PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS V SDN GUNUNGPATI 03 SEMARANG

SKRIPSI

disajikan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang

Oleh

STEPHANIE PRISCA DEWI

NIM 1401409097

PERPUSTAKAAN UNNES

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Semarang, 24 April 2013

Stephanie Prisca Dewi
NIM 1401409097

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Stephanie Prisca Dewi, NIM 1401409097, dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi pada:

hari : Rabu

tanggal : 24 April 2013

Semarang, 24 April 2013

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Harmanto, S.Pd. M.Pd.	**Dra. Sumilah, M.Pd.**
NIP 19540725 198011 1 001	NIP 19570323 198111 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD,

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 19551005 198012 1 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Stephanie Prisca Dewi, NIM 1401409097, dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : Rabu

tanggal : 22 Mei 2013

Panitia Ujian

Ketua,	Sekretaris,
Drs. Hardjono, M.Pd.	**Dra. Hartati, M.Pd.**
NIP 19510801 197903 1 007	NIP 19551005 198012 1 00

Penguji Utama,

Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP 19600820 198703 1 003

Penguji I,	Penguji II,
Harmanto, S.Pd. M.Pd.	**Dra. Sumilah, M.Pd.**
NIP 19540725 198011 1 001	NIP 19570323 198111 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik." (Evelyn Underhill).

"Jangan takut akan kegagalan, karena kegagalan itu akan mengantarkanmu pada sebuah kesuksesan." (Penulis).

PERSEMBAHAN

Ayahanda (Marcelinus Richard) dan Ibunda (Dewi Anggraheni Tri Palupi)

Terima kasih atas doa, kasih sayang, motivasi, dan pengorbanan yang telah diberikan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang". Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Strata 1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya tidak lepas dari kerjasama dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Agus Wahyudin, M.Si., Pelaksana Tugas Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu memperlancar jalannya penelitian.
4. Harmanto, S.Pd. M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
5. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
6. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi, yang telah menguji dengan teliti, serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Y.P Jarwadi, S.Pd., Kepala SDN Gunungpati 03 Semarang yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Tuwuh Sayekti, S.Pd., Wali Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

9. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Gunungpati 03 Semarang yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Keluargaku tercinta (Adikku Thea Priscilla Dewi, Inka Lisdya Prisvella Dewi, dan Zaskya Dhika Ayuningtyas, serta Mami Lastri, Bude Ika, Pakde Dono, Pakde Wawan, Uwa Neni) yang telah memberikan doa dan semangat.
11. Teman terbaik dalam hidupku (Untung Ardi Yulianto) yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi.
12. Teman-teman kost tersayang (Nita, Elisa, Dita, Vita, dan Vivi) yang selalu memberikan doa dan motivasi, dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 6 April 2013

Penulis

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

ABSTRAK

Dewi, Stephanie Prisca. *2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Problem Solving dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Harmanto, S.Pd. M.Pd., Dra. Sumilah, M.Pd., 290 hlm.*

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. Hasil studi dokumentasi dan data semester ganjil pada kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang tahun ajaran 2012/2013, menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih belum optimal, hal ini disebabkan karena siswa masih cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung, penerapan model dan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga belum mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Data hasil belajar menunjukkan sebanyak 70% (16 dari 23) siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang masih mendapat nilai rata-rata ulangan harian di bawah KKM yaitu 63. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, (1) apakah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dalam pembelajaran PKn?; (2) apakah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dalam pembelajaran PKn?; (3) apakah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dalam pembelajaran PKn?. Penelitian ini bertujuan (1) meningkatkan keterampilan guru; (2) meningkatkan aktivitas siswa; dan (3) Meningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus 1 pertemuan. Penelitian dilakukan di SDN Gunungpati 03 Semarang. Subjek penelitian tindakan ini adalah guru dan siswa kelas V tahun pelajaran 2012/2013. Data hasil penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes.

Hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I keterampilan guru mencapai persentase sebesar 67,3% dengan kategori baik, siklus II mencapai 86,5% dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III mencapai 94,2% dengan kategori sangat baik. Sedangkan, aktivitas siswa pada siklus I mencapai 62% dengan kategori baik, siklus II mencapai 67,7% dengan kategori baik, dan pada siklus III mencapai 76,4% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 61%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III mencapai 96% atau 22 dari 23 siswa tuntas belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mendapatkan nilai ≥ 63.

Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang. Saran dari peneliti yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif, khususnya model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

Kata Kunci: pembelajaran PKn, *Problem Solving, Flashcard*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN KELULUSAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR BAGAN xiv
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah 7
1.2.1. Rumusan Masalah 7
1.2.2. Pemecahan Masalah 8
1.3. Tujuan Penelitian 9
1.3.1. Tujuan Umum 9
1.3.2. Tujuan Khusus 9
1.4. Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1. Kajian Teori 11
2.1.1. Hakikat Belajar 11
2.1.2. Pengertian Pembelajaran 12
2.1.3. Kualitas Pembelajaran 13
2.1.3.1. Indikator Kualitas Pembelajaran 14

2.1.3.2. Strategi Pencapaian Indikator 17
2.1.3.3. Keterampilan Guru 19
2.1.3.4. Aktivitas Siswa 27
2.1.3.5. Hasil Belajar Siswa 30
2.1.4. Hakikat PKn 34
2.1.5. Tujuan dan Ruang Lingkup PKn 35
2.1.6. Pembelajaran PKn di SD 38
2.1.7. Model Pembelajaran 39
2.1.8. Model *Problem Solving* 39
2.1.9. Media Pembelajaran 43
2.1.10. Media *Flashcard* 44
2.1.11. Penerapan Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran PKn 44
2.1.12. Teori Belajar yang Mendasari Model *Problem Solving* 46
2.2. Kajian Empiris 50
2.3. Kerangka Berpikir 54
2.4. Hipotesis Tindakan 56
BAB III METODE PENELITIAN
3.1. Rancangan Penelitian 57
3.1.1. Perencanaan 57
3.1.2. Pelaksanaan Tindakan 58
3.1.3. Observasi 59
3.1.4. Refleksi 59
3.2. Perencanaan Tahap Penelitian 60
3.2.1. Siklus I 60
3.2.1.1. Perencanaan 60
3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan 61
3.2.1.3. Observasi 63
3.2.1.4. Refleksi 63
3.2.2. Siklus II 64
3.2.2.1. Perencanaan 64

PERPUSTAKAAN UNNES

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan 64
3.2.2.3. Observasi 66
3.2.2.4. Refleksi 66
3.2.3. Siklus III 67
3.2.3.1. Perencanaan 67
3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan 67
3.2.3.3. Observasi 69
3.2.3.4. Refleksi 70
3.3. Subjek Penelitian 70
3.3.1. Profil Guru 70
3.3.2. Siswa 71
3.4. Tempat Penelitian 71
3.5. Data dan Teknik Pengumpulan Data 71
3.5.1. Sumber Data 71
3.5.1.1. Guru 71
3.5.1.2. Siswa 71
3.5.2. Jenis Data 72
3.5.2.1. Data Kuantitatif 72
3.5.2.2. Data Kualitatuf 72
3.5.3. Teknik Pengumpulan Data 72
3.5.3.1. Tes 72
3.5.3.2. Non Tes 73
3.5.3.2.1. Observasi 73
3.5.3.2.2. Dokumentasi 74
3.5.3.2.3. Angket 74
3.5.3.2.4. Wawancara 75
3.5.3.2.5. Catatan Lapangan 75
3.6. Teknik Analisis Data 75
3.6.1. Kuantitatif 75
3.6.2. Kualitatif 78
3.7. Indikator Keberhasilan 82

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian 83
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I 83
4.1.1.1. Perencanaan 83
4.1.1.2. Pelaksanaan Tindakan 84
4.1.1.3. Observasi 86
a. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 86
b. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 92
c. Hasil Angket Respon Siswa 97
d. Hasil Belajar Siswa Siklus I 98
4.1.1.4. Refleksi 100
4.1.1.5. Revisi 101
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II 101
4.1.2.1. Perencanaan 101
4.1.2.2. Pelaksanaan Kegiatan 102
4.1.2.3. Observasi 104
a. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 104
b. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 110
c. Hasil Angket Respon Siswa 114
d. Hasil Belajar Siswa Siklus II 116
4.1.2.4. Refleksi 117
4.1.2.5. Revisi 118
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III 119
4.1.3.1. Perencanaan 119
4.1.3.2. Pelaksanaan Kegiatan 119
4.1.3.3. Observasi 122
a. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 122
b. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 128
c. Hasil Angket Respon Siswa 132
d. Hasil Belajar Siswa Siklus III 133
4.1.3.4. Refleksi 135

4.1.3.5. Revisi 136
4.1.4. Rekapitulasi Data Siklus I sampai dengan Siklus II..... 137
4.1.4.1. Data Keterampilan Guru 137
4.1.4.2. Data Aktivitas Siswa..... 138
4.1.4.3. Data Hasil belajar Siswa 140
4.2. Pembahasan 142
4.2.1. Pembahasan Temuan Penelitian..... 142
4.2.1.1. Keterampilan Guru 142
4.2.1.2. Aktivitas Siswa..... 155
4.2.1.3. Hasil Belajar Siswa..... 166
4.2.2. Uji Hipotesis 167
4.2.3. Implikasi Hasil Penelitian..... 167
4.2.3.1. Implikasi Teoritis..... 167
4.2.3.2. Implikasi Praktis..... 169
4.2.3.3. Implikasi Paedagogis 169
BAB V PENUTUP
5.1. Simpulan..... 170
5.2. Saran..... 171
DAFTAR PUSTAKA..... 173
LAMPIRAN 176

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 : Kerangka Berpikir 55
Bagan 3.1 : Alur Penelitian Tindakan Kelas 57

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 : Kriteria Ketuntasan Minimal 77
Tabel 3.2 : Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen (%) . 77
Tabel 3.3 : Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif 79
Tabel 3.4 : Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru..... 80
Tabel 3.5 : Kriteria Aktivitas Siswa..... 80
Tabel 3.6 : Kriteria Tingkat Aktivitas Siswa dalam Persen (%) 81
Tabel 4.1 : Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I 87
Tabel 4.2 : Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama Siklus I 92
Tabel 4.3 : Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif Hasil Belajar Siswa Siklus I 99
Tabel 4.4 : Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 99
Tabel 4.5 : Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II 105
Tabel 4.6 : Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II..... 110
Tabel 4.7 : Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif Hasil Belajar Siswa Siklus II 116
Tabel 4.8 : Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II..... 117
Tabel 4.9 : Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III..... 123
Tabel 4.10 : Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III 128
Tabel 4.11 : Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif Hasil Belajar Siswa Siklus III 134
Tabel 4.12 : Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus III 135
Tabel 4.13 : Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I sampai dengan Siklus III 137
Tabel 4.14 : Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III . 139
Tabel 4.15 : Rekapitulasi Hasil Belajar PKn..... 141

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 : Diagram Batang Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I 88

Gambar 4.2 : Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I 100

Gambar 4.3 : Diagram Batang Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II 106

Gambar 4.4 : Diagram Batang Ketuntasan Data Hasil Belajar Siswa Siklus II 117

Gambar 4.5 : Diagram Batang Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III 124

Gambar 4.6 : Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III 135

Gambar 4.7 : Diagram Batang Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I sampai dengan Siklus III 138

Gambar 4.8 : Diagram Batang Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III 140

Gambar 4.9 : Diagram Batang Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III 141

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tindakan Kelas 176
Lampiran 2 : Lembar Observasi Keterampilan Guru 180
Lampiran 3 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa 186
Lampiran 4 : Perangkat Pembelajaran Siklus I 192
Lampiran 5 : Perangkat Pembelajaran Siklus II 212
Lampiran 6 : Perangkat Pembelajaran Siklus III 231
Lampiran 7 : Pedoman Wawancara Guru 252
Lampiran 8 : Angket Respon Siswa 254
Lampiran 9 : Catatan Lapangan 255
Lampiran 10 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I 256
Lampiran 11 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II 258
Lampiran 12 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III 260
Lampiran 13 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 262
Lampiran 14 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 264
Lampiran 15 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II I 266
Lampiran 16 : Hasil Wawancara 268
Lampiran 17 : Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Siklus I 271
Lampiran 18 : Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Siklus II 272
Lampiran 19 : Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Siklus III 273
Lampiran 20 : Catatan Lapangan Siklus I 274
Lampiran 21 : Catatan Lapangan Siklus II 275
Lampiran 22 : Catatan Lapangan Siklus III 276
Lampiran 23 : Nilai Awal PKn Kelas V SDN Gunungpati 03 277
Lampiran 24 : Data Hasil Belajar Siswa 278
Lampiran 25 : Hasil Belajar Siswa Siklus I 279
Lampiran 26 : Hasil Belajar Siswa Siklus II 280
Lampiran 27 : Hasil Belajar Siswa Siklus III 281

Lampiran 28 : Dokumentasi Pembelajaran 282
Lampiran 29 : Surat Penelitian 289
Lampiran 30 : Surat Keterangan KKM IPS SDN Gunungpati 03..... 290

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyebutkan 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. Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan.

Dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan Depdiknas (2006:271) dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara,

serta anti-korupsi, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Depdiknas (2007:23) mengemukakan sebuah hasil penelitian yang menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Pemahaman guru terhadap SK-KD sangat beragam, karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam. Sehingga, terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai SK-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang "*taken for granted*" dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran. Penilaian yang tidak komprehensif, padahal tuntutan penilaian PKn mencakup aspek pengetahun, sikap, dan perilaku sekaligus. Namun di sisi lain, banyak guru yang tidak mengerti bagaimana menilai aspek afektif, bagaimana mengembangkan instrumen pengukurnya dan bagaimana menetapkan bobot nilainya. Sehingga, hal ini perlu panduan khusus untuk mata pelajaran yang menekankan aspek sikap dan perilaku dalam standar kompetensi lulusannya.

Fenomena pelaksanaan pembelajaran PKn tersebut terjadi pula di SDN Gunungpati 03 Semarang, berdasarkan hasil refleksi awal dengan tim kolaborasi dapat diketahui pembelajaran PKn masih belum terlaksana dengan optimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih cenderung pasif dan kurang memperhatikan

penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung, penerapan model dan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga belum mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Data autentik nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas V dalam pembelajaran PKn materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 63. Data hasil belajar menunjukkan sebanyak 70% (16 dari 23) siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang masih mendapat nilai rata-rata ulangan harian di bawah KKM yaitu 63. Melihat data hasil belajar yang rendah, pengamatan terhadap kurangnya aktivitas siswa dan kurangnya keterampilan guru dalam mengadakan inovasi dalam pembelajaran maka perlu adanya suatu upaya untuk mengadakan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, agar siswa menjadi lebih aktif dan dapat memahami konsep-konsep PKn dengan mudah sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dan mengadakan variasi model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran.

PERPUSTAKAAN UNNES

Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti melakukan diskusi bersama dengan tim kolaborasi yaitu guru kelas. Peneliti merumuskan alternatif tindakan berupa penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan alasan:

a. Model *Problem Solving* dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.

b. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, hal ini merupakan kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.

c. Model *Problem Solving* merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan proses runtut dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencapai pemecahannya.

Problem Solving (pemecahan masalah) adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Prinsip dasar dalam model *Problem Solving* adalah perlunya aktivitas dalam mempelajari sesuatu. *Problem Solving* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Kelebihan model *Problem Solving* (Hamdani, 2011:84) antara lain: melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, dan dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.

Penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Problem Solving* dapat membuat siswa lebih terampil dalam menemukan dan memilih informasi-informasi yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah dalam pokok

bahasan pembelajaran PKn. Dengan menggunakan model *Problem Solving* juga akan melatih siswa untuk belajar menemukan informasi-informasi baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam pokok bahasan pembelajaran PKn.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, yaitu.

Penelitian yang dilakukan Teguh Widodo (2012) yang berjudul "*Peningkatan Kemandirian Belajar PKn Melalui Model Problem Solving Menggunakan Metode Diskusi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Rejowinangun III Kotagede Yogyakarta*". Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Solving* sudah berhasil dilaksanakan. Dalam siklus 1 siswa diminta mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dengan diskusi melakukan kegiatan analisis di lingkungan sekolah, kemudian siswa mencari solusi dan memecahkan masalah tersebut, siklus II siswa berdiskusi untuk memecahkan permasalahan dengan mencari sumber di buku, dan siklus III siswa berdiskusi untuk memecahkan permasalahan dengan mencari sumber di surat kabar. 2. Dari proses pembelajaran tersebut peningkatan kemandirian belajar siswa mencapai 22,79% dari siklus I sampai siklus III, antara lain meningkatnya aspek motivasi, disiplin, inisiatif, percaya diri dan tanggung jawab siswa. Dari hasil observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan penerapan model *Problem Solving* membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam proses pembelajaran, siswa mampu memahami suatu materi melalui kegiatan pemecahan masalah melalui

berdiskusi dengan berkelompok, dan siswa juga lebih berani mengungkapkan pendapat atau idenya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyu Parmaningsih (2010) yang berjudul *"Peningkatan Hasil Belajar Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang"*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Flashcard* mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan tersebut terlihat selama pelaksanaan siklus I menunjukan ketuntasan kelas mencapai 71,21 (71%) dan pada siklus II ketuntasan kelas mencapai 86,16 (86%). Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 14,95 (15%) dari siklus I ke siklus II. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan. Melalui media *Flashcard*, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menuliskan deskripsi suatu benda dengan membuat 4-6 kalimat sederhana.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran dapat membuat keterampilan guru akan meningkat dan siswa akan lebih aktif sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan mampu bekerjasama dengan teman kelompok serta dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Dari ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul ” Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang?

Rumusan masalah tersebut dapat diperinci lebih lanjut sebagai berikut.

a. Apakah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dalam pembelajaran PKn?
b. Apakah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dalam pembelajaran PKn?
c. Apakah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dalam pembelajaran PKn?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Peneliti merencanakan pemecahan masalah melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Adapun langkah-langkah penerapan pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, sebagai berikut.

a. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan.
b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
c. Guru memaparkan materi pembelajaran.
d. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing.
e. Guru memberikan *Flashcard* yang berisi permasalahan yang harus didiskusikan oleh siswa bersama dengan kelompoknya.
f. Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam *Flashcard*.
g. Guru membantu siswa untuk merumuskan dan memahami masalah.
h. Guru membimbing siswa menerapkan perencanaan pemecahan masalah.
i. Guru membimbing siswa menerapkan perencanaan yang telah dibuat.
j. Guru membimbing siswa dalam melakukan penilaian terhadap perencanaan pemecahan masalah.
k. Guru membimbing siswa melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah dan meminta siswa menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan.

l. Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

m. Guru memberikan *reward* terhadap kelompok yang sudah maju.

n. Pemberian soal evaluasi.

o. Penutup.

Dengan menerapkan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang.

b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang.

c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini, dapat memberikan manfaat bagi para pendidik sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan model-model yang bervariatif dan inovatif dalam pembelajaran PKn.

Selain itu, hasil penelitian ini juga akan memberikan manfaat bagi.

a. Guru

Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembelajaran yang inovatif, serta dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar serta mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Siswa

Menjadikan pembelajaran PKn menjadi lebih bermakna bagi siswa dan sekaligus meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dapat meningkat.

c. Sekolah

Dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN Gunungpati 03 Semarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Disadari atau tidak, setiap individu tentu pernah melakukan aktivitas belajar, karena aktivitas belajar tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang mulai sejak lahir sampai mencapai umur tua. Menurut Hamalik (2011:27), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman *(learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing).* Belajar diartikan sebagai suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Sejalan dengan perumusan tersebut, ada pula tafsiran lain tentang belajar. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dari pengertian tersebut, maka jelaslah tujuan belajar yakni perubahan perilaku pada individu yang berinteraksi dengan individu lain serta lingkungannya.

Cronbach berpendapat bahwa *learning is shown by change in behaviour as a result of experience.* Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman (Djamarah, 2011:13).

Harold Spears (Suprijono, 2012:2) menyatakan *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.* Dengan

kata lain, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu.

Thobroni (2011:17) menjelaskan belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya.

Solihatin (2012:5) juga merumuskan pengertian belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan.

Dari kajian mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang terjadi secara berulang-ulang untuk mencapai sebuah tujuan sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dalam berinteraksi dengan individu lain dan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang kompleks (rumit) namun dengan maksud yang sama, yaitu memberi pengalaman belajar kepada siswa sesuai dengan tujuan. (Sumiati, 2009:3).

Sugandi (2007:9) mengemukakan bahwa pembelajaran terjemahan dari kata *"instruction"* yang berarti *self instruction* (dari internal) dan *external instruction* (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut *teaching* atau pengajaran. Dalam pembelajaran

yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran. Sesuatu yang dikatakan prinsip biasanya berupa aturan atau ketentuan dasar yang bila dilakukan secara konsisten, sesuatu yang dilakukan itu akan efektif atau sebaliknya.

Hamdani (2011:23) mengemukakan pengertian pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Rombepajung (Thobroni, 2011:18) berpendapat bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atas pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut dilanjutkan secara praktis dalam keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya.

Merujuk dari konsep tentang pembelajaran diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa untuk memperoleh suatu keterampilan melalui proses pengajaran dan dapat mengaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Etzioni memaknai kualitas dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam

mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atas sikap orangnya.

Sementara itu, Bramley mengatakan belajar sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola perilaku individu untuk mewujudkan tugas atau pekerjaan tertentu. Dengan demikian, efektivitas belajar diartikan sebagai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (Hamdani, 2011:194).

2.1.3.1 Indikator Kualitas Pembelajaran

Indikator merupakan patokan untuk mengukur atau mengobservasi ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian. Secara kasat mata indikator kualitas pembelajaran (Depdiknas, 2004:7) dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Perilaku pembelajaran pendidik, dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut:
    1) Membangun persepsi dan sikap positif terhadap belajar.
    2) Menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan keluasan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas, dan merepresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa.

3) Agar dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa.
4) Menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik yang berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran serta dinamis untuk membentuk kompetensi yang dikehendaki.
5) Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan sebagai kemampuan untuk dapat mengetahui, mengukur, dan mengembangmutakhirkan kemampuannya secara mandiri.

b. Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut :
1) Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar.
2) Mau dan mampu mendapatkan dan mengintregasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya.
3) Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya.
4) Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna.
5) Mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif.
6) Mampu menguasai materi ajar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah/satuan pendidikan sesuai dengan bidang studinya.

c. Iklim pembelajaran mencakup:

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

d. Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari :

1) Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.
2) Ada kesinambungan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia.
3) Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual.
4) Dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin.
5) Dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni.
6) Materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis, dan praktis.

e. Kualitas media pembelajaran tampak dari :

1) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.
2) Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan.

3) Melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

f. Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitas jika :

1) Memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal.
2) Memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencan operasional.
3) Ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua sivitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan.
4) Dalam rangka menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan, pengendalian dan penjaminan mutu menjadi salah satu mekanismenya.

Jadi, indikator untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas meliputi perilaku pendidik, perilaku siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

2.1.3.2 Strategi Pencapaian Indikator

Dalam Depdiknas (2004:10) dikemukakan bahwa untuk mencapai kualitas pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan strategi sebagai berikut:

a. Di tingkat sekolah.

1) Perlu dikembangkan berbagai fasilitas dalam membangun sikap, semangat, dan budaya pendidikan.

2) Peningkatan kemampuan pembelajaran para guru dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan profesional secara periodik dan berkelanjutan.
3) Peningkatan kemampuan pembimbingan profesional siswa oleh guru.
4) Peningkatan kualitas pelaksanaan praktik pembelajaran di sekolah.

b. Dari pihak guru.
1) Melakukan perbaikan pembelajaran secara terus menerus berdasarkan penelitian tindakan kelas.
2) Mencoba menerapkan berbagai model pembelajaran yang relevan.
3) Para guru perlu dirangsang untuk membangun sikap positif dalam belajar.
4) Komunitas guru yang penuh dengan diskursus akademis dan profesional dengan nuansa kesejawatan yang berorientasi pada peningkatan kinerja yang unggul akan memiliki dampak ganda.

Strategi tersebut perlu ditata dan dilaksanakan secara sistematik dan sistemik, oleh karena itu strategi apapun yang digunakan memerlukan kegiatan sebagai berikut :

a. Penggunaan empat langkah bersiklus.
b. Penggunaan data empirik dan kerangka konseptual untuk membangun pengetahuan, mengambil keputusan, dan menentukan efektivitas perubahan tingkah laku.
c. Prediksi perbaikan penampilan selanjutnya secara artikulatif.
d. Penggunaan pendekatan yang bersiklus dan terencana.

Empat langkah bersiklus yang dimaksudkan dalam strategi tersebut adalah :

a. Merencanakan perbaikan proses *(PLAN)*.
b. Mengerjakan perbaikan *(DO)*.
c. Memeriksa proses dan hasil perbaikan *(CHECK)*.
d. Mengambil langkah-langkah memacu proses perbaikan *(ACT)*.

Dalam penelitian ini kualitas pembelajaran yang dikaji meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

2.1.3.3 Keterampilan Guru

Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak variabel yang mempengaruhi kesuksesan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah keterampilan guru itu sendiri. Menurut hasil penelitian Turney (Solihatin, 2012:56) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Kedelapan keterampilan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri siswa. Sedangkan, menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran.

Komponen-komponen keterampilan membuka pelajaran mencakup hal-hal berikut.

1) Menarik perhatian siswa dengan berbagai cara.

2) Menimbulkan motivasi dengan kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat siswa.
3) Memberikan acuan dengan cara mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas, dan mengajukan pertanyaan.
4) Membuat kaitan dengan cara mengajukan pertanyaan apersepsi atau merangkum pelajaran yang lalu.

Komponen-komponen menutup pelajaran mencakup hal-hal berikut.

1) Meninjau kembali dengan cara merangkum atau membuat ringkasan.
2) Mengadakan evaluasi penguasaan siswa dengan meminta mereka mendemonstrasikan keterampilan, menerapkan ide baru pada situasi lain, mengekspresikan pendapat sendiri, dan memberikan soal-soal tertulis.
3) Memberikan tindak lanjut yang dapat berupa pekerjaan rumah, merancang sesuatu, atau berkunjung ke suatu tempat.

b. Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya adalah usaha guru untuk mengoptimalkan kemampuan menjelaskan melalui pemberian pertanyaan kepada siswa.

Komponen-komponen keterampilan bertanya dasar, sebagai berikut.

1) Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat.
2) Pemberian acuan.
3) Pemusatan perhatian.

4) Penyebaran pertanyaan ke seluruh kelas, ke siswa tertentu, maupun meminta siswa lain menanggapi jawaban temannya.
5) Pemindahan giliran.
6) Pemberian waktu berpikir.
7) Pemberian tuntutan dengan cara mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain, menyederhanakan pertanyaan, dan mengulangi penjelasan sebelumnya.

c. Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah usaha penyajian materi pembelajaran yang disajikan secara sistematis.

Keterampilan menjelaskan terdiri dari berbagai komponen sebagai berikut.

1) Komponen merencanakan penjelasan yang mencakup isi pesan (pokok-pokok materi) yang dipilih dan disusun secara sistematis disertai dengan contoh-contoh, dan hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik penerima pesan.
2) Komponen menyajikan penjelasan yang mencakup kejelasan, penggunaan contoh, pemberian tekanan-tekanan pada bagian yang penting, dan balikan tentang penjelasan yang disajikan dengan melihat mimik siswa atau mengajukan pertanyaan.

d. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas yang optimal guna terjadinya proses belajar mengajar yang serasi dan efektif.

Komponen-komponen dalam mengelola kelas, yakni.

1) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal. Hal ini dapat dilakukan dengan menunjukkan sikap tanggap kepada siswa, membagi perhatian secara visual dan verbal, memusatkan perhatian kelompok dengan cara menyiapkan siswa dan menuntut tanggung jawab siswa, memberi petunjuk-petunjuk yang jelas, menegur secara bijaksana, dan memberi penguatan bila perlu.
2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal. Keterampilan ini berkaitan dengan respon guru terhadap respon negatif siswa yang berkelanjutan. Untuk mengatasi hal ini, guru menggunakan 3 strategi yaitu modifikasi tingkah laku, pengelolaan (proses kelompok), dan menemukan dan mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah.

e. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan memberi penguatan adalah suatu respon positif yang diberikan guru kepada siswa yang melakukan perbuatan baik (benar) atau kurang baik (salah).

Dalam memberikan penguatan, guru perlu memperhatikan hal-hal berikut.

1) Penguatan harus diberikan dengan hangat dan antusias.
2) Penguatan yang diberikan harus bermakna, yaitu sesuai dengan perilaku yang diberi penguatan.
3) Hindarkan respon negatif terhadap jawaban peserta.

PERPUSTAKAAN UNNES

4) Peserta yang diberikan penguatan harus jelas (sebutkan namanya, atau tunjukkan pandangan kepadanya).
5) Penguatan dapat diberikan kepada kelompok peserta tertentu.
6) Agar menjadi efektif, penguatan harus diberikan segera setelah perilaku ditunjukkan.
7) Jenis penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi.

f. Keterampilan mengadakan variasi

Keterampilan mengadakan variasi adalah usaha guru untuk menghilangkan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran melalui variasi gaya mengajar, penggunaan media, pola interaksi kegiatan siswa, dan komunikasi verbal (suara, mimik, gerak, kontak mata, semangat).

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu.

1) Variasi dalam gaya belajar, yang dapat dilakukan dengan variasi suara, memusatkan perhatian, membuat kesenyapan sejenak, mengadakan kontak pandang, variasi gerakan badan dan mimik, serta mengubah posisi dari depan kelas ke tengah atau belakang kelas.
2) Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran, seperti variasi alat dan bahan yang dapat dilihat, didengar, serta diraba dan dimanipulasi.
3) Variasi dalam pola interaksi dan kegiatan. Pola interaksi dapat berbentuk pola klasikal, kelompok, perorangan, dan pola kegiatan dapat berupa kegiatan mendengarkan informasi, menelaah materi, diskusi, latihan, atau demonstrasi.

g. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan siswa secara berkelompok.

Komponen keterampilan yang perlu dimiliki adalah sebagai berikut.

1) Memusatkan perhatian dengan cara merumuskan tujuan diskusi secara jelas, merumuskan kembali masalah bila terjadi penyimpangan, menandai hal-hal yang tidak relevan, dan merangkum hasil pembicaraan pada saat-saat tertentu.
2) Memperjelas masalah atau pemberian pendapat dengan cara menguraikan kembali atau merangkum pemberian pendapat peserta, mengajukan pertanyaan pada anggota kelompok mengenai pendapat anggota lain, dan menguraikan gagasan anggota kelompok dengan tambahan informasi.
3) Menganalisis pandangan siswa dengan cara meneliti dasar alasan yang dikemukakan siswa, dan memperjelas hal-hal yang disepakati dan tidak disepakati.
4) Meningkatkan urutan siswa dengan cara mengajukan pertanyaan kunci yang menantang mereka untuk berpikir, memberikan contoh pada saat yang tepat, menghangatkan suasana dengan mengajukan pertanyaan yang mengundang perbedaan pendapat, memberikan waktu untuk berpikir, dan mendengarkan dengan penuh perhatian.

h. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan terjadi dalam konteks pengajaran klasikal. Di dalam kelas, guru sering menghadapi banyak

kelompok kecil, serta banyak siswa yang masing-masing diberi kesempatan belajar secara kelompok maupun perorangan. Penguasaan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan memungkinkan guru mengelola kegiatan jenis ini secara efektif dan efisien.

Ada empat kelompok komponen keterampilan yang perlu dikuasai guru, yaitu sebagai berikut.

1) Keterampilan mengadakan pendekatan pribadi, ditunjukkan dengan cara memberikan kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa, mendengarkan secara simpatik gagasan yang dikemukakan siswa, memberikan respon positif terhadap gagasan siswa, membangun hubungan saling percaya, menunjukkan kesiapan untuk membantu siswa tanpa kecenderungan mendominasi, menerima perasaan siswa dengan penuh pengertian dan keterbukaan, serta mengendalikan situasi agar siswa merasa aman.
2) Keterampilan mengorganisasikan, ditampilkan dengan cara memberi orientasi umum, memvariasikan kegiatan, membentuk kelompok yang tepat, mengkoordinasikan kegiatan, membagi-bagikan perhatian dalam berbagai tugas, dan mengakhiri kegiatan dengan kulminasi berupa laporan atau kesepakatan.
3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yang dapat ditampilkan dalam bentuk memberi penguatan yang sesuai, mengembangkan supervisi proses awal yang mencakup sikap tanggap terhadap keadaan siswa, mengadakan supervisi lanjut yang berupa bantuan yang diberikan secara

selektif, memberikan supervisi pemaduan dengan cara mendekati setiap kelompok/perorangan agar mereka siap mengikuti kegiatan akhir.

4) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, meliputi menetapkan tujuan pelajaran, merencanakan kegiatan belajar, berperan sebagai penasehat, dan membantu siswa menilai kemajuaannya sendiri.

Peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan guru adalah sejumlah kompetensi yang memperlihatkan perilaku guru selama interaksi belajar mengajar berlangsung dan harus dimiliki oleh seorang guru guna menampilkan kinerjanya secara profesional.

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, sebagai berikut.

a. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran, dan mengelola kelas).
b. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan, mengajar kelompok kecil dan perorangan).
c. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas).
d. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi).
e. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan menggunakan variasi, mengajar kelompok kecil dan perorangan).

f. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).
g. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil).
h. Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan).
i. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran (keterampilan memberi penguatan).
j. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya).
k. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan).
l. Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).
m. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

Ketiga belas keterampilan mengajar tersebut menjadi aspek yang akan diamati oleh peneliti melalui lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

2.1.3.4 Aktivitas siswa

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang belajar tanpa berkativitas. Apalagi bila aktivitas belajar berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat,

memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek, dan sebagainya (Djamarah, 2011:38).

Sardiman (2011:95) mengemukakan pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas menjadi prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar meliputi aktivitas yang berupa fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas ini harus saling terkait.

Hamalik (2011:172) menyebutkan bahwa aktivitas belajar banyak sekali macamnya. Oleh karena itu, para ahli mengklasifikasikan atas macam-macam aktivitas belajar, diantaranya:

a. Kegiatan-kegiatan visual, seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), misalnya mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
d. Kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

e. Kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
f. Kegiatan-kegiatan metrik, misalnya melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
g. Kegiatan-kegiatan mental, seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat putusan.
h. Kegiatan-kegiatan emosional, seperti minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Dari kajian mengenai aktivitas belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa merupakan segala aktivitas fisik maupun mental yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, sebagai berikut.

a. Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran (aktivitas emosional).
b. Mendengarkan informasi yang disampaikan guru, yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pemaparan materi (aktivitas mendengarkan).
c. Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi (aktivitas metrik).
d. Mengidentifikasi permasalahan yang ditemui dalam *Flashcard* (aktivitas mental).

e. Mengidentifikasi permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam pembelajaran (aktivitas mental).
f. Merumuskan permasalahan yang akan menjadi bahan diskusi kelompok (aktivitas mental).
g. Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* (aktivitas metrik, lisan, mendengarkan, dan mental).
h. Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya (aktivitas mental).
i. Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi (aktivitas mental dan menulis).
j. Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain (aktivitas lisan, visual, mendengarkan, dan metrik).
k. Mendapatkan penghargaan atas hasil kerja kelompoknya (aktivitas emosional).
l. Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas visual, menulis, dan mental).
m. Mengikuti kegiatan akhir (aktivitas menulis, dan mendengarkan).

Ketiga belas aktivitas tersebut menjadi aspek yang akan diamati oleh peneliti melalui lembar pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

2.1.3.5 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Soediarto (Solihatin, 2012:6) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang

ditetapkan. Purwanto (2011:49) menyatakan hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Sedangkan, Aronson dan Briggs (Solihatin, 2012:6) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk-bentuk pembelajaran.

Sementara itu, Bloom (Solihatin, 2012:5) membagi hasil belajar ke dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar melibatkan yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Bloom membagi dan menyusun hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari paling rendah dan sederhana yaitu mengingat sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu menciptakan. Enam tingkat itu adalah mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan hasil belajar ranah kognitif dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, antara lain:

1) Menjelaskan pengertian organisasi.
2) Merincikan unsur-unsur dalam organisasi.

3) Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik.

b. Ranah Afektif

Krathwohl (Purwanto, 2011:51) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

Penerimaan *(receiving)* atau menaruh perhatian *(attending)* adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.

Partisipasi atau merespon *(responding)* adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi. Siswa tidak hanya memberikan perhatian terhadap rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.

Penilaian atau penentuan sikap *(valuing)* adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.

Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.

Internalisasi nilai atau karakterisasi *(characterization)* adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan hasil belajar ranah afektif dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, antara lain:

1) Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran.

2) Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya.

3) Merumuskan permasalahan yang akan menjadi bahan diskusi kelompok.

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar disusun dalam ururtan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Taksonomi hasil belajar psikomotorik dari Simpson (Purwanto, 2011:52) dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Persepsi *(perception)* adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.

Kesiapan *(set)* adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya, kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, memperagakan solat, mendemonstrasikan penggunaan thermometer dan sebagainya.

Gerakan terbimbing *(guided response)* adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.

Gerakan terbiasa *(mechanism)* adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

PERPUSTAKAAN UNNES

Gerakan kompleks *(adaptation)* adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat.

Kreativitas *(origination)* adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kembinasi gerakan baru yang orisinal.

Merujuk dari kajian mengenai hasil belajar tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku siswa akibat suatu usaha pendidikan yang dapat diamati perubahannya dan mencakup tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan hasil belajar ranah psikomotor dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, antara lain:

1) Mendengarkan informasi yang disampaikan guru, yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pemamaparan materi.
2) Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi.

2.1.4 Hakikat PKn

Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dan dasar negara Pancasila atau dengan perkataan lain merupakan pendidikan Pancasila dalam praktik (Depdiknas, 2007:3).

Soemantri (Ruminiati, 2007:1.25) menyebutkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk

membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mau tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Sementara itu, dalam Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa ”Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara 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. (Depdiknas, 2007:10).

Jadi, mata pelajaran PKn pada hakikatnya adalah mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik sesuai dengan UUD dan Pancasila sebagai landasan negara Indonesia.

2.1.5 Tujuan dan Ruang Lingkup PKn

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan, tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sesuai pendapat Mulyasa (dalam Ruminiati, 2008:1.26) adalah untuk menjadikan siswa.

a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
b. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
c. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu

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

Dari ulasan mengenai tujuan pembelajaran PKn tersebut, maka peneliti menyimpulkan tujuan PKn adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mau tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Permendiknas No. 22 tahun 2006, menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum 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. Kekuasan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
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." (Depdiknas, 2007:11)

Peneliti menyimpulkan bahwa mata pelajaran PKn secara umum berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral sehingga sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai penerus bangsa.

Ruang lingkup mata pelajaran PKn tidak diberikan seluruhnya kepada siswa, ruang lingkup yang menjadi subjek penelitian adalah ruang lingkup kebutuhan warga negara karena sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa

yaitu kehidupan berorganisasi. Nilai-nilai yang terkandung dalam ruang lingkup tersebut meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

2.1.6 Pembelajaran PKn di SD

Corey mengartikan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja sehingga ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu juga. Untuk membantu siswa secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran secara matang, dan untuk ini guru harus mengetahui latar belakang dan kemampuan dasar siswa (Ruminiati, 2007:1.14).

Latar belakang siswa yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan orangtua siswa perlu diketahui oleh guru, khususnya guru yang melaksanakan pembelajaran PKn. Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan efektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya.

Peneliti menyimpulkan pembelajaran PKn 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 berkaitan dengan mata pelajaran PKn dan materi yang terkait dalam pembelajaran PKn.

2.1.7 Model Pembelajaran

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, perlu adanya inovasi-inovasi yang salah satunya dengan menerapkan model-model pembelajaran inovatif. Joyce dan Weil (Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Suprijono (2012:46) mengemukakan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan, Arends (Suprijono, 2012:46) menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.8 Model *Problem Solving*

Masalah dapat diartikan sebagai ketidakcocokan atau perbedaan anatara keadaan yang nyata dengan keadaan yang dikehendaki. Thobroni (2011:334) menyebutkan bahwa masalah adalah kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diinginkan. Suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan yang baru bagi orang-orang atau

kelompok. Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang ditetapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru.

Crow dan Crow (Hamdani, 2011:84) menyatakan metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) adalan suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran.

Model pemecahan masalah (*Problem Solving*) merupakan model dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama.sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah. (Hamdani, 2011:84)

Peneliti menyimpulkan *Problem Solving* adalah suatu cara dalam mengajar yang melatih siswa untuk dapat menghadapi berbagai masalah yang nantinya dapat dipecahkan sendiri maupun bersama kelompoknya.

Solso (Wena, 2011:56) mengemukakan enam tahap dalam pemecahan masalah, yaitu.

a. Identifikasi permasalahan *(identification the problem)*
b. Representasi permasalahan *(representation of the problem)*
c. Perencanaan pemecahan *(planning the solution)*
d. Menerapkan/mengimplementasi perencanaan *(execute the plan)*
e. Menilai perencanaan *(evaluate the plan)*
f. Menilai hasil pemecahan *(evaluate the solution)*

PERPUSTAKAAN UNNES

Secara operasional kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Identifikasi Permasalahan	Memberi permasalahan pada siswa	Memahami permasalahan
	Membimbing siswa dalam melakukan identifikasi permasalahan	Melakukan identifikasi terhadap masalah yang dihadapi
Penyajian Permasalahan	Membantu siswa untuk merumuskan dan memahami masalah secara benar	Merumuskan dan pengenalan permasalahan
Perencanaan Pemecahan	Membimbing siswa melakukan perencanaan pemecahan masalah	Melakukan perencanaan pemecahan masalah
Menerapkan/ mengimplementasikan perencanaan	Membimbing siswa menerapkan perencanaan yang telah dibuat	Menerapkan rencana pemecahan masalah
Menilai Perencanaan	Membimbing siswa dalam melakukan penilaian terhadap perencanaan pemecahan masalah	Melakukan penilaian terhadap perencanaan pemecahan masalah
Menilai Hasil Pemecahan	Membimbing siswa melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah	Melakukan penilaian terhadap pemecahan masalah

Sumber: Wena (2009:56)

Gambar 2.1

Tabel Tahap Pembelajaran *Problem Solving*

Kelebihan Model *Problem Solving* (Hamdani, 2011:86), yaitu.

a. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
b. Berpikir dan bertindak kreatif.
c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
f. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
g. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.

Sedangkan kekurangan model *Problem Solving* (Hamdani, 2011:86), yaitu.

a. Memerlukan waktu yang lama, artinya memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Hal ini dapat diatasi dengan memilih kompetensi dasar yang lingkupnya tidak terlalu luas, sehingga alokasi waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan cenderung lebih sedikit.
b. Siswa yang pasif dan malas akan tertinggal. Masalah mengenai keaktifan siswa memang sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran *Problem Solving*, namun hal ini dapat disiasati dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa seperti menerapkan pembelajaran sambil bermain agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

PERPUSTAKAAN UNNES

c. Sukar sekali untuk mengorganisasikan bahan pelajaran. Pemilihan kompetensi dasar yang terlalu luas juga berpengaruh pada mengorganisasikan materi pelajaran, hal ini dapat disiasati dengan membagi materi pelajaran menjadi bagian-bagian kecil yang saling berhubungan sehingga akan lebih terorganisasi dan memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran.

2.1.9 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran, karena di dalam media terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik.

Hamdani (2011:72) memandang media sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sadiman (Wena, 2011:15) mengemukakan media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.

Sedangkan, Gagne (Indriana, 2011:14) juga menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu, Briggs (Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan sebagainya.

Peneliti menyimpulkan bahwa media adalah suatu bahan/alat yang membantu dalam penyampaian informasi dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar sehingga, akan memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.10 Media *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang (Indriana, 2011:69).

Kelebihan dari media *Flashcard* (Indriana, 2011:69), sebagai berikut:

a. Mudah di bawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*.
b. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
c. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang simple dan menarik, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.

Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran. Bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

2.1.11 Penerapan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dalam Pembelajaran PKn

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru (Wena, 2011:52). Suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan yang baru bagi orang-orang atau kelompok. Sedangkan, media *Flashcard* dapat membantu anak belajar mengingat dan menghafal. Karena tujuan dari model

Problem Solving adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

Penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang nantinya siswa akan diarahkan untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Model *Problem Solving* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn dalam materi organisasi, karena dengan model *Problem Solving* akan dapat mengasah kemapuan siswa dalam memecahkan suatu masalah dan nantinya dapat digunakan sebagai bekal di kehidupannya. Adapun langkah-langkah menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran PKn, yaitu:

a. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan.
b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
c. Guru memaparkan materi pembelajaran.
d. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing.
e. Siswa mendapatkan *Flashcard* yang berisi permasalahan yang harus didiskusikan bersama dengan kelompoknya.
f. Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam *Flashcard*.
g. Guru membantu siswa untuk merumuskan dan memahami masalah.
h. Guru membimbing siswa menerapkan perencanaan pemecahan masalah.
i. Guru membimbing siswa menerapkan perencanaan yang telah dibuat.

j. Guru membimbing siswa dalam melakukan penilaian terhadap perencanaan pemecahan masalah.
k. Guru membimbing siswa melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah dan meminta siswa menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan.
l. Perwakilan dari kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
m. Guru memberikan *reward* terhadap kelompok yang sudah maju.
n. Pemberian soal evaluasi.
o. Penutup.

2.1.12 Teori Belajar yang Mendasari Model *Problem Solving*

Bertolak dari prinsip-prinsip pembelajaran tersebut, pembelajaran berbasis masalah dapat ditelusuri melalui tiga aliran pemikiran pendidikan yaitu:

a. Teori Belajar Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky

Pembelajaran *Problem Solving* dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivis kognitif. Pandangan ini banyak didasarkan teori Piaget. Teori ini dikemukakan oleh Jean Piaget, yang memandang individu sebagai struktur kognitif, peta mental, skema atau jaringan konsep guna memahami dan menanggapi pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Individu bereaksi pada lingkungan melalui upaya mengasimilasikan berbagai informasi ke dalam struktur kognitifnya. Dalam proses asimilasi tersebut, perilaku individu diperintah struktur kognitifnya. Waktu mengakomodasi lingkungan, struktur kognitif diubah lingkungan. Asimilasi ditempuh ketika individu menyatukan informasi baru ke perbendaharaan informasi yang sudah dimiliki atau diketahuinya kemudian

menggantikannya dengan informasi terbaru. Individu mengorganisasikan makna informasi itu ke dalam ingatan jangka panjang *(long-term memory)*. Ingatan jangka panjang yang terorganisasikan inilah yang diartikan sebagai struktur kognitif. Struktur kognitif berisi sejumlah *coding* yang mengadung segi-segi intelek yang mengatur atau memerintah perilaku individu, perubahan perilaku mendasari penetapan tahap-tahap perkembangan kognitif.

Sementara itu, Vygotsky memberi tempat lebih pada aspek sosial pembelajaran. yang didasari oleh pemikiran bahwa budaya berperan penting dalam belajar seseorang. Budaya adalah penentu perkembangan, tiap individu berkembang dalam konteks budaya, sehingga proses belajar individu dipengaruhi oleh lingkungan utama budaya keluarga. Budaya lingkungan individu membelajarkannya apa dan bagaimana berpikir. Budaya memberi sumbangan perkembangan intelektual individu melalui 2 cara, yaitu melalui budaya dan lingkungan budaya. Melalui budaya banyak isi pikiran (pengetahuan) individu diperoleh seseorang. Perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses percakapan) dengan cara berbagi pengalaman belajar dan pemecahan masalah bersama orang lain, terutama orang tua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya. Awalnya orang yang berinteraksi dengan individu memikul tanggung jawab membimbing pemecahan masalah, lambat-laun tanggung jawab itu diambil alih sendiri oleh individu yang bersangkutan (Lapono, 2008:1.19-1.21).

Dari pendapat tersebut, peneliti meyimpulkan bahwa teori pembelajaran Kontruktivisme dan Vygotsky adalah suatu pembelajaran yang terdapat interaksi

sosial didalamnya, dalam proses interaksi tersebut maka aspek sosial siswa akan berkembang dan membantu seiswa dalam menggabungkan pengehuan awal yang dimiliki siswa dengan pengetahuan yang diperoleh akibat interaksi dengan teman sejawatnya.

b. Dewey dan Pembelajaran Demokratis

Pembelajaran *Problem Solving* menemukan akar intelektualnya pada penelitian John Dewey. Dalam demokrasi dan pendidikan Dewey menyampaikan pandangan bahwa sekolah seharusnya mencerminkan masyarakat yang lebih besar dan kelas merupakan laboratorium untuk memecahkan masalah kehidupan nyata. Ilmu mendidik Dewey menganjurkan pembelajar untuk mendorong pebelajar terlibat dalam proyek atau tugas berorientasi masalah dan membantu mereka menyelidiki masalah-masalah intelektual dan sosial. Dewey juga menyatakan bahwa pembelajaran disekolah seharusnya lebih memiliki manfaat dari pada abstrak dan pembelajaran yang memiliki manfaat terbaik dapat dilakukan oleh pebelajar dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek yang menarik dan pilihan mereka sendiri (Alfitiana, 2012)..

Dari pendapat tersebut, peneliti meyimpulkan bahwa teori Dewey dan Pembelajaran Demokratis adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil untu membantu siswa menyelesaikan permasalahan nyata yang akan memberikan manfaat nyata bagi siswa dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam lingkungannya.

c. Bruner dan Belajar Penemuan

Bruner adalah adalah seorang ahli psikologi perkembangan dan psikologi belajar kognitif. Ia telah mengembangkan suatu model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh yang disebut dengan belajar penemuan. Menurut Bruner, belajar tidak hanya untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi, untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Oleh sebab itu, Bruner mempunyai pendapat, alangkah baiknya bila sekolah dapat menyediakan kesempatan bagi siswa untuk maju lebih cepat sesuai dengan kemampuan siswa. Di dalam proses pembelajaran, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk meningkatkan proses belajar perlu lingkungan yang dinamakan *"discovery learning environment"* ialah lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. (Slameto, 2010:11).

Dari pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa teori Bruner dan Belajar Penemuan adalah sebuah pembelajaran yang baik akan membantu siswa dalam membangun konsep-konsep baru berdasarkan kegiatan mencari tahu dengan berpastisipasi aktif yang nantinya akan menghasilkan pengetahuan bermakna yang didapatkan melalui penemuan pribadi.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap model pembelajaran *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Adapun hasil penelitian tersebut antara lain :

a. Penelitian yang dilakukan Petrus Foudubun tahun 2010 yang berjudul "*Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model Problem Solving yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar siswa kelas V SDN Lecari-Sukorejo-Pasuruan*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa permasalahan yang muncul atau timbul sebagai kesenjangan antara tujuan dan kenyataan di SDN Lecari adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, motivasi belajar siswa masih rendah, dan kurangnya kerjasama. Hal ini disebabkan karena guru masih dominan dengan menggunakan metode ceramah dan kurang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran selain itu, guru belum mampu dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang harus digunakan dalam pembelajaran, guru juga kurang mampu mengantarkan siswa dalam pembelajaran pada situasi rill atau sekitar siswa sendiri sehingga, permasalahan-permasalahan tersebut yang menjadi kesenjangan muncul dalam fenomena pendidikan khususnya di SDN Lecari Sukorejo Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Problem Solving*. Pada refleksi

awal sebelumnya penggunaan model *Problem Solving*, ditemukan bahwa dari 20 siswa hanya 1 yang mencapai standar ketuntasan belajar. Selain itu, presentase rata-rata ketuntasan belajar klasikal mencapai 42,25%. Hal ini menunjukkan hasil belajar IPS belum mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal. Pada siklus I, dari 20 siswa; 12 orang (60%) mencapai standar ketuntasan belajar dan 8 orang siswa (40%) belum mencapai ketuntasan belajar. Presentase rata-rata ketuntasan belajar klasikal adalah 57,25% naik 15% dari pra tindakan. Pada siklus II, seluruh siswa (100%) telah mencapai ketuntasan belajar, dengan presentase ketuntasan klasikal adalah 89,7%, meningkat 32,45% dari siklus I.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Jamina Limau tahun 2011 yang berjudul "*Penerapan model pembelajaran Problem Solving untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Lesanpuro I Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Solving* terhadap IPS kelas III Lesanpuro I Kota Malang, tema lingkungan materi pokok mengenal pengunaan uang sesuai kebutuhan, aktivitas siswa dalam kelompok dengan mengunakan model *Problem Solving*, hasil belajar siswa dari 46 siswa mengalami peningkatan nilai pra tindakan 63,91%, siklus I 80,00% siklus II 94, 23. Aktivitas kelompok siklus I 72,50%.siklus II 72,58 % maka, peneliti menyimpulkan bahwa peneliti telah berhasil melakukan penelitian sampai pada siklus II. Hasil penelitian pra tindakan, siklus I, siklus II, meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata pra tindakan 63,91% sedangkan, hasil siklus I

memiliki nilai rata-rata 80,00% dan pada siklus II sangat meningkat menjadi 94,23% dari hasil yang diperoleh maka jelas bahwa hasil dari aktivitas siswa dinyatakan berhasil, dan aktivitas siswa di dalam kelompok pada siklus I dan siklus II juga meningkat karena hasil yang ditemukan pada siklus I adalah 72, 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 72,58 %. Pada temuan peneliti terdapat beberapa permasalahan yang harus diperhatikan oleh peneliti, diantaranya permasalahan di dalam kelas dan cara mengatasinya pada siklus I dan siklus II.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ainur Rofiq tahun 2012 yang berjudul "*Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IV MI TPI Tambakrejo Gurah Kediri*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Flashcard* mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan tersebut dari pra tindakan sebesar 60% menjadi 72% pada siklus I. Kemudian meningkat menjadi 88% pada siklus II. Untuk peningkatan keterampilan berbicara juga mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa dari setiap kelompok pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II selalu mengalami peningkatan walaupun sedikit. Pada pra tindakan, kelompok tinggi mempunyai rata-rata 66,25 menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,25. Kelompok sedang mempunyai rata-rata pra tindakan sebesar 50, pada siklus I meningkat menjadi 66,15 dan menjadi 75,32 pada siklus II. Sedangkan, pada kelompok rendah pada pra tindakan dengan rata-rata 35

menjadi 56,67 pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 66,46. Untuk aspek keterampilan berbicara yang mengalami peningkatan terbesar adalah aspek keterampilan berbicara kejelasan dan volume suara. Sedangkan, aspek keterampilan berbicara yang kurang mengalami peningkatan adalah pada aspek keterampilan berbicara alamiah. Diketahui pula bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa pada siklus I belum mencapai peningkatan belajar secara klasikal yaitu 80%, tetapi jika dibandingkan dengan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar pada pra tindakan yaitu sebanyak 42% dan jumlah siswa yang tuntas belajar setelah tindakan pada siklus I menjadi 67% maka, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan belajar sebesar 25%. Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan siklus I. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase keberhasilan klasikal. Persentase pada siklus I yaitu 67% menjadi 83% pada siklus II atau dapat dikatakan mengalami peningkatan sebesar 16%. Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *Flashcard* melalui aktivitas bernyanyi dan bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Bertolak dari kajian empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keseluruhan penelitian dalam kajian empiris tersebut digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yang berjudul “Peningkatan

Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang".

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pada hakikatnya, kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru harus dapat menciptakan komunikasi yang memberikan kemudahan bagi siswa agar mampu menerima pengetahuan yang diberikan guru. Kenyataannya komunikasi dalam proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung seperti yang diharapkan. Diantaranya faktor dari guru yaitu model pembelajaran yang digunakan belum dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar dan belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Sedangkan, faktor dari siswa yaitu siswa kurang dapat berkonsentrasi untuk mengikuti pembelajaran, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan cenderung jenuh dan bosan sehingga, hasil belajar siswa rendah.

Kondisi seperti ini memerlukan suatu perbaikan, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dirasakan paling tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Dari pemikiran ini, maka diharapkan penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat efektif dalam mengatasi masalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Kemudian, diharapkan pada akhir pembelajaran akan mencapai hasil lebih baik dengan meningkatnya kualitas pembelajaran.

KONDISI AWAL

Kondisi Guru	Kondisi Siswa
a. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PKn belum dapat membangkitkan minat belajar siswa. b. Kurang memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran PKn.	a. Kurang dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. b. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran PKn. c. Siswa jenuh dan cenderung bosan dalam belajar.

PELAKSANAAN TINDAKAN

Pembelajaran Menggunakan Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard*

a. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai c. Guru memaparkan materi pembelajaran d. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing e. Siswa mendapatkan *Flashcard* yang berisi permasalahan yang harus didiskusikan bersama dengan kelompoknya f. Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam *Flashcard* g. Guru membantu siswa untuk merumuskan dan memahami masalah h. Guru membimbing siswa menerapkan perencanaan pemecahan masalah	i. Guru membimbing siswa menerapkan perencanaan yang telah dibuat j. Guru membimbing siswa dalam melakukan penilaian terhadap perencanaan pemecahan masalah k. Guru membimbing siswa melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah dan meminta siswa menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan l. Perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya m. Guru memberikan *reward* terhadap kelompok yang sudah maju n. Pemberian soal evaluasi o. Penutup.

KONDISI AKHIR

a. Keterampilan guru meningkat.
b. Aktivitas siswa meningkat
c. Hasil belajar PKn meningkat
d. Kualitas pembelajaran meningkat

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Melihat permasalahan yang ada di SDN Gunungpati 03 Semarang sebagaimana telah dijabarkan dalam kerangka berpikir, dan juga analisis beberapa teori dan penelitian yang relevan, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas V di SDN Gunungpati 03 Semarang.

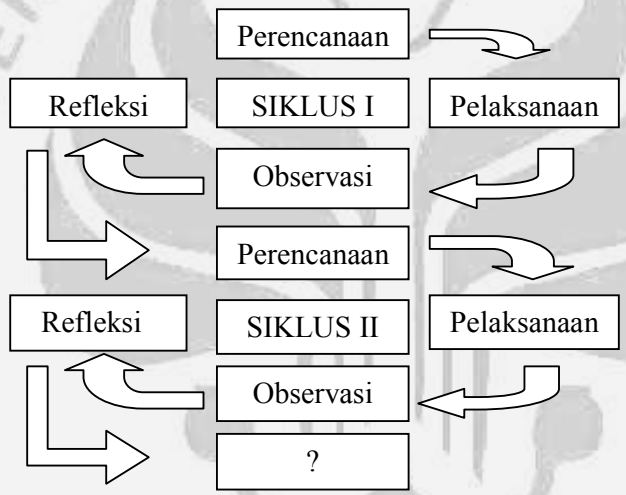
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan yang terdiri atas 4 tahap, sebagaimana sesuai dengan gambar berikut:



Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2008:16)

Berikut penjabaran dari bagan rancangan penelitian tindakan kelas:

3.1.1 Perencanaan

Tahapan pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Dalam tahap perencanaan, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Peneliti

menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrumen pengamatan untuk membantu merekam data yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2008:17-18). Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan perencanaan karena perencanaan akan menjadi pedoman dalam melaksanakan tahapan/langkah berikutnya. Tahapan perencanaan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

a. Mengkaji silabus PKn kelas V.
b. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk pembelajaran.
c. Menelaah indikator bersama kolaborator.
d. Menelaah materi mengenai organisasi.
e. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah dirumuskan serta skenario pembelajaran dengan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.
f. Menyiapkan media berupa *Flashcard*, gambar organisasi yang utuh, contoh organisasi di sekolah dan di masyarakat, serta contoh mengenai kerusuhan dalam suatu organisasi.
g. Menyiapkan alat evaluasi hasil belajar berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
h. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, lembar catatan lapangan dan angket.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri (Suprawoto, 2010).

PERPUSTAKAAN UNNES

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 3 siklus, siklus pertama yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun tentang materi organisasi, siklus kedua yaitu melaksanakan perbaikan pembelajaran yang telah dibuat tentang bentuk organisasi di sekolah, dan siklus ketiga yaitu melaksanakan perbaikan pembelajaran yang telah dibuat tentang bentuk organisasi di masyarakat.

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagi pengajar. Peneliti juga meminta bantuan guru lain (guru kelas V) melakukan pengamatan mengenai keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3.1.3 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009:220).

Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas (observer) yang dilakukan pada waktu pelaksanaan tindakan dan keduanya berlangsung secara bersamaan. Observasi bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*. Peneliti menggunakan angket, lembar wawancara, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan, dokumen serta lembar soal dalam pengumpulan data-data di lapangan.

3.1.4 Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini dilakukan ketika guru pelaksana

sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan penelitian (Arikunto, 2008:19).

Arikunto (2008:80) memandang refleksi sebagai kegiatan yang dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Peneliti bersama tim kolaborasi menganalisis tindakan yang sudah dilakukan dan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan, serta mengevaluasi proses serta hasil dari tindakan pada siklus pertama, mengidentifikasi dan membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama, serta merancang perbaikan untuk siklus kedua dan selanjutnya.

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus penelitian. Adapun rincian dari tiap siklusnya adalah sebagai berikut.

3.2.1 Siklus I

3.2.1.1 Perencanaan

a. Mengkaji materi yang akan diajarkan.
b. Menyiapkan RPP tentang materi organisasi dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
    1) menjelaskan pengertian organisasi;
    2) merincikan unsur-unsur dalam organisasi;
    3) menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik.

c. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *power point, Flashcard* dan gambar.

d. Menyiapkan soal evaluasi.

e. Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Pendahuluan

1) Apersepsi

"Anak-anak pernahkan kalian bergabung dalam organisasi di rumah maupun di sekolah?"

2) Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar.

3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1) Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)

2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)

3) Siswa membaca teks mengenai organisasi yang diberikan guru. (eksplorasi)

4) Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian organisasi. (eksplorasi)

5) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai unsur-unsur yang ada dalam organisasi tersebut. (eksplorasi)

6) Siswa membentuk 4 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa. (elaborasi)
7) Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Flashcard* yang berisikan gambar mengenai kericuhan dalam melaksanakan rapat anggota koperasi untuk didiskusikan bersama kelompok. (elaborasi)
8) Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Flashcard*, yaitu dimulai dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Flashcard*, yaitu masalah tentang pelaksanaan rapat anggota koperasi yang tidak berjalan dengan baik. (elaborasi)
9) Kelompok untuk berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang timbul dalam rapat tersebut. (elaborasi)
10) Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
11) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
12) Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat. (konfirmasi)
13) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)
14) Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

c. Kegiatan akhir

1) Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3) Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.

4) Guru menutup pembelajaran.

3.2.1.3 Observasi

a. Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

c. Memantau kerjasama siswa selama proses diskusi.

d. Mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

3.2.1.4 Refleksi

a. Mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus I melalui lembar hasil observasi, lembar wawancara dan catatan lapangan.

b. Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus I.

c. Menganalisis keefektifan pembelajaran PKn pada siklus I.

d. Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus I.

e. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II bersama tim kolaborasi.

3.2.2 Siklus II

3.2.1.1 Perencanaan

a. Mengkaji materi yang akan diajarkan.
b. Menyusun RPP dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
    1) menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah;
    2) menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah;
    3) menguraikan peran siswa dalam organisasi kelas.
c. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *power point*, video, *Flashcard* dan *slide gambar*.
d. Menyiapkan soal evaluasi.
e. Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Pendahuluan
    1) Apersepsi

        "Anak-anak masih ingatkah dengan materi organisasi minggu kemarin? Hari ini kita akan mempelajari tentang organisasi di lingkungan sekolah".

    2) Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar.
    3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
b. Kegiatan inti
    1) Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)

2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)
3) Siswa menyimak penjelasan guru mengenai bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah. (eksplorasi)
4) Siswa membaca teks mengenai "koperasi sekolah sebagai bentuk organisasi kelas". (eksplorasi)
5) Siswa mengamati video mengenai "Kantin Kejujuran" yang diputarkan guru. (eksplorasi)
6) Siswa membentuk 4 kelompok. (elaborasi)
7) Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Flashcard* yang berisikan permasalahan yang harus diselesaikan siswa dengan kelompoknya. (elaborasi)
8) Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Flashcard*, yaitu dimulai dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Flashcard* tersebut. (elaborasi)
9) Kelompok untuk berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang terjadi. (elaborasi)
10) Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
11) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya (elaborasi)
12) Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat. (konfirmasi)

13) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)

14) Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

c. Kegiatan akhir

1) Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3) Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.

4) Guru menutup pembelajaran.

3.2.1.3 Observasi

a. Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

c. Memantau kerjasama siswa selama diskusi.

d. Mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

3.2.1.4 Refleksi

a. Mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus II melalui lembar hasil observasi, lembar wawancara dan catatan lapangan.

b. Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus II.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

c. Menganalisis keefektifan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus II
d. Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus II.
e. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III bersama tim kolaborasi.

3.2.3 Siklus III

3.2.3.1 Perencanaan

a. Mengkaji materi yang akan diajarkan.
b. Menyusun RPP mengenai organisasi di lingkungan masyarakat dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
   1) menyimpulkan pengertian organisasi di masyarakat;
   2) menguraikan bentuk-bentuk organisasi di masyarakat;
   3) melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat.
c. Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran berupa *power point,* video, *Flashcard,* dan *slide* gambar.
d. Menyiapkan soal evaluasi.
e. Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Pendahuluan
   1) Apersepsi

      "anak-anak ingatkah kalian mengenai pembelajaran sebelumnya mengenai organisasi di lingkungan sekolah? Hari ini kita akan

mempelajari mengenai bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat"

2) Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar.
3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1) Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)
2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)
3) Siswa membaca teks mengenai "organisasi masyarakat". (eksplorasi)
4) Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai organisasi di lingkungan masyarakat. (eksplorasi)
5) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat. (eksplorasi)
6) Siswa membentuk 4 kelompok. (elaborasi)
7) Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Flashcard* yang berisikan permasalahan mengenai kericuhan dalam suatu organisasi di masyarakat yang harus diselesaikan siswa dengan kelompoknya. (elaborasi)
8) Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Flashcard*, yaitu dimulai dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Flashcard* tersebut. (elaborasi)
9) Kelompok untuk berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang terjadi. (elaborasi)

10) Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
11) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
12) Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat. (konfirmasi)
13) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)
14) Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

c. Kegiatan akhir
1) Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3) Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.
4) Guru menutup pembelajaran.

3.2.3.3 Observasi

a. Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.
b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

c. Memantau kerjasama siswa selama diskusi.

d. Mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

3.2.3.4 Refleksi

a. Mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus III melalui lembar hasil observasi, lembar wawancara dan catatan lapangan.

b. Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus III.

c. Menganalisis keefektifan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus III.

d. Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus III.

e. Menyusun perencanaan tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PKn siklus III.

f. Penelitian selesai jika persentase ketuntasan belajar siswa dalam siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

g. Penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya jika persentase ketuntasan belajar siswa dalam siklus III belum memenuhi indikator keberhasilan.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang.

3.3.1 Profil Guru

Nama : Stephanie Prisca Dewi.

Tanggal lahir : 17 Februari 1992.

3.3.2 Siswa

Siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki tahun ajaran 2012/2013.

3.4 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Penelitian di kelas ini berdasarkan pertimbangan peneliti dan kolaborator (guru kelas). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana peneliti berperan sebagai guru pelaksana tindakan.

3.5 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1 Guru

Peneliti berperan sebagai pengajar (guru kelas V). Peneliti memperoleh data guru dari observasi berdasarkan lembar observasi keterampilan guru yang dilakukan selama pelaksanaan siklus pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard.*

3.5.1.2 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang dilakukan selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga.

3.5.2 Jenis Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Sugiyono (2011:23) mengartikan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan *(skoring)*. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar siswa berupa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal PKn tentang materi organisasi.

3.5.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono, 2011:23). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil wawancara dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan dua cara, yaitu:

3.5.3.1 Tes

Tes adalah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau kelompok murid (Arikunto, 2012:46).

Collegiate (Arikunto, 2012:46) mendefinisikan *"test=any series of questions or exercises or other means of measuring the skill, knowledge, intelligence, capacities of aptitudes or individual or group."* Yang lebih kurang definisinya, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang

digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes dikerjakan siswa secara individual setelah mempelajari suatu materi. Tes dilaksanakan pada saat proses pembelajaran melalui LKS dan tes akhir pembelajaran pada siklus I , siklus II , dan siklus III. Tes ini menggunakan lembar soal evaluasi individu.

3.5.3.2 Non Tes

Teknik Non tes merupakan cara pengumpulan data tidak menggunakan alat-alat baku, dengan demikian tidak bersifat mengukur dan tidak diperoleh angka-angka sebagai hasil pengukuran (Tuan guru, 2012).

Teknik non tes digunakan sebagai pelengkap dan digunakan sebagai pertimbangan tambahan dalam pengambilan keputusan penentuan kualitas hasil belajar, teknik ini dapat bersifat lebih menyeluruh pada semua aspek kehidupan anak (Poerwanti, 2008:1.34).

Macam-macam teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

3.5.3.2.1 Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2012:45). Teknik observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa yang akan

menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa kelas V SDN Gunungpati 03 dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard.*

3.5.3.2.2 Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2012:43)

Sumber dokumentasi dalam penelitian ini diperoleh dari foto dan video selama proses pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard.* Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi.

3.5.3.2.3 Angket

Seluruh proses pembelajaran memiliki komponen afektif yang sangat penting perannya bagi anak. Oleh karena itu, berbagai sikap anak perlu diketahui karena keberadaannya sangat menentukan di dalam proses pembelajaran. Angket dipergunakan untuk mengumpulkan informasi yang tidak mudah diakses dengan cara lain yang hasilnya berupa data deskriptif dan biasanya berupa angket sikap *(Attitude Questionnaires)* (Poerwanti. 2008:3.26). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

3.5.3.2.4 Wawancara

Wawancara atau interviu (interview) adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab sepihak (Arikunto, 2012:44). Wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang keefektifan pembelajaran PKn sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard.* Wawancara berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan catatan lapangan.

3.5.3.2.5 Catatan Lapangan

Catatan lapangan berisi catatan guru untuk mendeskripsikan tentang keaktifan belajar siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data selama proses pelaksanaan tindakan ada 2 cara, yaitu:

3.6.1 Kuantitatif

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan aspek-aspek yang di analisa berupa jumlah jawaban yang benar, jumlah jawaban yang salah, nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar secara individu dan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat

menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa, aktivitas siswa selama pembelajaran serta keterampilan guru dalam pembelajaran.

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

a. Data hasil belajar siswa dianalisa dengan menggunakan rumus:

   Skor = $\frac{B}{N}$ x 100 (skor mulai 0 - 100)

   Keterangan: B = Banyaknya butir soal yang dijawab benar

   N = Banyaknya butir soal (Poerwanti dkk, 2008:6.3)

b. Data nilai rata-rata dianalisa dengan rumus :

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

   Keterangan: X = nilai rata-rata

   $\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

   $\sum N$ = jumlah siswa (Aqib, 2010:40)

c. Data ketuntasan belajar dianalisa dengan rumus:

   Ada dua ketuntasan belajar, yaitu secara perseorangan dan secara klasikal. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

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

   Keterangan: P = persentase (Aqib, 2010:41)

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan berdasarkan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu, tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 63	≥ 75%	Tuntas
< 63	< 75%	Tidak Tuntas

(KKM SDN Gunungpati 03 Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2012/2013)

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kualitatif yang dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Persen (%)

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualitatif	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65-84%	Baik (B)	Berhasil
55-64%	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang (C)	Tidak Berhasil

(Aqib, 2009:161)

Hasil belajar siswa yang diperoleh nantinya akan dikonversikan dalam bentuk persen (%) dan dikelompokkan dalam empat kategori. Apabila mencapai kriteria 85-100% pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dan ini berarti pembelajaran sudah berhasil. Pada kriteria 65-84% pembelajaran masuk dalam

kategori baik dan pembelajaran juga dikatakan sudah berhasil. Sedangkan, kriteria 55-64% masuk dalam kategori cukup dan pembelajaran tidak berhasil. Pada kriteria 0-54% masuk dalam kategori kurang dan pembelajaran tidak berhasil.

3.6.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampila guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, serta hasil catatan lapangan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan. Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa serta angket siswa sebagai bentuk respon terhadap pembelajaran yang dilakukan guru.

Poerwanti, dkk (2007: 6-9) mengemukakaan bahwa dalam mengelola data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

a. Menentukan skor terendah
b. Menentukan skor tertinggi
c. Mencari median
d. Mencari rentan nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

Kemudian setelah langkah kita tentukan, kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut:

R = skor terendah

T = skor tertinggi

PERPUSTAKAAN UNNES

n = banyak skor = (T – R) + 1

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

K1 = kuartil pertama

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

K2 = kuartil kedua

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

K3 = kuartil ketiga

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

K4= kuartil keempat = T (skor tertinggi)

Nilai yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dikonversikan dengan tabel ketuntasan data kualitatif untuk mengetahui rentang nilai dan kategorinya. Tabel rentang dan kategorinya yaitu:

Tabel 3.3

Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
K3 ≤ skor ≤ T	Sangat baik	A
K2 ≤ skor < K3	Baik	B
K1 ≤ skor < K2	Cukup	C
R ≤ skor < K1	Kurang	D

Dari perhitungan tersebut, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
39≤ skor ≤ 52	Sangat baik	A
26≤ skor <39	Baik	B
13≤ skor <26	Cukup	C
0≤ skor <13	Kurang	D

Tabel kriteria ketuntasan keterampilan guru diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard.* Untuk menentukan kategori penilaian digunakan perhitungan menggunakan rumus kuartil. Sehingga, diperoleh kategori dalam menilai keterampilan guru, yaitu guru akan mendapatkan kategori sangat baik apabila dari perhitungan hasil observasi keterampilan guru diperoleh skor 39≤ skor ≤ 52, kategori baik apabila mendapatkan skor 26≤ skor <39, kategori cukup apabila skor yang diperoleh 13≤ skor <26, dan kategori kurang apabila dari hasil observasi keterampilan guru mendapatkan skor 0≤ skor <13.

Tabel 3.5

Kriteria Aktivitas Siswa

Kriteria Keaktifan Siswa	Kategori	Nilai
39≤ skor ≤ 52	Sangat baik	A
26≤ skor <39	Baik	B
13≤ skor <26	Cukup	C
0≤ skor <13	Kurang	D

Tabel kriteria aktivitas siswa diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard.* Dalam menentukan kriteria aktivitas siswa juga menggunakan

rumus kuartil. Sehingga, diperoleh kategori dalam menilai aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu kategori sangat baik apabila dari perhitungan hasil observasi keaktifan siswa diperoleh skor 39≤ skor ≤ 52, kategori baik apabila mendapatkan skor 26≤ skor <39, kategori cukup apabila skor yang diperoleh 13≤ skor <26, dan kategori kurang apabila dari hasil observasi keaktifan siswa mendapatkan skor 0≤ skor <13.

Tabel 3.6

Kriteria Tingkat Aktivitas Siswa dalam Persen (%)

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualitatif	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65-84%	Baik (B)	Berhasil
55-64%	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang (C)	Tidak Berhasil

(Aqib, 2009:161)

Hasil belajar siswa yang diperoleh nantinya akan dikonversikan dalam bentuk persen (%) dan dikelompokkan dalam empat kategori. Apabila mencapai kriteria 85-100% pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dan ini berarti pembelajaran sudah berhasil. Pada kriteria 65-84% pembelajaran masuk dalam kategori baik dan pembelajaran juga dikatakan sudah berhasil. Sedangkan, kriteria 55-64% masuk dalam kategori cukup dan pembelajaran tidak berhasil. Pada kriteria 0-54% masuk dalam kategori kurang dan pembelajaran tidak berhasil.

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang ditunjukan dengan indikator, sebagai berikut:

a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* meningkat dengan kriteria sangat baik, yaitu dengan 39≤ skor <52 pada lembar observasi keterampilan guru.
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* meningkat dengan kriteria sangat baik, yaitu dengan 39≤ skor <52 pada lembar observasi aktivitas siswa.
c. ≥75% siswa kelas V SDN Gunungpati 03 mengalami ketuntasan belajar klasikal, artinya ≥75% siswa mendapatkan hasil belajar individual sebesar ≥63 dalam pembelajaran PKn.

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Hasil penelitian terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang akan dipaparkan pada deskripsi pelaksanaan pembelajaran per siklus sebagai berikut.

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada mata pelajaran PKn. Berikut penjabaran pelaksanaan siklus I:

4.1.1.1 Perencanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam melaksanakan perencanaan tindakan siklus I sebagai berikut:

a. Mengkaji materi yang akan diajarkan.
b. Menyiapkan RPP tentang materi organisasi dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
    4) menjelaskan pengertian organisasi

5) merincikan unsur-unsur dalam organisasi

6) menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik.

c. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *power point, Flashcard* dan gambar.

d. Menyiapkan soal evaluasi.

e. Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Februari 2013 dalam 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pembelajaran diikuti oleh siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Berikut dipaparkan kegiatan pelaksanaan siklus I, yaitu:

a. pra kegiatan (± 5 menit)

Sebelum memulai pembelajaran guru mempersiapkan media pembelajaran, teks tentang organisasi, *Flashcard,* lembar kerja siswa, dan soal evaluasi. Pukul 09.00 bel tanda masuk berbunyi menandakan waktu istirahat pertama telah usai dan pembelajaran untuk jam selanjutnya siap dimulai. Guru memandu siswa untuk segera masuk kelas dan duduk pada tempat duduknya masing-masing. Setelah semua siswa tenang dan siap menerima pelajaran guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam *"Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh"*. Seluruh siswa menjawab *"Waalaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh"*. *"Selamat pagi anak-anak"* siswapun menjawab

"selamat pagi bu". Guru menyiapkan media pembelajaran sambil mengarahkan siswa untuk mengeluarkan buku pelajaran PKn.

b. kegiatan pendahuluan (± 5 menit)

Sebelum masuk ke materi guru memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa *"Anak-anak pernahkah kalian bergabung dalam organisasi di sekolah maupun di rumah?"*. Anak-anak seraya menjawab *"sudah bu"*. *"Nah, sebenarnya makna dari organisasi itu apa? Untuk lebih memahaminya kali ini kita akan belajar mengenai organisasi"*. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dari kegiatan yang akan dilakukan siswa. Kemudian guru membagikan teks tentang "organisasi" dan siswa membaca teks tersebut lalu menyimak penjelasan guru mengenai organisasi.

c. kegiatan inti (± 40 menit)

Kegiatan inti terdiri dari tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Dalam tahap eksplorasi siswa mengamati gambar mengenai organisasi yang diperlihatkan guru. Lalu siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai gambar yang diperlihatkan di depan kelas.

Pada tahap elaborasi pertama siswa diberi teks tentang "organisasi" agar siswa mendapat gambaran tentang organisasi. Kemudian guru menjelaskan mengenai perngertian organisasi, unsur-unsur dalam organisasi, dan ciri-ciri organisasi yang baik. Selanjutnya, siswa membentuk 4 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang. Setiap kelompok mendapatkan *Flashcard* dan lembar kerja siswa untuk didiskusikan dengan kelompoknya. Dalam diskusi, guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah yang

terjadi dalam *Flashcard* tersebut, menganalisis sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Setelah semua kelompok berdiskusi, guru mencermati jawaban hasil diskusi siswa dan meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat. Selanjutnya, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami siswa. Guru lalu memberikan *reward* pada siswa yang telah maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. Ini merupakan tahapan konfirmasi.

d. Kegiatan akhir (± 20 menit)

Dalam kegiatan akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian semua siswa memasukkan semua buku PKn dan guru membagikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa. Kegiatan evaluasi dilakukan ±20 menit, siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai materi organisasi yang telah diajarkan. Siswa mengumpulkan jawaban soal evaluasi yang telah dikerjakan dan selanjutnya guru memberi motivasi agar siswa belajar lebih giat lagi, serta menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan salam dan siswa dipersiapkan untuk pulang.

4.1.1.3 Observasi

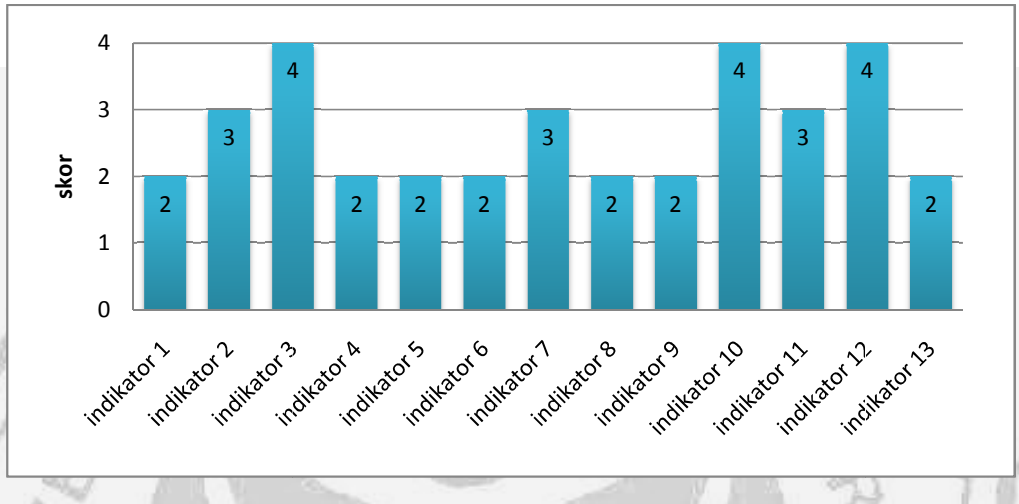
a. Deskripsi hasil Observasi Keterampilan Guru

Dalam pelaksanaan siklus I diperoleh data mengenai keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Indikator	Tingkat Pemahaman					Skor
	(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)		√	√			2
2. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)		√	√	√		3
3. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
4. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi			√	√		2
5. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)			√	√		2
6. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√			√		2
7. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√		√		3
8. Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	√			√		2
9. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	√			√		2
10. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
11. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)		√	√	√		3
12. Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
13. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)			√	√		2
Jumlah Skor						**35**
Persentase						**67,3 %**
Kriteria						**Baik**

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.1. *Diagram Batang Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I*

Dari data hasil observasi keterampilan guru yang ada diperoleh skor 35 dengan kategori baik. Setiap indikator akan dirinci sebagai berikut:

1) keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas

Dalam melaksanakan keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas pada siklus I guru memperoleh skor 2, yaitu keterampilan guru saat mengkondisikan kelas dan memberi apersepsi. Namun, dalam pembelajaran siklus I ini guru belum memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan juga guru tidak melakukan kegiatan pra pembelajaran seperti berdoa dan presensi karena pembelajaran PKn dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga sehingga, tidak perlu lagi untuk berdoa dan melakukan presensi.

2) menjelaskan materi menggunakan media

Keterampilan guru saat menjelaskan menggunakan media guru mendapatkan skor 3. Saat menjelaskan materi yang disampaikan sudah sesuai

dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, menjelaskan materi juga sudah menggunakan media berupa gambar dan *power point* yang ditayangkan lewat LCD sehingga, semua siswa dapat melihat dan mendengarkan materi yang sedang dipelajari saat itu. Suara guru saat menjelaskan juga sudah cukup lantang dan dapat terdengar sampai bagian belakang kelas. Akan tetapi, guru belum dapat menghubungkan materi dengan kehidupan disekitar siswa.

3) membimbing pembentukan kelompok

Keterampilan membimbing pembentukan kelompok guru skor yang didapatkan guru yaitu 4. Sebelum siswa berkelompok, guru terlebih dahulu memberi penjelasan saat akan membentuk kelompok. Kelompok yang dibentuk heterogen, guru juga meminta dan membantu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya.

4) memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi

Sebelum melaksanakan diskusi guru menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa dan menjelaskan penggunaan *Flashcard* kepada semua kelompok. Akan tetapi, *Flashcard* tidak dibagikan pada masing-masing anggota kelompok, setiap kelompok hanya mendapatkan 1 buah *Flashcard.* Selain itu, yang dibuat dinilai masih sulit untuk dipahami siswa, kebanyakan siswa belum bisa mencerna apa yang dimaksudkan dalam *Flashcard* tersebut. Dalam keterampilan ini, guru mendapatkan skor 2.

5) membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah

Saat pelaksanaan diskusi guru berkeliling untuk membimbing kelompok dalam merumuskan masalah yang terlihat dalam *Flashcard*. Namun, guru belum

membantu siswa saat siswa melakukan identifikasi masalah dan siswa masih merasa sulit dalam diskusi tersebut. Dalam keterampilan ini, guru mendapatkan skor 2.

6) membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah

Keterampilan membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah guru mendapat skor 2. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang kebingungan dalam diskusi dan sudah memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah. Namun, guru masih belum bisa mengaktifkan seluruh anggota kelompok dan tidak membimbing siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah.

7) memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah

Dalam keterampilan ini guru memperoleh skor 3. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi, berkeliling mengecek kerja kelompok dan meminta siswa menuliskan hasilnya pada lembar yang sudah disediakan. Saat siswa berdiskusi guru belum mengecek alasan pemecahan masalah yang dikemukakan siswa.

8) menanggapi hasil presentasi kelompok

Keterampilan guru menanggapi hasil presentasi kelompok dalam pembelajaran mendapatkan skor 2. Guru mengkritisi hasil diskusi siswa dan meminta kelompok` lain untuk menanggapi. Akan tetapi, guru belum

menyempurnakan seluruh jawaban dari kelompok dan motivasi yang diberikan masih kurang.

9) memberi kesempatan untuk bertanya

Pada indikator memberi kesempatan untuk bertanya guru mendapatkan skor 2. Saat melakukan diskusi, guru mengajukan pertanyaan yang singkat dan jelas, serta memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. Namun, pertanyaan yang diajukan guru belum mampu membuat siswa untuk banyak berpendapat dan hanya beberapa siswa yang diberi pertanyaan.

10) memberikan penghargaan kepada setiap kelompok

Keterampilan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok guru mendapatkan skor 4. Guru memberikan tepuk tangan, *reward,* tidak mencela hasil kerja kelompok, dan memberi penguatan kepada tiap anggota kelompok.

11) membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

Keterampilan membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran mendapatkan skor 3. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami, dan kesimpulan yang dihasilkan menggunakan kalimat yang jelas dan dipahami.

12) memberikan soal evaluasi

Setelah melakukan pembelajaran, guru memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru meminta siswa untuk memasukkan alat tulis dan buku sebelum mengerjakan soal. Guru juga mengawasi siswa saat

mengerjakan soal, menegur siswa jika ada yang menyontek, dan mengingatkan waktu dalam mengerjakan soal. Keterampilan memberikan soal evaluasi guru mendapatkan skor 4.

13) menutup pelajaran

Kegiatan menutup pelajaran guru mendapatkan skor 2. Guru menyempurnakan hasil pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar. Tidak ada tindak lanjut berupa pekerjaan rumah yang diberikan guru, dan guru belum mengingatkan siswa mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya.

b. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, sebagai berikut:

Tabel 4.2

Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	62%
2.	Mendengarkan informasi yang disampaikan guru	62%
3.	Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi	51%
4.	Mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*	68%
5.	Mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran	64%
6.	Merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok	62%
7.	Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*	53%
8.	Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya	58%
9.	Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi	65%
10.	Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain	58%
11.	Memberikan pendapat atas hasil kerja kelompok lain	59%

No.	Indikator	Persentase
12.	Mengerjakan soal evaluasi	75%
13.	Mengikuti kegiatan akhir	64%
Jumlah		**740**
Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa		**62%**
Kategori		**Baik**

Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel rekapitulasi diatas, yaitu selama proses pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 mendapatkan skor 740, dan jika dikonversikan dalam persen (%) aktivitas siswa pada siklus I mencapai 62% dan masuk dalam kategori baik (Aqib, 2009:161).

Perolehan skor setiap indikator di atas dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1) mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran

Pada indikator pertama ini persentase aktivitas siswa yang muncul sebesar 62%. Ada 12 siswa mendapat skor 2 dan 11 siswa mendapat skor 3. Deskriptor yang sering muncul yaitu menyiapkan alat tulis dan buku tulis. Namun, belum semua siswa mengeluarkan buku paket dan mengatur kerapian tempat duduknya.

2) mendengarkan informasi yang disampaikan guru

Indikator mendengarkan informasi yang disampaikan guru pada siklus I ini memperoleh persentase sebesar 62%. Ada 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa mendapatkan skor 3. Deskriptor yang sering muncul yaitu memperhatikan informasi yang disampaikan guru dan mencatat hal-hal penting. Namun, masih ada beberapa siswa yang membuat gaduh dikelas dan masih sedikit siswa yang berani bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami.

3) bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi

Persentase yang muncul pada indikator ketiga ini sebesar 51% yaitu 5 siswa mendapat skor 1, 12 siswa mendapat skor 2, dan 6 siswa mendapat skor 3. Dalam membentuk kelompok siswa masih ada kecenderungan memilih teman satu kelompok namun, hal ini tidak berdampak besar dalam pembentukan kelompok. Saat sudah berkelompok mereka sudah bisa membagi tugas, mau bekerja bersama dengan kelompoknya dan bertanggung jawab atas tugasnya.

4) mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*

Indikator mengidentifikasi permasalahan yang ditemui dalam *Flashcard* pencapaian persentase sebesar 68% yaitu 13 siswa mendapat skor 2, 3 siswa mendapat skor 3, dan 7 siswa mendapat skor 4. Saat berdiskusi siswa bersama kelompoknya mengamati, memahami, dan berdiskusi bersama-sama. Siswa juga menuliskan pendapat yang muncul dalam kelompoknya.

5) mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran

Indikator mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran diperoleh hasil 12 siswa mendapat skor 2, 9 siswa mendapat skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 4 atau sebesar 64%. Dalam berdiskusi siswa terlihat bersemangat untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam *Flashcard*, mereka juga bisa menghargai pendapat teman satu kelompoknya. Akan tetapi, siswa masih kurang teliti dalam mengidentifikasi masalah yang muncul dalam *Flashcard*.

6) merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok

Indikator keenam ini pencapaian persentase sebesar 62% yaitu 12 siswa mendapat skor 2 dan 11 siswa mendapat skor 3. Desripktor yang sering terlihat yaitu saat siswa sedang merumuskan masalah dengan kelompok, sungguh-sungguh dalam merumuskan masalah, dan merumuskan masalah sesuai dengan topik diskusi. Namun, siswa masih kurang cermat dan teliti dalam merumuskan masalah.

7) berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*

Indikator ketujuh yaitu berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* pencapaian persentase sebesar 53% yaitu 4 siswa mendapat skor 1, 12 siswa mendapat skor 2, dan 7 siswa mendapat skor 3. Semua siswa sudah berdiskusi dalam kelompok. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam kelompok.

8) memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya

Indikator memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya pencapaian persentase sebesar 58% yaitu 16 siswa mendapat skor 2 dan 7 siswa mendapat skor 3. Kelompok sudah memecahkan masalah bersama dengan kelompoknya. Namun, pemecahan yang dibuat ada yang belum tepat.

9) menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi

Hasil pencapaian persentase pada indikator kesembilan sebesar 65% yaitu 12 siswa mendapat skor 2, 8 siswa mendapat skor 3, dan 3 siswa mendapat skor 4. Siswa bertanggung jawab terhadap hasil penilaianya dan sudah menuliskan hasil penilaian serta diskusinya.

10) mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain

Dalam indikator mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain diperoleh hasil terdapat 19 siswa yang mendapat skor 2 dan 5 siswa mendapat skor 3 atau mencapai persentase sebesar 58%. Semua kelompok sudah mempresentasikan hasil diskusinya dan mendengarkan hasil diskusi kelompok lain. Namun, masih ada beberapa siswa yang masih malu-malu saat membacakan hasil diskusinya dan belum bersuara lantang.

11) mendapatkan penghargaan atas hasil kerja kelompoknya

Dalam indikator ini pencapaian persentase sebesar 59% yaitu 15 siswa mendapat skor 2 dan 8 siswa mendapat skor 3. Siswa sudah memberi tepuk tangan, dan tidak mencela hasil kelompok lain. Namun, masih ada siswa yang belum mendapatkan *reward* dan belum saling menyemangati teman sekelompoknya agar lebih baik.

12) mengerjakan soal evaluasi

Indikator mengerjakan soal evaluasi pencapaian persentase sebesar 75% yaitu 23 siswa mendapatkan skor 3. Siswa sudah membaca soal dengan teliti,

mengerjakan sesuai kemampuan dan tidak memberikan jawaban pada teman. Namun, belum semua siswa dapat mengumpulkan lembar jawaban tepat waktu.

13) mengikuti kegiatan akhir

Hasil pencapaian persentase pada indikator ketiga belas ini sebesar 64% yaitu 10 siswa mendapat skor 2 dan 13 siswa mendapat skor 3. Siswa dan guru sudah menyimpulkan materi bersama-sama dan mencatat hasil pembelajaran. Namun, tidak banyak siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami dan masih ada beberapa siswa yang menganggu saat proses pembelajaran.

c. Hasil Angket Respon Siswa Siklus I

Hasil angket respon siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siklus I ini mendapatkan respon yang baik dari siswa. Respon siswa yang diamati melalui pertanyaan meliputi : (1) apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi? Hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 23 siswa atau 100% siswa menjawab "Ya", hal ini berarti bahwa seluruh siswa kelas V merasa senang mengikuti pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*; (2) apakah pembelajaran PKn tadi menarik? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", ini berarti seluruh siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*; (3) apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu

siswa untuk memahami materi pembelajaran; (4) apakah ada kesulitan dalam pembelajaran? pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 70% siswa menjawab "Tidak" dan 30% , ini berarti bahwa 16 siswa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan masih ada 7 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran; (5) apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran tadi? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu penyampaian materi dalam pembelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran; dan (6) apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", hal ini membuktikan bahwa siswa bersedia untuk mengikuti pembelajaran PKn yang dilakukan melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

d. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran siklus I pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 dengan data seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif

Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Keterangan	Skor
1	Rata-Rata Kelas	65,4
2	Nilai Tertinggi	47
3	Nilai Terendah	80
4	Siswa Memenuhi KKM	13
5	Siswa Belum Memenuhi KKM	10
6	Ketuntasan Belajar Klasikal	61%

Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel diatas, rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I mencapai 65,4% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 47. 13 siswa kelas V sudah dapat mencapai nilai KKM yaitu 63 dan ada 10 siswa belum mencapai nilai KKM. Pencapaian persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 61% dengan kategori **tidak tuntas** (Aqib, 2009:161).

Distribusi nilai hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, dapat dilihat pada tabel berikut:

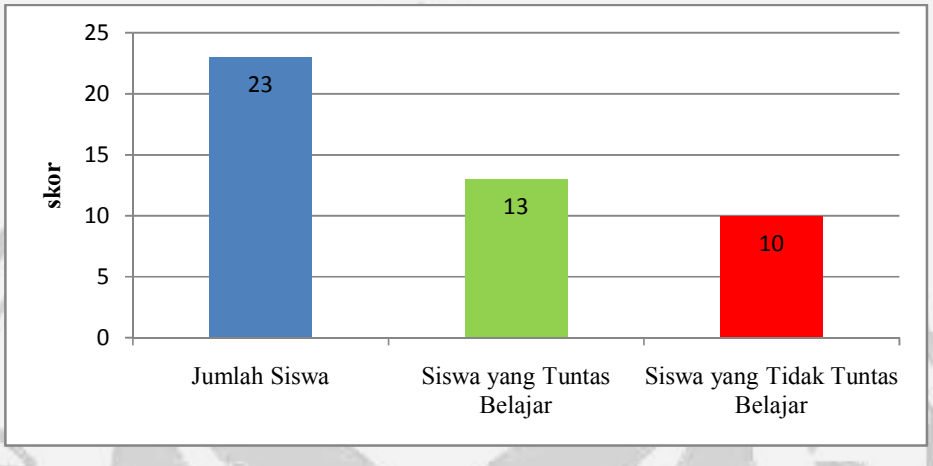
Tabel 4.4

Distribusi Nilai

Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	45-50	1	4%	Tidak Tuntas
2.	51-56	1	4%	Tidak Tuntas
3.	57-62	8	35%	Tidak Tuntas
4.	63-68	2	9%	Tuntas
5.	69-74	8	35%	Tuntas
6.	75-80	3	13%	Tuntas
Jumlah		23	100%	

Data penilaian hasil belajar siswa di siklus I dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang, dijabarkan dalam diagram batang, sebagai beikut:



Gambar 4.2 *Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I*

4.1.1.4 Refleksi

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus I guru bersama kolaborator melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Proses pembelajaran pada siklus I terlihat baik dengan keterampilan guru dan aktivitas siswa sudah baik. Keterampilan guru mencapai 67,3% dalam kategori baik, aktivitas siswa mencapai 62% dengan kategori baik dan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 61%. Melihat hasil pada siklus I ini, maka masih perlu diadakan perbaikan untuk siklus selanjutnya karena indikator keberhasilan yang ditetapkan belum dapat tercapai. Penyebabnya antara lain: (1) guru belum optimal dalam mengelola kelas, (2) belum semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran, (3) siswa masih belum siap belajar menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, karena merupakan hal baru bagi siswa. Oleh karena itu, masih

perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* yang akan dilaksanakan pada siklus II.

4.1.1.5 Revisi

Perbaikan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang akan dilaksanakan pada siklus II antara lain:

a. Guru harus meningkatkan pengelolaan kelas.
b. Dalam penyampaian materi pelajaran akan ditayangkan sebuah video agar siswa lebih bersemangat.
c. Memaksimalkan peran guru dalam membimbing siswa saat proses pembelajaran menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pengarahan kegiatan diskusi siswa.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Dalam siklus II pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada mata pelajaran PKn. Hasil penelitian diuraiakan sebagai berikut:

4.1.2.1 Perencanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam melaksanakan perencanaan tindakan siklus II sebagai berikut:

f. Mengkaji materi yang akan diajarkan.
g. Menyusun RPP dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
    4) menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah
    5) menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

6) menguraikan peran siswa dalam organisasi kelas..

h. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *power point*, video, *Flashcard* dan *slide gambar*.

i. Menyiapkan soal evaluasi.

j. Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa.

4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan di siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Februari 2013 dalam satu pertemuan yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pembelajaran diikuti oleh siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Berikut dipaparkan kegiatan pelaksanaan siklus II, yaitu:

a. pra kegiatan (± 5 menit)

Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan media pembelajaran, teks tentang koperasi sekolah sebagai bentuk organisasi kelas, *Flashcard,* lembar kerja siswa, dan soal evaluasi. Pukul 07.00 bel tanda masuk berbunyi menandakan pembelajaran pada pagi itu siap dimulai. Guru memandu siswa untuk berbaris terlebih dahulu dan selanjutnya masuk ke kelas. Setelah semua siswa masuk dan siap menerima pelajaran guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam *"Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh"*. Seluruh siswa menjawab *"Waalaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh"*. *"Selamat pagi anak-anak"* siswapun menjawab *"selamat pagi bu"*. Guru menyiapkan media pembelajaran sambil mengarahkan siswa untuk mengeluarkan buku pelajaran PKn.

b. kegiatan awal (± 5 menit)

Di kegiatan awal, guru memberikan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dibahas minggu kemarin untuk menghubungkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian guru menyampaikan pokok materi yang akan dipelajari pada pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menulis materi di papan tulis. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dari kegiatan yang akan dilakukan siswa yaitu siswa dapat menguraikan bentuk-bentuk organisasi di sekolah dan menguraikan manfaat mengikuti kegiatan organisasi.

c. kegiatan inti (± 40 menit)

Dalam siklus II kegiatan inti terdiri dari tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahap eksplorasi diawali dengan siswa mengamati gambar mengenai contoh-contoh organisasi yang ditayangkan guru. Kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai gambar tersebut.

Pada tahap elaborasi pertama siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi organisasi sekolah. Kemudian siswa diberi teks tentang "koperasi sekolah sebagai bentuk organisasi kelas". Setelah semua siswa membaca teks, siswa dan guru bertanya jawab mengenai isi teks. Selanjutnya, siswa ditayangkan sebuah video mengenai "kantin kejujuran" dan semua siswa menyimak video tersebut. Setelah video selesai diputar, guru membentuk 4 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang. Setiap kelompok mendapatkan *Flashcard* dan lembar kerja siswa untuk didiskusikan dengan kelompoknya. Dalam diskusi, guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam

Flashcard tersebut, menganalisis sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Dalam tahap konfirmasi, setelah semua kelompok berdiskusi, guru mencermati jawaban hasil diskusi siswa dan meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat. Selanjutnya, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami siswa. Guru lalu memberikan *reward* pada siswa yang telah maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik.

d. Kegiatan akhir (± 20 menit)

Setelah pemaparan materi dan diskusi, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian, semua siswa memasukkan buku pelajaran PKn dan guru membagikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa. Siswa diberi waktu ±20 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi guru memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Guru menutup pelajaran dengan salam.

4.1.2.3 Observasi

a. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

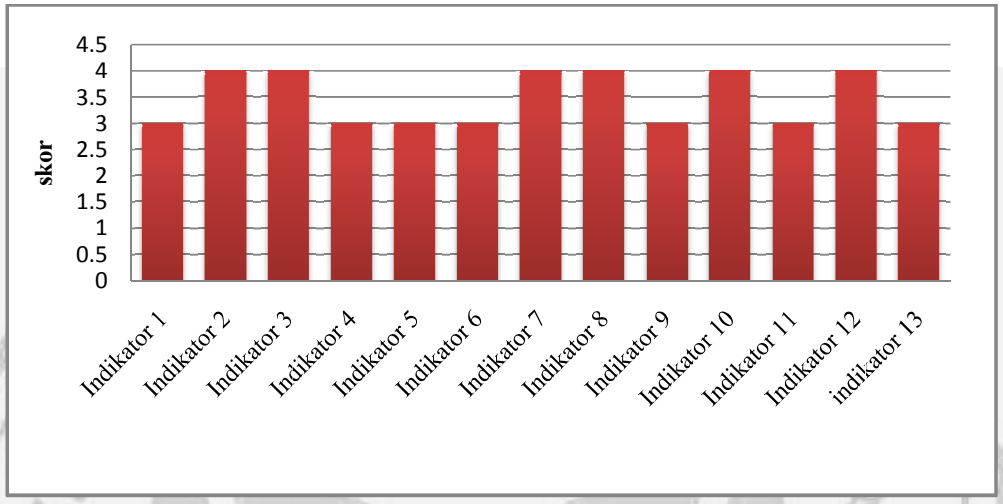
Hasil observasi keterampilan guru pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data sebagai berikut:

PERPUSTAKAAN UNNES

Tabel 4.5
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Indikator	Tingkat Pemahaman					Skor
	(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)	√	√	√			3
2. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)	√	√	√	√		4
3. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
4. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi	√	√		√		3
5. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)		√	√	√		3
6. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√		√		3
7. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√	√	√		4
8. Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	√	√	√	√		4
9. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	√	√		√		3
10. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
11. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)		√	√	√		3
12. Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
13. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	√		√	√		3
Jumlah Skor						**45**
Persentase						**86,5%**
Kriteria						**Sangat Baik**

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3. *Diagram Batang Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II*

Dari hasil observasi keterampilan guru di atas diperoleh jumlah skor 45 dengan kategori sangat baik. Setiap indikator dirinci secara jelas, sebagai berikut:

1) keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas

Dalam melaksanakan keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas pada siklus II guru memperoleh skor 3, yaitu keterampilan guru saat mengkondisikan kelas, memberi apersepsi dan guru memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Namun, dalam pembelajaran siklus II ini guru tidak melakukan kegiatan pra pembelajaran seperti berdoa dan presensi karena pembelajaran PKn dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga sehingga, tidak perlu lagi untuk berdoa dan melakukan presensi.

2) menjelaskan materi menggunakan media

Keterampilan guru saat menjelaskan menggunakan media guru mendapatkan skor 4. Saat menjelaskan materi yang disampaikan sudah sesuai

dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, menjelaskan materi juga sudah menggunakan media berupa gambar dan *power point* yang ditayangkan lewat LCD sehingga, semua siswa dapat melihat dan mendengarkan materi yang sedang dipelajari saat itu. Suara guru saat menjelaskan juga sudah cukup lantang dan dapat terdengar sampai bagian belakang kelas. Serta, guru dapat menghubungkan materi dengan kehidupan disekitar siswa.

3) membimbing pembentukan kelompok

Keterampilan membimbing pembentukan kelompok guru skor yang didapatkan guru yaitu 4. Sebelum siswa berkelompok, guru terlebih dahulu memberi penjelasan saat akan membentuk kelompok. Kelompok yang dibentuk heterogen, guru juga meminta dan membantu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya.

4) memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi

Sebelum melaksanakan diskusi guru menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa dan menjelaskan penggunaan *Flashcard* kepada semua kelompok. Akan tetapi, *Flashcard* tidak dibagikan pada masing-masing anggota kelompok, setiap kelompok hanya mendapatkan 1 buah *Flashcard.* Dalam keterampilan ini guru mendapatkan skor 3.

5) membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah

Saat pelaksanaan diskusi guru berkeliling untuk membimbing kelompok dalam merumuskan masalah yang terlihat dalam *Flashcard*. Namun, siswa masih merasa sulit dalam diskusi tersebut. Dalam keterampilan ini guru mendapatkan skor 3.

6) membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah

Keterampilan membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah guru mendapat skor 3. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang kebingungan dalam diskusi dan sudah memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah. Namun, guru masih belum bisa mengaktifkan seluruh anggota kelompok.

7) memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah

Dalam keterampilan ini guru memperoleh skor 4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi, berkeliling mengecek kerja kelompok dan meminta siswa menuliskan hasilnya pada lembar yang sudah disediakan. Saat siswa berdiskusi guru mengecek alasan pemecahan masalah yang dikemukakan siswa.

8) menanggapi hasil presentasi kelompok

Keterampilan guru menanggapi hasil presentasi kelompok dalam pembelajaran mendapatkan skor 4. Guru mengkritisi hasil diskusi siswa, meminta kelompok lain untuk menanggapi dan memotivasi setiap kelompok, dan juga guru menyempurnakan seluruh jawaban dari kelompok.

9) memberi kesempatan untuk bertanya

Setelah melakukan diskusi guru mengajukan pertanyaan yang singkat dan jelas, serta memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. Namun, pertanyaan yang diajukan guru belum mampu

membuat siswa untuk banyak berpendapat dan hanya beberapa siswa yang diberi pertanyaan. Dalam indikator ini guru memperoleh skor 3.

10) memberikan penghargaan kepada setiap kelompok

Keterampilan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok guru mendapatkan skor 4. Guru memberikan tepuk tangan, *reward,* tidak mencela hasil kerja kelompok, dan memberi penguatan kepada tiap anggota kelompok.

11) membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

Keterampilan membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran mendapatkan skor 3. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami, dan kesimpulan yang dihasilkan menggunakan kalimat yang jelas dan dipahami.

12) memberikan soal evaluasi

Setelah melakukan pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru meminta siswa untuk memasukkan alat tulis dan buku sebelum mengerjakan soal. Guru juga mengawasi siswa saat mengerjakan soal, menegur siswa jika ada yang menyontek, dan mengingatkan waktu dalam mengerjakan soal. Keterampilan memberikan soal evaluasi guru mendapatkan skor 4.

13) menutup pelajaran

Kegiatan menutup pelajaran guru mendapatkan skor 3. Guru menyempurnakan hasil pembelajaran, memberikan motivasi pada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar, dan mengingatkan siswa mengenai materi untuk

pertemuan selanjutnya. Namun, tidak ada tindak lanjut berupa pekerjaan rumah yang diberikan guru.

b. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Persentase
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	61%
2.	Mendengarkan informasi yang disampaikan guru	62%
3.	Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi	68%
4.	Mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*	100%
5.	Mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran	61%
6.	Merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok	58%
7.	Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*	61%
8.	Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya	62%
9.	Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi	71%
10.	Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain	62%
11.	Memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain	60%
12.	Mengerjakan soal evaluasi	79%
13.	Mengikuti kegiatan akhir	62%
Jumlah		**810**
Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa		**67.7%**
Kategori		**Baik**

Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 terlihat pencapaian aktivitas siswa dengan skor 810 dengan persentase rata-rata aktivitas sebesar 67,7% dalam kriteria baik (Aqib, 2009:161).

Perolehan skor setiap indikator di atas dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1) mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran

Indikator mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran pada siklus II persentase aktivitas siswa yang muncul sebesar 61% yaitu 13 siswa mendapat skor 2 dan 10 siswa mendapat skor 3. Deskriptor yang sering muncul yaitu menyiapkan alat tulis dan buku tulis.

2) mendengarkan informasi yang disampaikan guru

Indikator mendengarkan informasi yang disampaikan guru pada siklus II ini memperoleh persentase sebesar 62%. Ada 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa mendapatkan skor 3. Deskriptor yang sering muncul yaitu memperhatikan informasi yang disampaikan guru dan mencatat hal-hal penting. Namun, masih ada beberapa siswa yang membuat gaduh dikelas dan masih sedikit siswa yang berani bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami.

3) bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi

Persentase yang muncul pada indikator ketiga ini sebesar 68% yaitu 6 siswa mendapat skor 2 dan 17 siswa mendapat skor 3. Dalam pembentukan kelompok siswa sudah lebih baik dari siklus sebelumnya. Siswa sudah mau bergabung langsung dengan kelompok tanpa memilih-milih teman. Saat sudah berkelompok mereka sudah bisa membagi tugas, mau bekerja bersama dengan kelompoknya dan bertanggung jawab atas tugasnya.

4) mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*

Indikator mengidentifikasi permasalahan yang ditemui dalam *Flashcard* pencapaian persentase sebesar 100% yaitu semua siswa mendapat skor 4. Siswa berdiskusi bersama kelompoknya mengamati, memahami, dan berdiskusi bersama-sama. Siswa juga menuliskan pendapat yang muncul dalam kelompoknya.

5) mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran

Indikator mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran diperoleh hasil 15 siswa mendapat skor 2, 6 siswa mendapat skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 4 atau sebesar 61% . Dalam berdiskusi siswa terlihat bersemangat untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam *Flashcard*, mereka juga bisa menghargai pendapat teman satu kelompoknya. Akan tetapi, siswa masih kurang teliti dalam mengidentifikasi masalah yang muncul dalam *Flashcard*.

6) merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok

Indikator keenam ini pencapaian persentase sebesar 58% yaitu 11 siswa mendapat skor 2, 9 siswa mendapat skor 3, dan 3 siswa mendapat skor 4. Siswa terlihat merumuskan masalah dengan kelompok, sungguh-sungguh dalam merumuskan masalah, dan merumuskan masalah sesuai dengan topik diskusi. Namun, siswa masih kurang cermat dan teliti dalam merumuskan masalah.

7) berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*

Indikator ketujuh yaitu berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* pencapaian persentase sebesar 61% yaitu 18 siswa mendapat skor 2 dan 5 siswa mendapat skor 4. Semua siswa sudah berdiskusi dalam kelompok.

8) memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya

Indikator memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya pencapaian persentase sebesar 62% yaitu 12 siswa mendapat skor 2 dan 11 siswa mendapat skor 3. Kelompok sudah mampu memecahkan masalah bersama dengan kelompoknya. Namun, pemecahan yang dibuat ada yang belum tepat.

9) menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi

Hasil pencapaian persentase pada indikator kesembilan sebesar 71% yaitu 10 siswa mendapat skor 2, 7 siswa mendapat skor 3, dan 6 siswa mendapat skor 4. Siswa sudah dapat bertanggung jawab terhadap hasil penilaianya dan sudah menuliskan hasil penilaian serta diskusinya.

10) mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain

Dalam indikator mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain diperoleh hasil terdapat 14 siswa yang mendapat skor 2, 7 siswa mendapat skor 3 dan 2 siswa mendapat skor 4 atau mencapai

persentase sebesar 62%. Semua kelompok sudah mempresentasikan hasil diskusinya dan mendengarkan hasil diskusi kelompok lain.

11) mendapatkan penghargaan atas hasil kerja kelompoknya

Dalam indikator ini pencapaian persentase sebesar 60% yaitu 14 siswa mendapat skor 2 dan 9 siswa mendapat skor 3. Siswa sudah memberi tepuk tangan, dan tidak mencela hasil kelompok lain.

12) mengerjakan soal evaluasi

Indikator mengerjakan soal evaluasi pencapaian persentase sebesar 79% yaitu 19 siswa mendapatkan skor 3 dan 4 siswa mendapat skor 4. Siswa sudah membaca soal dengan teliti, mengerjakan sesuai kemampuan, tidak memberikan jawaban pada teman, dan juga siswa dapat mengumpulkan lembar jawaban tepat waktu.

13) mengikuti kegiatan akhir

Hasil pencapaian persentase pada indikator ketiga belas ini sebesar 62% yaitu 13 siswa mendapat skor 2, 9 siswa mendapat skor 3 dan 4 siswa mendapat skor 1. Siswa dan guru sudah menyimpulkan materi bersama-sama dan mencatat hasil pembelajaran. Namun, tidak banyak siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami.

c. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil angket respon siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siklus II ini mendapatkan respon yang baik dari siswa. Respon siswa yang diamati melalui pertanyaan meliputi : (1) apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi?

Hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 23 siswa atau 100% siswa menjawab "Ya", hal ini berarti bahwa seluruh siswa kelas V merasa senang mengikuti pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*; (2) apakah pembelajaran PKn tadi menarik? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", ini berarti seluruh siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*; (3) apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran; (4) apakah ada kesulitan dalam pembelajaran? pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 69% siswa menjawab "Tidak" dan 31% , ini berarti bahwa 18 siswa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan masih ada 5 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran; (5) apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran tadi? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu penyampaian materi dalam pembelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran; dan (6) apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", hal ini membuktikan bahwa siswa bersedia untuk mengikuti pembelajaran PKn yang dilakukan melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

d. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran siklus II pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 dengan data seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif

Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Keterangan	Skor
1	Rata-Rata Kelas	66,3
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Terendah	53
4	Siswa Memenuhi KKM	16
5	Siswa Belum Memenuhi KKM	7
6	Ketuntasan Belajar Klasikal	70%

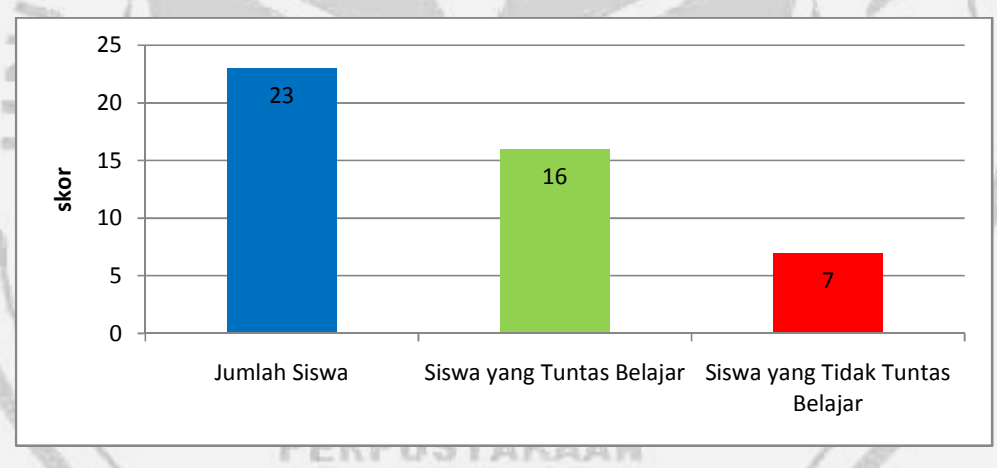
Hasil belajar siswa pada siklus II sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Ditunjukkan dengan data rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II mencapai 66,3 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53. 16 siswa kelas V sudah dapat mencapai nilai KKM yaitu 63 dan masih ada 7 siswa belum mencapai nilai KKM. Pencapaian persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 70% dengan kategori **tidak tuntas** (Aqib, 2009:161).

Distribusi nilai hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Nilai
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	53-57	2	9%	Tidak Tuntas
2.	58-62	5	22%	Tidak Tuntas
3.	63-67	10	43%	Tuntas
4.	68-72	2	9%	Tuntas
5.	73-77	1	4%	Tuntas
6.	78-82	3	13%	Tuntas
Jumlah		23	100%	

Data penilaian hasil belajar siswa di siklus II dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang, dijabarkan dalam diagram batang, sebagai beikut:



Gambar 4.4 *Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II*

4.1.2.4 Refleksi

Setelah melaksanakan pembelajaran di siklus II peneliti dan kolaborator melakukan refleksi. Dari hasil refleksi pembelajaran di siklus II sudah berjalan dengan baik, keterampilan guru dan aktivitas siswa sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Pada siklus I keterampilan guru sebesar 67,3 % dan meningkat pada

siklus II menjadi 86,5 % dengan kategori sangat baik. Sedangkan, aktivitas siswa pada siklus I pencapaian persentase sebesar 62% dan meningkat pada siklus II sebesar 67,7% dengan kategori baik, dan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 70% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53. Keterampilan guru di siklus II sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan akan tetapi, untuk aktivitas siswa dan hasil belajar klasikal masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penyebabnya antara lain: (1) siswa kurang dapat mengidentifikasi masalah yang ada di *Flashcard* sendiri, (2) belum semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran, (3) belum semua siswa dapat menjalankan tugas dalam kelompok dengan baik. Oleh karena itu, masih perlu diadakan perbaikan dan dilanjutkan dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* yang akan dilaksanakan pada siklus III.

4.1.2.5 Revisi

Hasil pembelajaran di siklus II sudah baik namun, perbaikan terhadap mutu pembelajaran masih harus dilakukan. Perbaikan yang dilakukan pada siklus III, antara lain:

a. Guru senantiasa membimbing siswa dalam kelompok-kelompok selama proses pembelajaran dan diskusi berlangsung.
b. Guru menggunakan tayangan yang lebih menarik agar semua siswa dapat ikut aktif dalam pembelajaran.
c. Guru selalu memotivasi siswa untuk bekerja dalam kelompok dan bertanggung jawab atas tugas yang didapatnya.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Siklus III ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada mata pelajaran PKn. Hasil penelitian diuraiakan sebagai berikut:

4.1.3.1. Perencanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam melaksanakan perencanaan tindakan siklus III sebagai berikut:

f. Mengkaji materi yang akan diajarkan.
g. Menyusun RPP mengenai organisasi di lingkungan masyarakat dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
    4) menyimpulkan pengertian organisasi di masyarakat
    5) menguraikan bentuk-bentuk organisasi di masyarakat
    6) melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat.
h. Mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran berupa *power point,* video, *Flashcard,* dan *slide* gambar.
i. Menyiapkan soal evaluasi.
j. Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa.

4.1.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dalam siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Februari 2013. Materi pembelajaran pada siklus III adalah organisasi di masyarakat dengan disediakan teks tentang organisasi di masyarakat. Alokasi waktu pelaksanaan pembelajaran adalah 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pembelajaran PKn diikuti oleh siswa kelas V SDN Gunungpati 03 sebanyak 23 siswa.

Uraian kegiatan pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut:

a. pra kegiatan (± 5 menit)

Guru menyiapkan teks tentang organisasi masyarakat, video pembelajaran, lembar kerja kelompok, dan soal evaluasi sebelum pembelajaran dimulai. Bel sekolah berbunyi menandakan waktu pembelajaran akan dimulai. Guru membimbing siswa untuk duduk di tempat duduknya masing-masing. Setelah siswa tenang dan tertib, guru mengucapkan salam "*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*" siswa secara serentak menjawab "*Wa'alaimualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh"*. "Selamat pagi anak-anak" siswa menjwab "Selamat pagi Bu guru". "Anak-anak coba tengok kanan dan kiri, apakah ada teman yang hari ini tidak masuk?" siswa menjawab "Masuk semua Bu". Guru menyiapkan bahan pelajaran dan media *Flashcard* yang akan digunakan.

b. kegiatan awal (± 5 menit)

Pada kegiatan awal, guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai materi yang akan dipelajari "Anak-anak pada pertemuan sebelumnya kita sudah belajar tentang apa saja?" siswa menjawab "organisasi sekolah Bu". "Betul sekali, pertemuan sebelumnya kita sudah belajar mengenai macam-macam organisasi di lingkungan sekolah, hari ini kita akan belajar tentang organisasi di lingkungan masyarakat". Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari kegiatan yang akan dilakukan siswa yaitu siswa dapat menyimpulkan bentuk-bentuk organisasi yang berkembang di lingkungan masyarakat.

c. kegiatan inti (± 40 menit)

Kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi guru menampilkan materi yang akan dipelajari siswa melalui *Power Point*. Siswa memperhatikan materi yang ditampilkan dalam *Power Point* di papan tulis. Siswa menjawab pertanyaan mengenai gambar-gambar yang ada dalam *Power Point* yang disampaikan oleh guru sebagai pengetahuan dasar bagi siswa sebelum melanjutkan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk organisasi yang berkembang di lingkungan masyarakat.

Pada kegiatan elaborasi, siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa dengan cara berhitung dan berkumpul dengan teman yang mempunyai nomor sama. Siswa mendapatkan lembar kerja kelompok dan mendiskusikan dalam kelompoknya. Dalam kegiatan diskusi, guru membagikan *Flashcard* yang terdapat masalah sebagai bahan diskusi siswa dalam kelompok. Siswa menuliskan hasil diskusi dalam lembar kerja kelompok yang sudah dibagikan. Setelah waktu diskusi selesai, guru meminta ketua kelompok untuk menunjuk perwakilan kelompok sebagi pelapor dalam pemaparan yang dilakukan kelompok. Kelompok secara bergantian memaparkan hasil diskusi, setelah pemaparan selesai guru menuliskan hasil diskusi masing-masing kelompok di papan tulis dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi yang telah dipaparkan dan guru membimbing terlaksananya diskusi kelas.

Kegiatan konfirmasi dilaksanakan setelah kegiatan diskusi kelas selesai. Setelah diskusi kelas terlaksana, guru menyimpulkan hasil diskusi dan meminta siswa untuk memperbaiki lembar kerja kelompok yang kurang tepat dan memberikan penguatan terhadap kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar. Guru memberikan motivasi dan penguatan pada siswa selama pembelajaran.

d. Kegiatan akhir (20 menit)

Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru, guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa. Kegiatan evaluasi dilaksanakan selama ±20 menit, siswa mengerjakan soal evaluasi yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari secara individual. Guru memberikan refleksi atau arahan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah evaluasi selesai guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Guru menutup pelajaran dengan salam.

4.1.3.3. Observasi

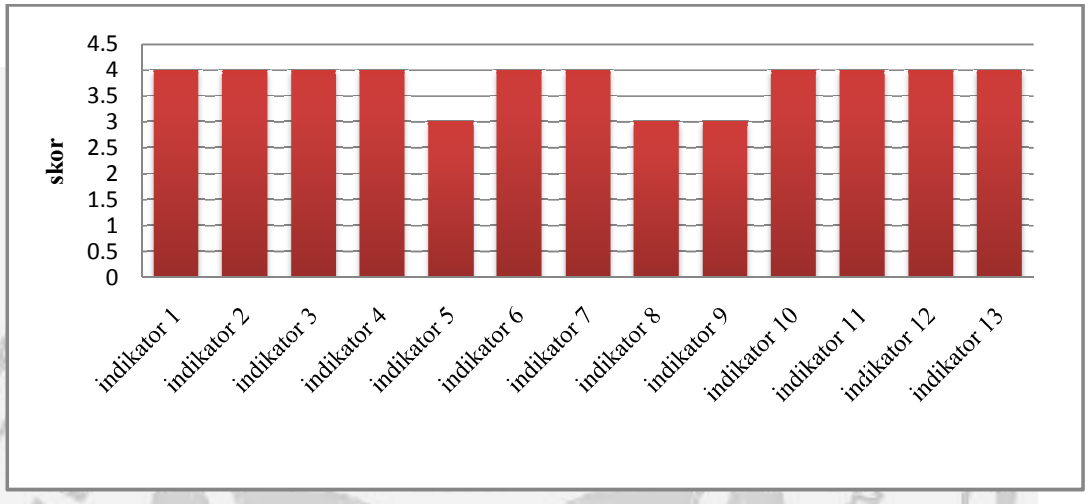
a. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

Hasil dari observasi keterampilan guru pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

Indikator	Tingkat Pemahaman					Skor
	(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
2. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)	√	√	√	√		4
3. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
4. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi	√	√	√	√		4
5. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	√	√		√		3
6. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√	√	√		4
7. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√	√	√		4
8. Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	√	√		√		3
9. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	√	√		√		3
10. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
11. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
12. Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
13. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
Jumlah Skor						**49**
Persentase						**94,2%**
Kriteria						**Sangat Baik**

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus III dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.5 *Diagram Batang Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III*

Dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus III diperoleh jumlah skor 49 dengan kategori sangat baik. Setiap indikator akan dirinci secara jelas sebagai berikut:

1) keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas

Dalam melaksanakan keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas pada siklus III guru memperoleh skor 4, yaitu seluruh deskriptor yang telah ditetapkan dapat tercapai.

2) menjelaskan materi menggunakan media

Keterampilan guru saat menjelaskan menggunakan media guru mendapatkan skor 4. Saat menjelaskan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, menjelaskan materi juga sudah menggunakan media berupa gambar dan *power point* yang ditayangkan

lewat LCD sehingga semua siswa dapat melihat dan mendengarkan materi yang sedang dipelajari saat itu. Suara guru saat menjelaskan juga sudah cukup lantang dan dapat terdengar sampai bagian belakang kelas. Serta, guru dapat menghubungkan materi dengan kehidupan disekitar siswa.

3) membimbing pembentukan kelompok

Keterampilan membimbing pembentukan kelompok guru skor yang didapatkan guru yaitu 4. Sebelum siswa berkelompok, guru terlebih dahulu memberi penjelasan saat akan membentuk kelompok. Kelompok yang dibentuk heterogen, guru juga meminta dan membantu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya.

4) memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi

Keterampilan memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi. Sebelum melaksanakan diskusi guru menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa dan menjelaskan penggunaan *Flashcard* kepada semua kelompok. Akan tetapi, *Flashcard* tidak dibagikan pada masing-masing anggota kelompok, setiap kelompok hanya mendapatkan 1 buah *Flashcard*. Dalam keterampilan ini guru mendapatkan skor 3.

5) membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah

Keterampilan membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah. Saat pelaksanaan diskusi, guru berkeliling untuk membimbing kelompok dalam merumuskan masalah yang ada dalam *Flashcard* dan membantu siswa yang merasa kesulitan dalam diskusi. Dalam keterampilan ini guru mendapatkan skor 3.

6) membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah

Keterampilan membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah guru mendapat skor 4. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang kebingungan dalam diskusi dan sudah memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah. Guru juga sudah mampu bel mengaktifkan seluruh anggota kelompok dan membimbing siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah.

7) memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah

Dalam keterampilan ini guru memperoleh skor 4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi, berkeliling mengecek kerja kelompok dan meminta siswa menuliskan hasilnya pada lembar yang sudah disediakan. Saat siswa berdiskusi guru mengecek alasan pemecahan masalah yang dikemukakan siswa.

8) menanggapi hasil presentasi kelompok

Keterampilan guru menanggapi hasil presentasi kelompok dalam pembelajaran mendapatkan skor 3. Guru mengkritisi hasil diskusi siswa, meminta kelompok lain untuk menanggapi dan sudah memberikan motivasi yang cukup pada tiap kelompok.

9) memberi kesempatan untuk bertanya

Setelah melakukan diskusi guru mengajukan pertanyaan yang singkat dan jelas, serta memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. Dalam indikator ini guru memperoleh skor 3.

10) memberikan penghargaan kepada setiap kelompok

Keterampilan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok guru mendapatkan skor 4. Guru memberikan tepuk tangan, *reward,* tidak mencela hasil kerja kelompok, dan memberi penguatan kepada tiap anggota kelompok.

11) membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

Keterampilan membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran mendapatkan skor 4. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami, dan kesimpulan yang dihasilkan menggunakan kalimat yang jelas dan dipahami. Guru juga mengulang-ulang kesimpulan dengan tujuan agar siswa benar-benar memahami materi.

12) memberikan soal evaluasi

Setelah melakukan pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru meminta siswa untuk memasukkan alat tulis dan buku sebelum mengerjakan soal. Guru juga mengawasi siswa saat mengerjakan soal, menegur siswa jika ada yang menyontek, dan mengingatkan waktu dalam mengerjakan soal. Keterampilan memberikan soal evaluasi guru mendapatkan skor 4.

13) menutup pelajaran

Kegiatan menutup pelajaran guru mendapatkan skor 4. Guru menyempurnakan hasil pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar. Guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah, dan juga mengingatkan siswa mengenai materi yang akan dipelajari siswa untuk pertemuan selanjutnya.

b. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III, sebagai berikut:

Tabel 4.10
Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Indikator	Persentase
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	75%
2.	Mendengarkan informasi yang disampaikan guru	61%
3.	Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi	75%
4.	Mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*	100%
5.	Mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran	60%
6.	Merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok	75%
7.	Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*	82%
8.	Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya	68%
9.	Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi	75%
10.	Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain	82%
11.	Memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain	62%
12.	Mengerjakan soal evaluasi	100%
13.	Mengikuti kegiatan akhir	75%
Jumlah Skor		**914**
Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa		**76,4%**
Kategori		**Sangat Baik**

Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel rekapitulasi diatas, terlihat selama proses pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving*

diperoleh skor sebanyak 914 dengan persentase rata-rata aktivitas sebesar 76,4% dalam kriteria sangat baik (Aqib, 2009:161).

Perolehan skor setiap indikator di atas dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1) mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran

Indikator mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran pada siklus III persentase aktivitas siswa yang muncul sebesar 75% yaitu 23 siswa mendapat skor 3. Terlihat siswa menyiapkan alat tulis, buku tulis, dan buku paket.

2) mendengarkan informasi yang disampaikan guru

Indikator mendengarkan informasi yang disampaikan guru pada siklus III ini memperoleh persentase sebesar 61%. Ada 13 siswa mendapatkan skor 2 dan 10 siswa mendapatkan skor 3. Deskriptor yang sering muncul yaitu memperhatikan informasi yang disampaikan guru, mencatat hal-hal penting, dan sudah ada siswa yang mau bertanya apabila kurang memahami penjelasan guru. Namun, masih ada beberapa siswa yang membuat gaduh dikelas.

3) bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi

Persentase yang muncul pada indikator ketiga ini sebesar 75% yaitu 23 siswa mendapat skor 3. Dalam pembentukan kelompok siswa sudah lebih baik dari siklus sebelumnya. Siswa sudah mau bergabung langsung dengan kelompok tanpa memilih-milih teman. Saat sudah berkelompok mereka sudah bisa membagi tugas, mau bekerja bersama dengan kelompoknya dan bertanggung jawab atas tugasnya.

4) mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*

Indikator mengidentifikasi permasalahan yang ditemui dalam *Flashcard* pencapaian persentase sebesar 100% yaitu semua siswa mendapat skor 4. Siswa berdiskusi bersama kelompoknya mengamati, memahami, dan berdiskusi bersama-sama. Siswa juga menuliskan pendapat yang muncul dalam kelompoknya.

5) mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran

Indikator mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran diperoleh hasil 16 siswa mendapat skor 2, 5 siswa mendapat skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 4 atau sebesar 60% . Dalam berdiskusi siswa terlihat bersemangat untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam *Flashcard*, mereka juga bisa menghargai pendapat teman satu kelompoknya.

6) merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok

Indikator keenam ini pencapaian persentase sebesar 75% yaitu 23 siswa skor 3. Siswa terlihat merumuskan masalah dengan kelompok, sungguh-sungguh dalam merumuskan masalah, dan merumuskan masalah sesuai dengan topik diskusi.

7) berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*

Indikator ketujuh yaitu berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* pencapaian persentase sebesar

82% yaitu 6 siswa mendapat skor 3 dan 17 siswa mendapat skor 4. Semua siswa sudah terlihat aktif berdiskusi dalam kelompok siswa.

8) memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya

Indikator memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya pencapaian persentase sebesar 68% yaitu 6 siswa mendapat skor 2 dan 17 siswa mendapat skor 3. Kelompok sudah mampu memecahkan masalah bersama dengan kelompoknya dan cara yang digunakan dalam memecahkan masalah sudah tepat.

9) menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi

Hasil pencapaian persentase pada indikator kesembilan sebesar 75% yaitu 23 siswa mendapat skor 3. Siswa sudah dapat bertanggung jawab terhadap hasil penilaianya dan sudah menuliskan hasil penilaian serta diskusinya.

10) mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain

Dalam indikator mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain diperoleh hasil terdapat 17 siswa yang mendapat skor 3 dan 6 siswa mendapat skor 4 atau mencapai persentase sebesar 82%. Semua kelompok sudah mempresentasikan hasil diskusinya dengan suara yang lantang dan mendengarkan hasil diskusi kelompok lain.

11) mendapatkan penghargaan atas hasil kerja kelompoknya

Dalam indikator ini pencapaian persentase sebesar 62% yaitu 16 siswa mendapat skor 2, 3 siswa mendapat skor 3 dan 4 siswa mendapat skor 4. Siswa

sudah memberi tepuk tangan, mendapatkan *reward*, dan tidak mencela hasil kelompok lain.

12) mengerjakan soal evaluasi

Indikator mengerjakan soal evaluasi pencapaian persentase sebesar 100% yaitu 23 siswa mendapatkan skor 3. Siswa sudah membaca soal dengan teliti, mengerjakan sesuai kemampuan, tidak memberikan jawaban pada teman, dan juga siswa dapat mengumpulkan lembar jawaban tepat waktu.

13) mengikuti kegiatan akhir

Hasil pencapaian persentase pada indikator ketiga belas ini sebesar 75% yaitu 23 siswa mendapat skor 3. Siswa dan guru sudah menyimpulkan materi bersama-sama, siswa mau bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, mencatat hasil pembelajaran dan tidak mengganggu selama proses pembelajaran.

c. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil angket respon siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siklus III ini mendapatkan respon yang baik dari siswa. Respon siswa yang diamati melalui pertanyaan meliputi : (1) apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi? Hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 23 siswa atau 100% siswa menjawab "Ya", hal ini berarti bahwa seluruh siswa kelas V merasa senang mengikuti pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*; (2) apakah pembelajaran PKn tadi menarik? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", ini berarti seluruh siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan

media *Flashcard*; (3) apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran; (4) apakah ada kesulitan dalam pembelajaran? pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 91% siswa menjawab "Tidak" dan 9% , ini berarti bahwa 21 siswa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan masih ada 2 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran; (5) apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran tadi? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu penyampaian materi dalam pembelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran; dan (6) apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi? Pencapaian persentase dalam pertanyaan ini adalah 100% siswa menjawab "Ya", hal ini membuktikan bahwa siswa bersedia untuk mengikuti pembelajaran PKn yang dilakukan melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*.

d. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran siklus III pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 dengan data seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.11

Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif

Hasil Belajar Siswa Siklus III

No.	Keterangan	Skor
1	Rata-Rata Kelas	72,2
2	Nilai Tertinggi	93
3	Nilai Terendah	61
4	Siswa Memenuhi KKM	22
5	Siswa Belum Memenuhi KKM	1
6	Ketuntasan Belajar Klasikal	96%

Hasil belajar siswa pada siklus III meningkat dengan signifikan. Ditunjukkan dengan data nilai tertinggi yang didapat siswa sebesar 93 dan nilai terendah 61. Serta, pencapaian rata-rata kelas mencapai 72,2 dengan persentase sebesar 96% yaitu 23 siswa kelas V sudah dapat mencapai nilai KKM yaitu 63 dan masih ada 1 siswa belum mencapai nilai KKM. Pencapaian persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 96% dengan kategori **tuntas** (Aqib, 2009:161).

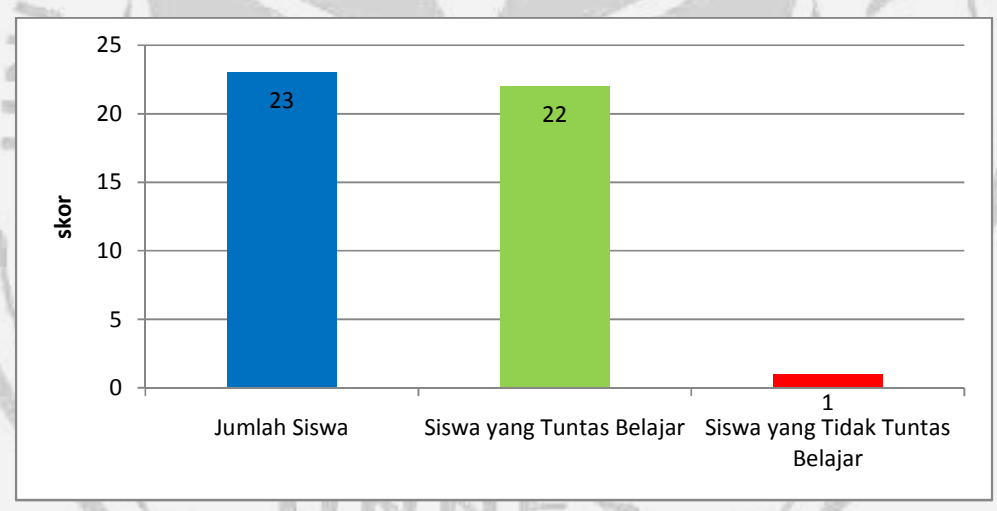
Distribusi nilai hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, dapat dilihat pada tabel berikut:

PERPUSTAKAAN UNNES

Tabel 4.12
Distribusi Nilai
Hasil Belajar Siswa Siklus III

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	0-62	1	4%	Tidak Tuntas
2.	63-67	6	26%	Tuntas
3.	68-72	5	22%	Tuntas
4.	73-77	5	22%	Tuntas
5.	78-82	3	13%	Tuntas
6.	83-100	3	13%	Tuntas
Jumlah		23	100%	

Data penilaian hasil belajar siswa di siklus III dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang, dijabarkan dalam diagram batang, sebagai beikut:



Gambar 4.6 *Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III*

4.1.3.4 Refleksi

Proses pembelajaran pada siklus III secara garis besar sudah berjalan sangat baik. Keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I keterampilan guru mencapai persentase sebesar 67,3%, siklus II 86,5%, dan pada siklus III meningkat hingga 94,2%

dengan kategori sangat baik. Sedangkan, aktivitas siswa pada siklus I mencapai persentase sebesar 62%, siklus II sebesar 67,7%, dan pada siklus III meningkat hingga 76,4% dengan kategori sangat baik. Dan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yaitu pada siklus I sebesar 61%, siklus II 70%, dan pada siklus III mencapai 96%. Setelah berdiskusi mengenai pembelajaran selama siklus III ini, peneliti dan kolaborator memperoleh temuan-temuan sebagai berikut: (1) siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dan merasa tertarik mengikuti pembelajaran ini, (2) siswa sudah dapat ikut aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, (3) siswa sudah berani untuk bertanya dan berpendapat di dalam kelas, (4) guru membimbing ke tiap-tiap kelompok dan dapat merata keseluruh kelompok. Secara garis besar, siklus III sudah berhasil dan indikator keberhasilan sudah dapat tercapai seluruhnya. Sehingga, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

4.1.3.5 Revisi

Hasil pembelajaran di siklus III selama pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang sudah berjalan sangat baik. Ditunjukkan dengan indikator keberhasilan keterampilan guru mencapai 94,2% dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mencapai 76,4%, dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 96% dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 61. Dari hasil pembelajaran ini, maka siklus III dikatakan sudah berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Akan tetapi, perbaikan pada mutu pembelajaran masih harus

dilakukan. Dalam pertemuan-pertemuan berikutnya, guru dapat berkreasi menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif sehingga, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah, merasa tertarik dan juga lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran hendaknya direncanakan dengan baik dan dilaksanakan dengan semaksimal mungkin.

4.1.4 Rekapitulasi Data Siklus I sampai dengan Siklus III

4.1.4.1. Data Keterampilan Guru

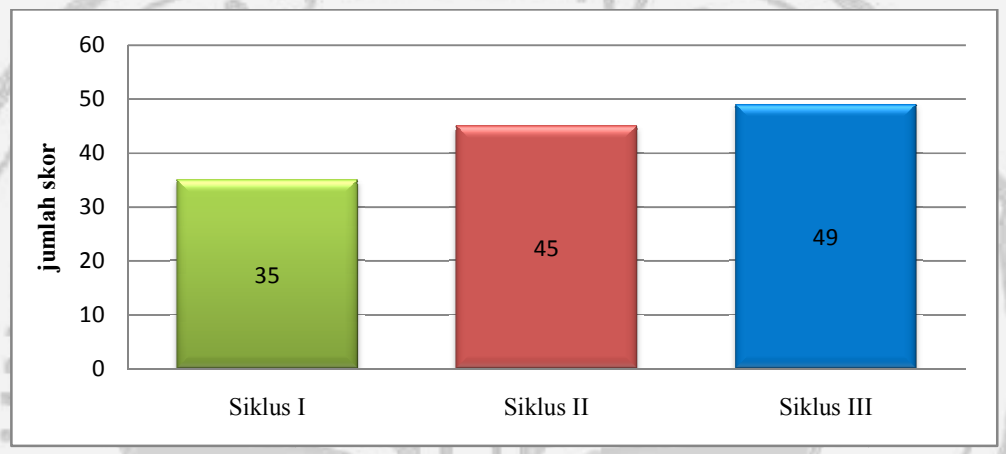
Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I sampai dengan sikus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I sampai dengan Siklus III

No.	Indikator	Perolehan Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)	2	3	4
2	Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)	3	4	4
3	Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	4	4	4
4	Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi	2	3	4
5	Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	2	3	3
6	Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	2	3	4
7	Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	3	4	4
8	Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	2	4	3
9	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	2	3	3
10	Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	4	4	4

11	Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)	3	3	4
12	Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	4	4	4
13	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	2	3	4
Jumlah		**35**	**45**	**49**
Kategori		**Baik**	**Sangat Baik**	**Sangat Baik**

Hasil rekapitulasi observasi keterampilan guru dari siklus I sampai dengan siklus III dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.7 *Diagram Batang Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I sampai dengan Siklus III*

Dari hasil observasi keterampilan guru jumlah skor mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I diperoleh jumlah skor 35, meningkat pada siklus II menjadi 45. Kemudian pada siklus III terjadi peningkatan lagi menjadi 49.

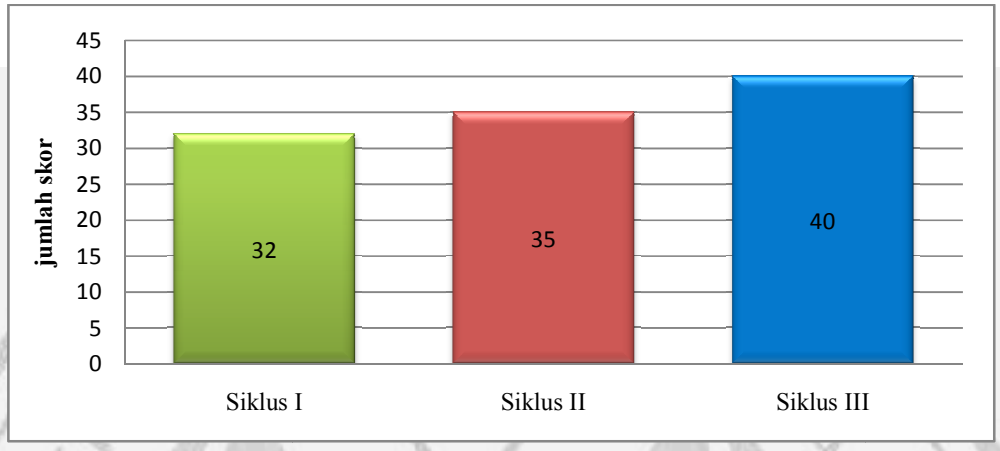
4.1.4.2. Data Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sampai dengan sikus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III

No.	Indikator	Perolehan Skor											
		Siklus I				Siklus II				Siklus III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	-	12	11	-	-	13	10	-	-	-	23	-
2	Mendengarkan informasi yang disampaikan guru	-	12	11	-	-	12	11	-	-	13	10	-
3	Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi	5	12	6	-	-	6	17	-	-	-	23	-
4	Mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*	-	13	3	7	-	-	-	23	-	-	-	23
5	Mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran	-	12	9	2	-	15	6	2	-	16	5	2
6	Merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok	-	12	11	-	-	11	9	3	-	-	23	-
7	Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*	4	12	7	-	-	18	5	-	-	-	17	6
8	Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya	-	16	7	-	-	12	11	-	-	6	17	-
9	Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi	-	12	8	3	-	10	7	6	-	-	23	-
10	Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain	-	19	5	-	-	14	7	2	-	-	17	6
11	Memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain	-	15	8	-	-	14	9	-	-	16	3	4
12	Mengerjakan soal evaluasi	-	-	23	-	-	-	19	4	-	-	-	23
13	Mengikuti kegiatan akhir	-	10	13	-	4	13	9	-	-	-	23	-
Jumlah		**740**				**810**				**914**			
Rata-rata		**32,2**				**35,2**				**39,7**			
Persentase		**62%**				**67,7%**				**76,4%**			
Kategori		**Baik**				**Baik**				**Sangat Baik**			

Hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus III dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.8 *Diagram Batang Rata-rata Observasi Aktivitas Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III*

Dari diagram diatas, terlihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai skor 32,2 dengan kategori baik, siklus II mencapai skor 35,2 dengan kategori baik, dan pada siklus III meningkat hingga mencapai skor 40 dengan kategori sangat baik.

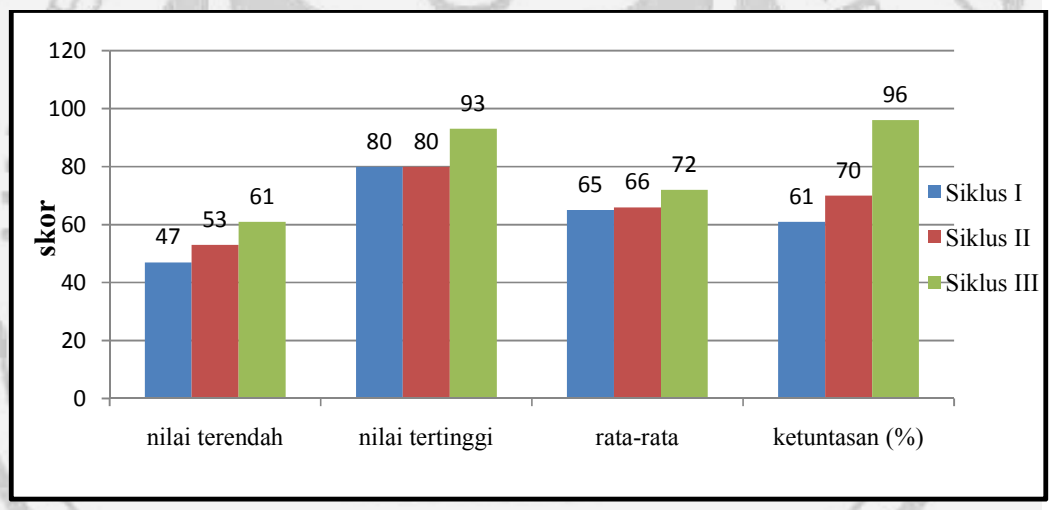
4.1.4.3. Data Hasil Belajar Siswa

Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I sampai siklus III dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Rekapitulasi Hasil Belajar PKn

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai Tertinggi	80	80	93
2	Nilai Terendah	47	53	61
3	Rata-rata	65,4	66,3	72,2
4	Ketuntasan	61%	70%	96%

Data penilaian hasil belajar siswa di siklus I sampai siklus III dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang, dijabarkan dalam diagram batang, sebagai beikut:



Gambar 4.9 *Diagram Batang Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I sampai dengan Siklus III*

Hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Ditunjukkan dengan data yang terdapat pada diagram rekapitulasi hasil belajar siswa. Pada siklus I ketuntasan belajr siswa mencapai 61%, di siklus II meningkat menjadi 70% dan siklus III ketuntasan hasil belajar siswa meningkat hingga 96%.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pembahasan Temuan Penelitian

Pembahasan temuan dalam penelitian didasarkan pada temuan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar di setiap siklus pada pembelajaran keterampilan PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03.

4.2.1.1 Keterampilan Guru

a. Melaksanakan pra pembelajaran dan mengkondisikan kelas.

Dari data yang terdapat pada tabel keterampilan guru siklus I, dalam melaksanakan pra pembelajaran dan mengkondisikan kelas guru mendapatkan skor 2 yaitu keterampilan guru saat mengkondisikan kelas dan memberikan apersepsi. Namun, dalam pembelajaran siklus I ini guru tidak melakukan kegiatan pra pembelajaran seperti berdoa dan presensi karena pembelajaran PKn dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga sehingga, dan guru belum memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

Skor guru yang diperoleh pada indikator melaksanakan pra pembelajaran dan mengkondisikan kelas pada siklus II adalah skor 3 yaitu keterampilan guru saat mengkondisikan kelas, memberi apersepsi dan guru memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Namun, dalam pembelajaran siklus II ini guru tidak melakukan kegiatan pra pembelajaran seperti berdoa dan presensi karena pembelajaran PKn dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga sehingga, tidak perlu lagi untuk berdoa dan melakukan presensi. Sedangkan, pada siklus III skor yang

diperoleh guru adalah 4 sehingga seluruh deskriptor yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Dari temuan pada siklus I sampai dengan siklus III tersebut, keterampilan melaksanakan pra pembelajaran dan mengkondisikan kelas termasuk dalam keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan mengelola kelas. Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru/dosen untuk menciptakan suasana mental dan penuh perhatian pada diri siswa/mahasiswa (Solihatin, 2012:64). Sedangkan, keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan memperhatikan kondisi kelas yang optimal guna terjadinya proses belajar mengajar yang serasi dan efektif (Solihatin, 2012: 69).

Kegiatan melaksanakan pra pembelajaran dan mengkondisikan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru sebelum memulai pembelajaran, yang bertujuan untuk membuat peserta didik siap dalam memulai pembelajaran dan meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.

b. menjelaskan materi menggunakan media

Skor yang diperoleh pada indikator menjelaskan materi menggunakan media dalam siklus I adalah 3 yaitu saat menjelaskan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, menjelaskan materi juga sudah menggunakan media berupa gambar dan *power point* yang ditayangkan lewat LCD sehingga semua siswa dapat melihat dan mendengarkan materi yang sedang dipelajari saat itu. Suara guru saat menjelaskan juga sudah

cukup lantang dan dapat terdengar sampai bagian belakang kelas. Namun, guru belum dapat menghubungkan materi dengan kehidupan disekitar siswa.

Perolehan skor pada siklus II dan siklus III adalah 4, semua deskriptor yang ditetapkan dalam indikator sudah tampak. Saat menjelaskan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, menjelaskan materi juga sudah menggunakan media berupa gambar dan *power point* yang ditayangkan lewat LCD sehingga semua siswa dapat melihat dan mendengarkan materi yang sedang dipelajari saat itu. Suara guru saat menjelaskan juga sudah cukup lantang dan dapat terdengar sampai bagian belakang kelas. Serta, guru dapat menghubungkan materi dengan kehidupan disekitar siswa.

Dari uraian hasil temuan pada ketiga siklus tersebut, kegiatan menjelaskan materi menggunakan media termasuk keterampilan menggunakan variasi. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Solihatin (2012:61) bahwa variasi dalam pembelajaran adalah perubahan yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar.

Kegiatan menjelaskan materi menggunakan media merupakan kegiatan yang dilakukan guru dengan tujuan agar guru mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan guru.

c. membimbing pembentukan kelompok

Dalam indikator membimbing pembentukan kelompok skor yang diperoleh pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah 4. Sebelum siswa berkelompok, guru terlebih dahulu memberi penjelasan saat akan membentuk

kelompok. Kelompok yang dibentuk heterogen, guru juga meminta dan membantu siswa untuk bergabung dengan kelompoknya.

Dari uraian hasil temuan pada siklus I sampai dengan siklus III tersebut, kegiatan membimbing pembentukan kelompok termasuk dalam keterampilan mengelola kelas. Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan memperhatikan kondisi kelas yang optimal guna terjadinya proses belajar mengajar yang serasi dan efektif (Solihatin, 2012:69).

Kegiatan membimbing pembentukan kelompok dan jalannya diskusi kelompok dilaksanakan guru dalam pembelajaran dengan tujuan agar kelompok diskusi merata dalam tingkatan kognitifnya dan berlangsungya diskusi dalam kondisi yang efektif.

d. memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi

Indikator memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi pada siklus I guru mendapat skor 2. Sebelum melaksanakan diskusi guru menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa dan menjelaskan penggunaan *Flashcard* kepada semua kelompok. Akan tetapi, *Flashcard* tidak dibagikan pada masing-masing anggota kelompok, setiap kelompok hanya mendapatkan 1 buah *Flashcard*. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami maksud yang terkandung dalam *Flashcard*.

Perolehan skor pada siklus II yaitu 3. Sebelum melaksanakan diskusi guru menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa dan menjelaskan penggunaan *Flashcard* kepada semua kelompok. Akan tetapi, *Flashcard* tidak

dibagikan pada masing-masing anggota kelompok, setiap kelompok hanya mendapatkan 1 buah *Flashcard.*

Perolehan skor pada akhir siklus III mampu mencapai skor maksimal yaitu skor 4. Sebelum melaksanakan diskusi guru menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa dan menjelaskan penggunaan *Flashcard* kepada semua kelompok. *Flashcard* dibagikan pada masing-masing anggota kelompok, setiap kelompok hanya mendapatkan 1 buah *Flashcard.* Serta *Flashcard* yang diberikan oleh guru jelas dan mudah dipahami oleh siswa

Dari uraian hasil temuan pada siklus I sampai dengan siklus III tersebut, kegiatan memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi termasuk keterampilan menggunakan variasi. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Solihatin (2012:61) bahwa variasi dalam pembelajaran adalah perubahan yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar.

Kegiatan memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi kejenuhan serta kebosanan siswa.

e. membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah

Skor yang diperoleh guru pada indikator membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah pada pelaksanaan siklus I yaitu 2. Saat pelaksanaan diskusi guru berkeliling untuk membimbing kelompok dalam merumuskan masalah yang terlihat dalam *Flashcard*. Namun, Guru belum membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah.

Pada siklus II, ada peningkatan skor yang diperoleh yaitu mendapatkan skor 3. Saat pelaksanaan diskusi guru berkeliling untuk membimbing kelompok dalam merumuskan masalah yang terlihat dalam *Flashcard*. Guru juga membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah. Namun, guru belum siswa masih merasa sulit dalam diskusi tersebut.

Pada siklus III skor yang diperoleh guru adalah 4. Seluruh deskriptor yang ditetapkan dapat tercapai. Saat pelaksanaan diskusi guru berkeliling untuk membimbing kelompok dalam merumuskan masalah yang terlihat dalam *Flashcard*. Guru juga membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah. Serta, guru sudah mampu membimbing siswa yang masih merasa sulit dalam diskusi tersebut.

Dari temuan tersebut, kegiatan memfasilitasi siswa dalam merumuskan masalah sendiri termasuk dalam keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Menurut Solihatin (2012:73), keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan merupakan kegiatan yang terjadi dalam konteks pembelajaran klasikal, di dalam kelas guru menghadapi banyak kelompok kecil yang masing-masing diberikan kesempatan belajar secara kelompok maupun perorangan.

Kegiatan membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah dilaksanakan guru dalam pembelajaran dengan tujuan agar siswa mampu merumuskan masalah yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

f. membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah

Skor yang diperoleh guru pada indikator membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah pada pelaksanaan siklus I adalah 2. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang kebingungan dalam diskusi dan sudah memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah. Namun, guru masih belum bisa mengaktifkan seluruh anggota kelompok dan belum dapat menghidupkan suasana kelas dalam kegiatan diskusi.

Skor yang diperoleh guru pada indikator membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah pada pelaksanaan siklus II adalah 3. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang kebingungan dalam diskusi dan sudah memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah. Guru sudah bisa mengaktifkan seluruh anggota kelompok dalam diskusi kelompok, namun belum dapat menghidupkan suasana kelas dalam kegiatan diskusi.

Skor yang diperoleh guru pada indikator membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah pada pelaksanaan siklus III adalah 4. Guru membantu siswa apabila ada siswa yang kebingungan dalam diskusi dan sudah memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah. Guru sudah bisa mengaktifkan seluruh anggota kelompok dalam diskusi kelompok dan dapat menghidupkan suasana kelas dalam kegiatan diskusi.

Dari temuan tersebut, kegiatan membimbing diskusi siswa termasuk keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Menurut Solihatin (2012: 66-68) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran. Komponen yang harus dipenuhi dalam keterampilan ini, antara lain: (1) memusatkan perhatian, (2) memperjelas masalah atau pemberian pendapat, (3) menganalisis pandangan siswa, (4) meningkatkan urunan siswa, (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi dan (6) menutup diskusi.

Kegiatan membimbing dikusi dilakukan guru agar kegiatan diskusi dapat berjalan optimal sehingga seluruh siswa mendapatkan pengetahuan yang seimbang antara satu dengan lainnya..

g. memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah

Skor yang diperoleh guru dalam indikator memfasilitisi siswa untuk merumuskan hipotesis penyelesaian masalah siklus I adalah 3. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi, berkeliling mengecek kerja kelompok dan meminta siswa menuliskan hasilnya pada lembar yang sudah disediakan. Namun, saat siswa berdiskusi guru tidak mengecek alasan pemecahan masalah yang dikemukakan siswa pada setiap kelompok.

Skor yang diperoleh pada siklus II dan siklus III adalah 4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi, berkeliling mengecek kerja kelompok dan meminta siswa menuliskan hasilnya pada lembar yang sudah

disediakan. Saat siswa berdiskusi guru mengecek alasan pemecahan masalah yang dikemukakan siswa.

Kegiatan memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah termasuk dalam keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Solihatin (2012:66-68), keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran. Komponen yang harus dipenuhi dalam keterampilan ini, antara lain: (1) memusatkan perhatian, (2) memperjelas masalah atau pemberian pendapat, (3) menganalisis pandangan siswa, (4) meningkatkan urunan siswa, (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi dan (6) menutup diskusi.

Kegiatan memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah dilakukan guru dalam pembelajaran dengan tujuan agar hipotesis penyelesaian yang dirumuskan siswa sesuai dengan rumusan masalah yang ada.

h. menanggapi hasil presentasi kelompok

Dalam data yang terlihat pada tabel keterampilan guru siklus I, skor yang diperoleh dalam menanggapi hasil presentasi kelompok adalah 2. Guru mengkritisi hasil diskusi siswa dan meminta kelompok lain untuk menanggapi. Akan tetapi, guru belum menyempurnakan seluruh jawaban dari kelompok dan memotivasi setiap kelompok.

Sedangkan, pada tabel keterampilan guru siklus II dan siklus III, skor yang diperoleh dalam menanggapi hasil presentasi kelompok adalah 3. Guru mengkritisi hasil diskusi siswa, meminta kelompok lain untuk menanggapi dan

memotivasi setiap kelompok. Akan tetapi, guru belum menyempurnakan seluruh jawaban dari kelompok.

Kegiatan menanggapi hasil presentasi kelompok termasuk dalam keterampilan memberi penguatan. Menurut Solihatin (2012:60), keterampilan memberi penguatan adalah kegiatan memberikan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Kegiatan menanggapi hasil presentasi kelompok dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menyempurnakan hasil diskusi kelompok.

i. memberi kesempatan untuk bertanya

Indikator memberi kesempatan untuk bertanya skor yang diperoleh pada siklus I adalah 2. Setelah melakukan diskusi guru mengajukan pertanyaan yang singkat dan jelas, serta memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. Namun, pertanyaan yang diajukan guru belum mampu membuat siswa untuk banyak berpendapat dan hanya beberapa siswa yang diberi pertanyaan.

Perolehan skor pada akhir siklus II dan siklus III mendapatkan skor 3. Setelah melakukan diskusi guru mengajukan pertanyaan yang singkat dan jelas, serta memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. Namun, pertanyaan yang diajukan guru belum mampu membuat siswa untuk banyak berpendapat dan hanya beberapa siswa yang diberi pertanyaan. Dalam indikator ini guru memperoleh skor 3.

PERPUSTAKAAN UNNES

Kegiatan memberi kesempatan untuk bertanya termasuk keterampilan bertanya. Keterampilan bertanya adalah merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban/balikan dari orang lain (Marno, 2010:115).

Kegiatan memberi kesempatan untuk bertanya dilakukan guru untuk memastikan bahwa seluruh siswa sudah benar-benar paham mengenai materi yang dipelajari.

j. memberikan penghargaan kepada setiap kelompok

Dari data hasil observasi keterampilan guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok pada siklus I, siklus II dan siklus III, skor yang diperoleh guru adalah 4. Seluruh deskriptor sudah tercapai yaitu guru memberikan tepuk tangan, *reward,* tidak mencela hasil kerja kelompok, dan memberi penguatan kepada tiap anggota kelompok.

Kegiatan memberikan penghargaan pada masing-masing kelompok termsuk dalam keterampilan memberi penguatan. Menurut Solihatin (2012:60), keterampilan memberi penguatan adalah kegiatan memberikan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Kegiatan memberikan penghargaan pada masing-masing kelompok dilaksanakan guru dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menghargai hasil diskusi yang telah dilakukan masing-masing kelompok.

k. membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

Dari data hasil observasi keterampilan guru dalam membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I dan siklus II, skor yang diperoleh

guru adalah 3. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami, dan kesimpulan yang dihasilkan menggunakan kalimat yang jelas dan dipahami. Namun, guru belum mengulang-ulang kesimpulan dengan tujuan agar siswa benar-benar memahami materi.

Dari data hasil observasi keterampilan guru dalam membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus III, skor yang diperoleh guru adalah 4. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami, dan kesimpulan yang dihasilkan menggunakan kalimat yang jelas dan dipahami. Guru mengulang-ulang kesimpulan dengan tujuan agar siswa benar-benar memahami materi.

Kegiatan membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran termasuk dalam keterampilan memberi penguatan. Menurut Solihatin (2012:60) keterampilan memberi penguatan adalah kegiatan memberikan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Kegiatan membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dilaksanakan guru dengan tujuan agar siswa mampu menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan pemahaman siswa.

l. memberikan soal evaluasi

Dari data hasil observasi keterampilan guru dalam membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III skor yang

diperoleh guru adalah 4. Setelah melakukan pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru meminta siswa untuk memasukkan alat tulis dan buku sebelum mengerjakan soal. Guru juga mengawasi siswa saat mengerjakan soal, menegur siswa jika ada yang menyontek, dan mengingatkan waktu dalam mengerjakan soal. Keterampilan memberikan soal evaluasi guru mendapatkan skor 4.

Kegiatan membimbing memberikan soal evaluasi termasuk dalam keterampilan menutup pelajaran. Kegiatan menutup pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Solihatin (2012:64), kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa mengenai materi yang sudah dipelajari.

m. menutup pelajaran

Dari data hasil observasi keterampilan guru dalam menutup pembelajaran pada siklus I, skor yang diperoleh guru adalah 2. Guru menyempurnakan hasil pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar. Namun tidak ada tindak lanjut berupa pekerjaan rumah yang diberikan guru dan guru belum mengingatkan siswa mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya.

Dari data hasil observasi keterampilan guru dalam menutup pembelajaran pada siklus II, skor yang diperoleh guru adalah 3. Guru menyempurnakan hasil pembelajaran, memberikan motivasi pada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar, dan guru belum mengingatkan siswa mengenai materi untuk pertemuan

selanjutnya. Namun tidak ada tindak lanjut berupa pekerjaan rumah yang diberikan guru.

Dari data hasil observasi keterampilan guru dalam menutup pembelajaran pada siklus III, skor yang diperoleh guru adalah 4. Guru menyempurnakan hasil pembelajaran, memberikan motivasi pada siswa agar lebih giat lagi dalam belajar, dan guru belum mengingatkan siswa mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya, serta memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah yang diberikan guru.

Kegiatan menutup pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Solihatin (2012:64), kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian indikator yang telah ditentukan dalam satu pertemuan

4.2.1.2 Aktivitas Siswa

a. mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa mendapatkan skor 3. Pada siklus II dalam indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran adalah sebanyak 13 siswa mendapatkan skor 2 dan 10 siswa mendapatkan skor 3. Dan data yang diperoleh pada siklus III dalam indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran adalah sebanyak 23 siswa mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam deskriptor mengatur kerapian tempat duduk selum dapat dicapai oleh seluruh siswa. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang tidak mengatur kerapian tempat duduknya, meskipun siswa sudah diingatkan oleh guru namun hanya bertahan lama.

Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran termasuk dalam *emotional activities*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Diedrich (Sardiman, 2011:101), bahwa *emotional activities* yaitu kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

b. mendengarkan informasi yang disampaikan guru

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II indikator mendengarkan informasi yang disampaikan guru adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa mendapatkan skor 3. Dan data yang diperoleh pada siklus III dalam indikator mendengarkan informasi yang disampaikan guru adalah sebanyak 13 siswa mendapatkan skor 2 dan 10 siswa mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam deskriptor mencatat hal-hal penting belum dilaksanakan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang tidak terbiasa menulis hal-hal penting dalam pembelajaran.

Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan guru, yaitu tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan termasuk dalam *listening activities.* Diedrich (Sardiman, 2011:101) menyebutkan bahwa yang termasuk *listening activities* adalah mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

c. bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi adalah sebanyak 5 siswa mendapatkan skor 1, 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 6 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi adalah sebanyak 6 siswa mendapatkan skor 2 dan 17 siswa mendapatkan skor 3. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi terdapat 23 siswa yang mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam deskriptor mencatat hal-hal penting belum dilaksanakan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang tidak terbiasa menulis hal-hal penting dalam pembelajaran.

Siswa bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi termasuk dalam *motor activities.* Hal tersebut sesuai dengan pendapat Diedrich (Sardiman, 2011:101) bahwa yang tergolong *motor activities*, seperti melakukan percobaan,

menggunakan alat peraga, membuat pendekatan, dan menyelenggarakan kegiatan kelompok

d. mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard*

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard* adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2, 9 siswa yang mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dan siklus III dalam indikator mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard* adalah sebanyak 23 siswa mendapatkan skor 4. Pada akhir siklus III seluruh siswa mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Seluruh deskriptor yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai.

Kegiatan mengidentifikasi masalah yang ditemui dalam *Flashcard* termasuk dalam *mental activities*. Menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101) *mental activities* misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

e. mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran adalah sebanyak 15 siswa mendapatkan skor 2, 6 siswa mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4. Dan pada pelaksanaan

siklus III diperoleh data indikator mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran terdapat 16 siswa yang mendapatkan skor 2, 5 siswa mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam deskriptor mencatat berpendapat sesuai dengan topik yang dibicarakan belum terpenuhi oleh semua siswa. Pendapat-pendapat yang muncul masih di dominasi oleh anak-anak pintar saja.

Kegiatan mengidentifikasi masalah yang menjadi pokok pembahasan pada pembelajaran termasuk dalam *mental activities*. Menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101), *mental activities* misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

f. merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok adalah sebanyak 11 siswa mendapatkan skor 2, 9 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 4. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok terdapat 23 siswa yang mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena

dalam deskriptor merumuskan masalah sesuai tahapan dan cermat dalam merumuskan masalah belum dapat tercapai oleh seluruh siswa. Hal ini dikarenakan dalam membuat rumusan masalah tidak semua anggota kelompok dapat terlibat secara optimal, terutama anak-anak yang tidak terlalu pandai maka kontribusinya dalam merumuskan masalah sangatlah kecil atau bahkan tidak ada kontribusi sama sekali.

Kegiatan merumuskan masalah yang akan menjadi bahan diskusi kelompok termasuk *mental activities.* Menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101) *mental activities* misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

g. berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard*

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada adalah sebanyak 4 siswa mendapatkan skor 1, 12 siswa mendapatkan skor 2, dan 7 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada adalah sebanyak 18 siswa mendapatkan skor 2 dan 5 siswa memperoleh skor 4. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada terdapat 17 siswa yang mendapatkan skor 3 dan 6 siswa mendapatkan skor 4.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena

dalam deskriptor aktif dalam kelompok belum dapat terpenuhi oleh seluruh siswa. Dalam setiap kelompok pasti selalu ada siswa yang selalu dominan sehingga akan menghambat aktifnya siswa secara individual dalam kegiatan diskusi kelompok.

Kegiatan berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* termasuk *motor activities*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Diedrich (Sardiman, 2011:101) bahwa yang tergolong *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, menggunakan alat peraga, membuat pendekatan, dan menyelenggarakan kegiatan kelompok.

h. memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya adalah sebanyak 16 siswa mendapatkan skor 2 dan 7 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2 dan 11 siswa memperoleh skor 3. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya terdapat 6 siswa yang mendapatkan skor 2 dan 17 siswa mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam deskriptor masalah dipecahkan bersama dengan kelompok. Dalam setiap

memecahkan masalah tidak seluruh anggota kelompok berpartisipasi untuk berdiskusi mencari pemecahan masalah, namun hanya pada beberapa anggota saja yang mampu memecahkan masalah.

Siswa memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya termasuk *mental activities.* Menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101) *mental activities* misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

i. menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi

Hasil yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi adalah sebanyak 12 siswa mendapatkan skor 2, 8 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 4. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi adalah sebanyak 10 siswa mendapatkan skor 2, 7 siswa mendapatkan skor 3 dan 6 siswa memperoleh skor 4. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi terdapat 23 siswa yang mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam setiap menilai hasil antara kelompok satu dengan yang lain mempunyai perbedaan dan karakteristik masing-masing sehingga kriteria yang sudah ditentukan tidak dapat digunakan secara optimal. Artinya ada kelompok yang tidak menilai sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

Siswa menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi termasuk *mental activities.* Menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101) *mental activities* misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

j. mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain adalah sebanyak 19 siswa mendapatkan skor 2 dan 5 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain adalah sebanyak 14 siswa mendapatkan skor 2, 7 siswa mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain terdapat 17 siswa yang mendapatkan skor 3 dan 6 siswa mendapatkan skor 4.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena dalam kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok setiap kelompok belum mempunyai perbedaan dalam cara mempresentasikan. Baik dalam hal kejelasan ejaan maupun intonasi dan kerasnya suara.

Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain termasuk dalam *oral activities.* Hal tersebut sesuai dengan pendapat Diedrich (Sardiman, 2011:101) bahwa yang tergolong *oral activities*

seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, dan diskusi.

k. memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain adalah sebanyak 15 siswa mendapatkan skor 2 dan 8 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator memberikan pengahargaan atas hasil kerja kelompok lain adalah sebanyak 14 siswa mendapatkan skor 2 dan 9 siswa mendapatkan skor 3. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain terdapat 16 siswa yang mendapatkan skor 2, 3 siswa mendapatkan skor 3 dan 4 siswa mendapakan skor 4.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena tidak semua siswa memberikan penghargaan secara verbal maupun non verbal kepada kelompok lain. Mereka cenderung bermain sendiri atau tidak memperdulikan apabila ada temannya yang sedang presentasi.

Siswa memberikan penghargaan atas hasil kerja kelompok lain termasuk *emotional activities*. Menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101) *emotional activities* seperti minat, keberanian, tenang, percaya diri, tanggung jawab.

l. mengerjakan soal evaluasi

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I dalam indikator mengerjakan soal evaluasi adalah sebanyak 23 siswa

mendapatkan skor 3. Pada siklus II dalam indikator mengerjakan soal evaluasi hasil yang diperoleh adalah 19 siswa mendapatkan skor 3 dan 4 siswa mendapatkan skor 4. Sedangkan, data yang diperoleh pada siklus III dalam indikator mengerjakan soal evaluasi adalah sebanyak 23 siswa mendapatkan skor 4. Pada akhir siklus III seluruh siswa sudah mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Sehingga seluruh deskriptor yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Siswa mengerjakan soal evaluasi termasuk dalam *writing activities.* Hal tersebut sesuai dengan pendapat Diedrich (Sardiman, 2011:101) bahwa yang tergolong *writing activities* adalah menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

m. mengikuti kegiatan akhir

Data yang diperoleh pada tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I indikator mengerjakan soal evaluasi adalah sebanyak 10 siswa mendapatkan skor 2 dan 13 siswa mendapatkan skor 3. Sedangkan. data yang diperoleh pada siklus II dalam indikator mengerjakan soal evaluasi adalah sebanyak 4 siswa mendapatkan skor 1, 13 siswa mendapatkan skor 2 dan 3 siswa mendapatkan skor 3. Dan pada pelaksanaan siklus III diperoleh data indikator mengerjakan soal evaluasi terdapat 23 siswa yang mendapatkan skor 3.

Pada akhir siklus III seluruh siswa belum mendapatkan skor maksimal yaitu skor 4. Penyebab belum tercapainya skor 4 oleh seluruh siswa adalah karena siswa belum terbiasa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum jelas mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

Siswa mengikuti kegiatan akhir termasuk dalam *writing activities.* Hal tersebut sesuai dengan pendapat Diedrich (Sardiman, 2011:101) bahwa yang tergolong *writing activities* adalah menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Soediarto (Solihatin, 2012:6) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Selama proses pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang diperoleh hasil sebagi berikut:

a. Siklus I, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 47 dan nilai tertinggi 80, dengan rata-rata 65,4 serta ketuntasan belajar klasikal mencapai 61% dengan kategori baik.
b. Siklus II, nilai terendah yaitu 53 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata 66,3 serta ketuntasan belajar klasikal mencapai 70% dengan kategori baik.
c. Siklus III, nilai terendah yaitu 61 dan nilai tertinggi 93 dengan rata-rata 72,2 serta ketuntasan belajar klasikal mencapai 96% dengan kategori sangat baik.

Dari persentase ketuntasan klasikal pada siklus II yang mencapai 96% pembelajaran dapat diakatakan berhasil dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq$ 75% siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 mengalami ketuntasan belajar individual sebesar $\geq$63 dalam pembelajaran PKn. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2010:256) bahwa proses

pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila terjadi perubahan perilaku pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).

4.2.2 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis tindakan, yaitu penerapan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas V di SDN Gunungpati 03 Semarang.

Dari pelaksanaan penelitian siklus I, II, dan III terjadi peningkatan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang. Pada siklus III keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* telah memenuhi hipotesis tindakan yang diajukan yaitu meningkat dengan kategori sangat baik, demikian juga pada aktivitas siswa juga meningkat dengan kategori sangat baik, serta hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar klasikal yaitu ≥75% siswa mendapatkan hasil belajar individual sebesar ≥63 dalam pembelajaran PKn. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang diajukan sudah terbukti dan penelitian dihentikan pada siklus III.

4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi yang didapat dari hasil penelitian ini yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.2.3.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dalam penelitian ini berupa keterkaitan antara hasil penelitian dan teori-teori yang digunakan peneliti. Penelitian ini membuktikan

bahwa dengan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam aspek PKn.

Metode pemecahan masalah *(Problem Solving)* merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Dengan melaksanakan *Problem Solving* siswa akan lebih mudah dalam memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran, baik melalui kerjasama maupun kemampuan siswa secara individual. Secara teoritif dan aplikatif, menurut Solihatin terdapat delapan keterampilan dasar mengajar guru yaitu keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas,dan membimbing mengajar kelompok kecil dan perorangan. Keterampilan guru melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Menurut Diedrich, aktivitas siswa digolongkan dalam delapan kelompok, yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing actiivities, drawing activities, motor activities, mental activities,* dan *emotional activities.* Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam mengajar akan berdampak pada meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga, akan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi Organisasi di Sekolah dan Masyarakat.

4.2.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dapat membantu guru untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran khususnya PKn. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan guru untuk menerapkan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* dalam melaksanakan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan materi organisasi.

4.2.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dalam penelitian ini adalah berupa keterkaitan antara hasil penelitian dengan pembelajaran. Terjadi peningkatan keterampilan PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* yang meliputi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam materi organisasi, serta hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini sudah terbukti.

PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*, keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang juga meningkat yaitu keterampilan guru pada siklus I dengan persentase sebesar 67,3% dalam kategori baik dan meningkat pada siklus II dengan persentase 86,5% dalam kategori sangat baik. Meningkat lagi pada siklus III dengan persentase sebesar 94,2% dalam kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang mengalami peningkatan. Ditunjukkan dengan hasil pengamatan aktivitas siswa yang diperoleh pada siklus I dengan persentase sebesar 62% dengan kategori baik, meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 67,7% dengan kategori baik, dan meningkat lagi pada siklus III dengan persentase sebesar 76,4% dengan kategori sangat baik.

3. Selain keterampilan guru dan aktivitas siswa meningkat, melalui model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* hasil belajar siswa kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang juga meningkat pada materi organisasi di sekolah dan masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 65,4 dengan persentase ketuntasan mencapai 61% atau 14 siswa tuntas belajar, siklus II diperoleh nilai rata-rata 66,3 dengan persentase ketuntasan mencapai 70% atau 16 siswa tuntas belajar, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 72,2 dengan persentase ketuntasan mencapai 96% atau 22 siswa tuntas belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mendapatkan nilai ≥ 63.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Sebelum memulai pembelajaran guru perlu mempersiapkan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran agar dapat berlangsung optimal. Saat melaksanakan pembelajaran guru juga harus dapat menciptakam suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dan juga, guru dapat melaksanakan penelitian lanjutan dari penelitian ini dengan aspek/materi lain, untuk mengembangkan pembelajaran PKn sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Bagi siswa

Kesulitan penguasaan kelas dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Solving* dengan menggunakan media *Flashcard* disebabkan karena siswa belum terbiasa dalam melakukan kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga kegiatan diskusi kelompok tidak dapat berjalan optimal dan motivasi siswa dalam melakukan diskusi juga masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut disarankan untuk mempersiapkan lembar kerja kelompok yang sistematis sehingga pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok jelas, memberikan motivasi pada awal pembelajaran, diskusi kelompok dan saat presentasi kelompok, dan juga dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* selalu dibuat dengan variasi semenarik mungkin agar siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung

3. Bagi Lembaga

Penelitian mengenai model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* diharapakan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengemban pendidikan lainnya sehingga pembelajaran model *Problem Solving* dengan *Flashcard* dapat berlangsung lebih baik dan tujuan pembelajaran semakin efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.98

Aqib, Zaenal dkk**.** 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

_____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV.Yrama Widya.

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

_____. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran PKn*. Jakarta: Depdiknas.

_____ . 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan.* Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikolagi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta

Foubudun, Petrus. 2010. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Problem Solving* yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar siswa kelas V SDN Lecari-Sukorejo-Pasuruan. Jurnal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas ILmu Pendidikan. Universitas Negeri Malang.

Guru, Tuan. 2012. Teknik Non-Tes dalam Evaluasi. Dapat diakses di http://www.tuanguru.com/2012/01/teknik-tes-dan-non-tes-dalam-evaluasi.html

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

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

Herrhyanto, Nar & Hamid, H.M. Akib. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

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

Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Limau, Jamina. 2011. Penerapan model pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Lesanpuro I Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Jurnal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Malang.

Marno dan Idris. 2010. *Strategi & Metode Pengajaran : Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Jogjakarta:AR-RUZZMEDIA.

Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Parmaningsih, Dwi Wahyu Parmaningsih. 2010. Peningkatan Hasil Belajar Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Metode *Flash Card* pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Pandanwangi 4 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Jurnal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Malang.

Poerwanti, Endang. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rofiq, Muhammad Ainur. 2012. Penggunaan media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas IV MI TPI Tambakrejo Gurah Kediri. Jurnal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Malang.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD.* Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar.* Jakarta: Rajawali Press.

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

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

Sugandi, Achmad. 2007. *Teori Pembelajaran.* Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Model Pembelajaran Penelitia Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarja.

Suprawoto, N.A. 2010. *Pengertian Penelitian Tindakan Kelas.* Dapat diakses di http:id.wordpress.com/tag/penelitian-tindakan-kelas/

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran.* Jogjakarta: AR-RUZZ Media.

Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.* Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo, Teguh. 2012. *Peningkatan Kemandirian Belajar PKn Melalui Model Problem Solving Menggunakan Metode Diskusi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Rejowinangun III Kotagede Yogyakarta*. Jurnal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul :

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Problem Solving* Dengan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ instrument
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard*.	1. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (ketrampilan membuka pembelajaran, dan mengelola kelas) 2. Menjelaskan materi menggunakan media (ketrampilan menggunakan variasi, menjelaskan) 3. Membimbing pembentukan kelompok (ketrampilan mengelola kelas) 4. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (ketrampilan mengadakan variasi 5. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan) 6. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (ketrampilan	1. Guru 2. Foto	1. Lembar observasi 2. Wawancara 3. Catatan Lapangan

		membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 8. Menanggapi hasil presentasi kelompok (ketrampilan memberi penguatan dan menjelaskan) 9. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (ketrampilan bertanya) 10. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (ketrampilan memberi penguatan) 11. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan) 12. Memberikan soal evaluasi (ketrampilan menutup pelajaran) 13. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard*.	1. Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran (aktivitas emosional) 2. Mendengarkan informasi yang disampaikan guru, yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pemamaparan materi (aktivitas mendengarkan)	1. Siswa 2. Foto	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Angket

		3. Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi (aktivitas metrik) 4. Mengidentifikasi permasalahan yang ditemui dalam *Flashcard* (aktivitas mental) 5. Mengidentifikasi permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam pembelajaran (aktivitas mental) 6. Merumuskan permasalahan yang akan menjadi bahan diskusi kelompok (aktivitas mental) 7. Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* (aktivitas metrik, lisan, mendengarkan, dan mental) 8. Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya (aktivitas mental) 9. Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi (aktivitas mental dan menulis) 10. Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain (aktivitas lisan, visual, mendengarkan, dan metrik) 11. Mendapatkan		

		penghargaan atas hasil kerja kelompoknya (aktivitas emosional) 12. Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas visual, menulis, dan mental) 13. Mengikuti kegiatan akhir (aktivitas menulis, dan mendengarkan)		
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard*.	1. Menjelaskan pengertian organisasi. 2. Merincikan unsur-unsur dalam organisasi. 3. Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik. 4. Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah. 5. Menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah. 6. Menguraikan peran siswa dalm organisasi kelas. 7. Menyimpulkan pengertian organisasi di masyarakat. 8. Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di masyarakat. 9. Melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat.	1. Siswa	1. Tes Tertulis

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
Pertemuan..... Siklus .....

Nama Guru : .....
Nama SD : SDN Gunungpati 03
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Organisasi
Hari/Tanggal : .....
Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
4 = apabila semua deskriptor muncul
3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
0 = apabila tidak ada deskriptor muncul
(Rusman, 2012:98)

Indikator	Deskriptor	Tingkat Pemahaman					Skor
		(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
14. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (ketrampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)	1. Melaksanakan kegiatan pra pembelajaran 2. Mengkondisikan kelas 3. Memberikan apersepsi 4. Memotivasi siswa						
15. Menjelaskan materi menggunakan media (ketrampilan menggunakan variasi, menjelaskan)	1. Menjelaskan materi sesuai indikator yang akan dicapai 2. Menggunakan media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi 3. Menjelaskan						

	dengan suara lantang dan bahasa yang mudah dipahami 4. Menghubungkan materi dengan kehidupan disekitar siswa						
16. Membimbing pembentukan kelompok (ketrampilan mengelola kelas)	1. Memberi instruksi/penjelasan sebelum membentuk kelompok 2. Membantu membentuk kelompok secara heterogen 3. Meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya 4. Membantu siswa bergabung dalam kelompoknya						
17. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (ketrampilan mengadakan variasi	1. Menyediakan *Flashcard* sebagai bahan diskusi siswa 2. Membagikan *Flashcard* pada setiap anggota kelompok 3. *Flashcard* jelas dan mudah dipahami 4. Menjelaskan penggunaan *Flashcard* pada siswa						
18. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (ketrampilan mengajar	1. Berkeliling membimbing semua kelompok diskusi 2. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi						

kelompok kecil dan perorangan)	masalah 3. Membimbing siswa dalam merumuskan masalah 4. Memberi kemudahan siswa dalam belajar						
19. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membantu siswa apabila ada yang kebingungan dalam diskusi 2. Dapat mengaktifkan seluruh anggota kelompok dalam diskusi 3. Membimbing siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah 4. Memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah						
20. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Memberikan waktu untuk diskusi 2. Meneliti alasan pemecahan masalah yang dikemukakan siswa 3. Berkeliling mengecek kerja kelompok 4. Meminta siswa menuliskan hasil diskusinya						
21. Menanggapi hasil presentasi kelompok (ketrampilan memberi	1. Mengkritisi jawaban hasil diskusi siswa 2. Menyempurnakan jawaban dari						

penguatan dan menjelaskan)	masing-masing kelompok 3. Memberikan motivasi kepada kelompok lain 4. Meminta kelompok lain untuk menanggapi						
22. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (ketrampilan bertanya)	1. Mengajukan pertanyaan secara jelas dan singkat 2. Mengajukan pertanyaan untuk memancing pendapat siswa 3. Memberi pertanyaan kepada semua siswa 4. Memberi kesempatan siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan						
23. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (ketrampilan memberi penguatan)	1. Memberikan tepuk tangan 2. Mendapatkan *reward* 3. Memberi penguatan kepada tiap anggota kelompok 4. Tidak mencela hasil diskusi kelompok lain						
24. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)	1. Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama dengan siswa 2. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya apabila kurang memahami materi 3. Kesimpulan yang dihasilkan menggunakan						

	kalimat yang jelas dan mudah dipahami 4. Mengulang-ulang kesimpulan dengan tujuan agar siswa benar-benar memahami materi						
25. Memberikan soal evaluasi (ketrampilan menutup pelajaran)	1. Meminta siswa menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku sebelum mengerjakan soal 2. Mengawasi siswa saat mengerjakan soal 3. Menegur siswa jika ada yang mencontek 4. Mengingatkan waktu pengerjaan soal						
26. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)	1. Menyempurnakan hasil pembelajaran bersama dengan siswa 2. Memberikan motivasi pada siswa 3. Memberikan tindak lanjut 4. Mengingatkan materi untuk pertemuan selanjutnya						
Jumlah Skor							
Persentase							
Kategori							

Kriteria penilaian:

Skor Tertinggi (T) = 13 x 4 = 52

Skor Terendah(R) = 13 x 0 = 0

Banyaknya skor (n) = ?

n = (T - R) + 1 = (52 - 0) + 1 = 53

Nilai K = letak K + (R-1)

Letak K1 = $\frac{1}{4}$ (n + 1) = $\frac{1}{4}$ (53 + 1)= 13,5

Nilai K1 = letak K1 + (R-1) = 13,5 + (0-1) = 12,5

Jadi nilai K1 adalah 12,5 dibulatkan menjadi 13

Letak K2 = $\frac{2}{4}$ (n + 1)= $\frac{2}{4}$ (53 + 1)= 27

Nilai K2 = letak Q2 + (R-1) = 27 + (0-1) = 26

Jadi nilai K2 adalah 26

Letak K3 = $\frac{1}{4}$ (3n + 1)= $\frac{1}{4}$(3.53+ 1)=40

Nilai K3 = letak K3 + (R-1) = 40 + (0-1) = 39

Jadi nilai K3 adalah 39

Nilai K4 = Nilai maksimal (T), jadi K4 = 52

Tabel Kriteria Keterampilan Guru

Kriteria Keterampilan Guru	Kategori	Nilai
39≤ skor ≤ 52	Sangat baik	A
26≤ skor <39	Baik	B
13≤ skor <26	Cukup	C
0≤ skor <13	Kurang	D

Semarang, Februari 2013
Observer

Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP 1957112 1197701 2 008

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
Pertemuan .....Siklus .....

Nama Siswa : .....
Nama SD : SDNGunungpati 03
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Organisasi
Hari/Tanggal : .....
Petunjuk :1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
4 = apabila semua deskriptor muncul
3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
0 = apabila tidak ada deskriptor muncul
(Rusman, 2012:98)

Indikator	Deskriptor	Tingkat Pemahaman					Skor
		(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1. Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran (aktivitas emosional)	1. Menyiapkan buku tulis 2. Menyiapkan buku paket, LKS, dan buku penunjang lainnya 3. Menyiapkan alat tulis 4. Mengatur kerapian tempat duduknya						
2. Mendengarkan informasi yang disampaikan guru, yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan	1. Memperhatikan informasi yang disampaikan guru 2. Mencatat hal-hal penting 3. Tidak membuat gaduh dikelas 4. Bertanya apabila						

pemamaparan materi (aktivitas mendengarkan)	kurang memahami penjelasan guru						
3. Bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi (aktivitas metrik)	1. Tidak membedakan teman 2. Membagi tugas dalam kelompok 3. Mau bekerja dalam kelompok 4. Bertanggung jawab dalam kelompok						
4. Mengidentifikasi permasalahan yang ditemui dalam *Flashcard* (aktivitas mental)	1. Mengamati permasalahan dalam *Flashcard* 2. Memahami permasalahan dengan seksama 3. Berdiskusi dengan kelompoknya dalam memahami masalah dalam *Flashcard* 4. Menuliskan pendapat yang muncul dalam kelompok						
5. Mengidentifikasi permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam pembelajaran (aktivitas mental)	1. Bersemangat dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam *Flashcard* 2. Berpendapat sesuai dengan topik yang dibicarakan 3. Melakukan identifikasi dengan cermat dan teliti 4. Menghargai pendapat yang lainnya						
6. Merumuskan permasalahan	1. Merumuskan masalah bersama						

yang akan menjadi bahan diskusi kelompok (aktivitas mental)	dengan kelompok 2. Sungguh-sungguh dalam merumuskan masalah 3. Merumuskan masalah sesuai dengan tahapan 4. Cermat dan teliti dalam merumuskan masalah						
7. Berdiskusi membuat perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *Flashcard* (aktivitas metrik, lisan, mendengarkan, dan mental)	1. Berdiskusi dengan teman sekelompok dalam membuat perencanaan pemecahan masalah 2. Aktif dalam kelompok 3. Rencana pemecahan masalah yang dirancang sesuai dengan masalah yang ada 4. Perencanaan pemecahan masalah masuk akal/mudah dipahami						
8. Memecahkan masalah yang ditemui pada *Flashcard* bersama dengan kelompoknya (aktivitas mental)	1. Masalah dipecahkan bersama dengan kelompok 2. Melaksanakan rencana pemecahan masalah dengan baik dan benar 3. Sungguh-sungguh dalam memecahkan masalah 4. Cara yang digunakan dalam						

	memecahkan masalah sudah tepat						
9. Menilai hasil pemecahan masalah dan mencatat hasil diskusi (aktivitas mental dan menulis)	1. Menilai hasil sesuai kriteria yang ditentukan 2. Bersungguh-sungguh dalam menilai hasil pemecahan masalah 3. Bertanggung jawab terhadap hasil penilaian 4. Menuliskan hasil penilaian dan diskusinya						
10. Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain (aktivitas lisan, visual, mendengarkan, dan metrik)	1. Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas 2. Mempresentasikan hasil diskusi dengan suara lantang 3. Mendengarkan hasil diskusi kelompok lain 4. Menanggapi hasil diskusi kelompok lain						
11. Mendapatkan penghargaan atas hasil kerja kelompoknya (aktivitas emosional)	1. Memberi tepuk tangan 2. Memberi *reward* 3. Tidak mencela hasil kerja kelompok lain 4. Saling menyemangati teman sekelompoknya agar lebih baik lagi						
12. Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas visual, menulis, dan mental)	1. Membaca soal dengan teliti 2. Mengerjakan sesuai dengan kemampuan						

	3. Tidak memberikan jawaban pada teman 4. Mengumpulkan jawaban tepat waktu						
13. Mengikuti kegiatan akhir (aktivitas menulis, dan mendengarkan)	1. Menyimpulkan materi bersama-sama 2. Bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami 3. Mencatat hasil pembelajaran 4. Tidak mengganggu saat proses pembelajaran						
Jumlah Skor							
Persentase							
Kategori							

Kriteria penilaian:

Skor Tertinggi (T) = 13 x 4 = 52

Skor Terendah(R) = 13 x 0 = 0

Banyaknya skor (n) = ?

n = (T - R) + 1 = (52 - 0) + 1 = 53

Nilai K = letak K + (R-1)

Letak K1 = $\frac{1}{4}$ (n + 1) = $\frac{1}{4}$ (53 + 1)= 13,5

Nilai K1 = letak K1 + (R-1) = 13,5 + (0-1) = 12,5

Jadi nilai K1 adalah 12,5 dibulatkan menjadi 13

Letak K2 = $\frac{2}{4}$ (n + 1)= $\frac{2}{4}$ (53 + 1)= 27

Nilai K2 = letak Q2 + (R-1) = 27 + (0-1) = 26

Jadi nilai K2 adalah 26

Letak K3 = $\frac{1}{4}$ (3n + 1)= $\frac{1}{4}$(3.53+ 1)=40

Nilai K3 = letak K3 + (R-1) = 40 + (0-1) = 39

Jadi nilai K3 adalah 39

Nilai K4 = Nilai maksimal (T), jadi K4 = 52

Tabel Kriteria Aktivitas Siswa

Kriteria Keterampilan Guru	Kategori	Nilai
39≤ skor ≤ 52	Sangat baik	A
26≤ skor <39	Baik	B
13≤ skor <26	Cukup	C
0≤ skor <13	Kurang	D

Semarang, Februari 2013
Observer

Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP 1957112 1197701 2 008

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 4

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SIKLUS 1

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGGAL SILABUS

Kelas : V (Lima)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Waktu	Sumber Belajar
				Tes	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1 Mendeskripsikan pengertian organisasi	Pengertian organisasi dan unsur-unsur organisasi	a. Berdiskusi mengenai permasalahan dalam *Flashcard* b. Merumuskan penyelesaian masalah yang ada *Flashcard* c. Mempresentasikan hasil diskusi	3.1.1Menjelaskan pengertian organisasi 3.1.2 Merincikan unsur-unsur dalam organisasi 3.1.3 Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik	Tes tertulis	Essay	Terlampir	2x35 menit	a. Silabus kelas V b. Standar Isi mata pelajaran PKn c. BSE PKn karangan Najib Subhan, dkk d. BSE PKn karangan Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih, dkk:2008.

PERPUSTAKAAN UNNES

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN Gunungpati 03 Semarang

Kelas / Semester : V / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Hari,tanggal : Sabtu, 9 Februari 2013

Jumlah Pertemuan : 1 kali 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 Merincikan unsur-unsur dalam organisasi

3.1.3 Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik

IV. Tujuan pembelajaran

1. Dengan membaca teks tentang organisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian organisasi dengan tepat.
2. Dengan mengamati gambar organisasi, siswa dapat menguraikan unsur-unsur dalam organisasi dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar bentuk organisasi, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik dengan tepat.

Karakter yang diharapkan :

1) Konsep : Pengertian organisasi.
2) Nilai : Kerjasama, tanggung jawab, saling menghargai.
3) Moral : Dapat bekerjasama dalam suatu organisasi, bertanggung jawab atas tugas yang didapatkan, dapat saling menghargai antar anggota kelompok.
4) Tujuan : Dapat menjelaskan mengenai pengertian organisasi, dan memahami unsur-unsur yang harus ada dalam organisasi, sehingga siswa mampu ikut berorganisasi.

V. Materi Ajar:

1. Pengertian organisasi.
2. Unsur-unsur dalam organisasi.

VI. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VII. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Problem Solving*
2. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan

VIII. Kegiatan Pembelajaran

1. Pra kegiatan (5 menit)
   a. Menyiapkan media pembelajaran
   b. Pengkondisian kelas
   c. Salam
   d. Berdoa

e. Presensi

2. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)

a. Apersepsi

"Anak-anak pernahkan kalian bergabung dalam organisasi di rumah maupun di sekolah?"

b. Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti (40 menit)

a. Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)

b. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)

c. Siswa membaca teks tentang organisasi yang diberikan guru. (eksplorasi)

d. Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian organisasi. (eksplorasi)

e. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai unsur-unsur yang ada dalam organisasi tersebut. (eksplorasi)

f. Siswa membentuk 4 kelompok. (elaborasi)

g. Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Flashcard* yang berisikan permasalahan yang harus diselesaikan siswa dengan kelompoknya. (elaborasi)

h. Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Flashcard*, yaitu dimulai dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Flashcard* tersebut. (elaborasi)
i. Kelompok untuk berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang terjadi. (elaborasi)
j. Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
k. Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
l. Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat. (konfirmasi)
m. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)
n. Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

4. Kegiatan akhir (20 menit)
   a. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
   b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
   c. Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.
   d. Guru menutup pembelajaran.

IX. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
   a. *Flashcard*
   b. Gambar-gambar organisasi
2. Sumber Belajar
   a. Silabus kelas V
   b. Standar Isi mata pelajaran PKn
   c. BSE PKn karangan Najib Subhan, dkk:2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional (hal 59-72).
   d. BSE PKn karangan Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih , dkk:2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional (hal 55-60).

X. Penilaian Hasil Belajar

1. Prosedur Tes

a. Tes awal : apersepsi
b. Tes dalam proses : diskusi
c. Tes akhir : soal evaluasi

2. Jenis Tes

a. Tes Lisan : apersepsi, tanya jawab, penilaian sikap
b. Tes Tertulis : lembar kerja siswa dan evaluasi

3. Bentuk Tes

a. Isian

4. Alat Tes

a. Soal-soal Tes : Terlampir

b. Kunci Jawaban : Terlampir

c. Kriteria Penilaian : Terlampir

Semarang, 9 Februari 2013

Guru Kelas V/ Kolaborator,

Tuwuh Sayekti, S.Pd.

NIP. 19571121 197701 2 008

Peneliti,

Stephanie Prisca Dewi

NIM. 1401409097

Mengetahui,

Kepala SDN Gunungpati 03

Y. Parwadi, S.Pd

NIP 19580201 197802 1 007

Lampiran 1

Materi Ajar

1. Pengertian Organisasi

Oganisasi adalah bentuk perkumpulan antara dua orang atau lebih yang bekerja sama dalam suatu wadah dan terikat untuk mewujudkan tujuan bersama. Sehingga, pada dasarnya organisasi merupakan bentuk dari kerjasama antar orang dalam mencapai tujuan tertentu. Kerja sama tersebut secara formal teikat oleh aturan-aturan yang ditetapkan dalam wadah tertentu yang menampung kerja sama tersebut. Banyak hal yang harus ada dalam suatu organisasi. Semua itu harus terpenuhi agar tujuan bisa tercapai. Unsur-unsur yang harus ada, antara lain:

a. Anggota (Manusia)

Manusia adalah unsur utama yang membentuk sebuah organisasi. Suatu organisasi sedikitnya terdiri dari dua orang. Organisasi dapat berjalan dengan baik jika digerakkan oleh manusia. Unsur manusia mutlak harus ada dalam organisasi. Tanpa adanya manusia yang bekerja sama, maka tidak akan terbentuk organisasi.

b. Tempat

Setiap organisasi memiliki tempat dimana organisasi itu dibuat. Mungkin saja organisasi itu ada di dalam kelas. Sebagaimana contoh organisasi yang kecil dalam melaksanakan tugas dari guru. Ada organisasi yang berada di kantor-kantor, di pemerintahan, bahkan banyak pula organisasi

yang tempatnya di masyarakat. Ada pula organisasi politik.Semua organisasi pasti mempunyai tempat.

c. Tujuan

Awal organisasi dibentuk karena ada tujuan yang hendak dicapai. Untuk itulah maka semua organisasi pasti mempunyai tujuan. Membuat organisasi kelompok belajar misalnya, tujuannya adalah agar belajar bisa lebih efektif dan hasilnya lebih baik. Dalam kelompok kerja sama harus ada tujuan yang sama. Tujuan yang ingin dicapai dalam organisasi tersebut.

d. Tugas

Organisasi itu akan ada jika ada tugas yang dilakukan. Pada dasarnya dengan organisasi yang ada diharapkan pekerjaan itu bisa dikerjakan secara efektif. Pekerjaan itu bisa dikerjakan dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Struktur

Struktur berarti adanya hubungan kerja antar bagian. Dalam organisasi, ada hubungan kerja antar bagian, yang didalamnnya terdapat tugas yang jelas antar masing-masing bagian. Ada ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, bagian keamanan, kebersihan, keindahan dan lain-lain. Semua menjalankan fungsinya masing-masing.

Organisasi dibentuk karena para anggotanya merasa bahwa dengan organisasi hasil kerjanya lebih baik dibandingkan dengan dikerjakan sendiri-sendiri. Untuk itulah dalam organisasi setiap anggota mempunyai tugas,

wewenang, dan tanggung jawab tertentu yang dapat memberikan sumbangan kelompoknya untuk mencapai tujuan organisasi secara keseluruhan. Agar tujuan bisa tercapai, unsur-unsur dalam organisasi harus dipenuhi. Semuanya perlu saling melengkapi agar tercipta organisasi yang baik.

Ciri organisasi yang baik itu antara lain sebagai berikut.

a. Memiliki tujuan yang jelas dan nyata

   Organisasi yang baik akan memiliki tujuan yang jelas dan nyata secara bersama. Jika tujuan itu tidak ada, maka sebuah organisasi akan berjalan tanpa arah yang jelas. Jika ada organisasi yang tidak ada tujuan nyatanya, maka itu bukanlah organisasi yang baik.

b. Pembagian kerjanya jelas

   Untuk mencapai tujuan yang nyata, maka dibutuhkan kerja sama. Artinya setiap anggota diajak bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan pembagian tugas yang jelas. Masing-masing anggota yang bertanggung jawab melaksanakan tugas dengan bekerja sama.

c. Pembagian tugas sesuai dengan kemampuan

   Seorang pemimpin dalam sebuah organisasi, sebaiknya mengenal kemampuan anggotanya yang akan menjalankan tugas. Setiap tugas yang diberikan kepada anggota lainnya sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan yang ada.

d. Ada keserasian antaranggota yang bertanggung jawab.

   Bagi masing-masing anggota yang mendapat pembagian tugas, maka tugas itu dikerjakan dengan kerja sama. Meskipun tugasnya berbeda-beda, namun dalam satu tujuan yang sama sehingga harus diserasikan.

e. Adanya koordinasi yang baik untuk semua bagian.

   Agar organisasi berjalan dengan baik, maka perlu koordinasi. Dalam memberikan tugas kepada semua anggota, pemimpin harus bisa melakukan koordinasi untuk semua bagian. Hal ini sangat penting untuk menyatukan tujuan yang sama pada semua bagian.

f. Organisasi itu menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan.

   Perlu diingat bahwa organisasi merupakan sebuah alat yang efektif untuk mencapai tujuan. Jika itu sudah dirasakan maka organisasi ini memang termasuk organisasi yang baik. Tapi jika organisasi ini justru menghambat untuk mencapai tujuan, maka ini bukanlah organisasi yang baik.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Teks

Organisasi

Pernahkah kalian merasakan tidak punya teman? Ah, sedih sekali bukan? Teman memang sangat penting bagi kita.Tidak hanya anak-anak, bahkan orang dewasa pun memerlukan teman. Sebab, Tuhan menciptakan manusia untuk saling berteman. Manusia tidak bisa hidup sendirian.Ia akan selalu membutuhkan orang lain. Coba bayangkan, dapatkah kalian hidup sendirian di dunia?

Karena memiliki kecenderungan untuk berteman, manusia akhirnya hidup berkelompok. Dengan berkelompok, mereka bekerja sama untuk meraih tujuan bersama. Dengan bekerja sama, semuanya menjadi lebih mudah. Dengan bekerja sama, semuanya menjadi lebih ringan. Kata pepatah, berat sama dipikul, ringan sama dijinjing. Bagaimana hubungan antara bekerja sama dan berorganisasi? Organisasi timbul karena manusia ingin mencapai suatu tujuan bersama. Tujuan bersama tersebut tidak dapat dicapai tanpa adanya kerja sama. Jadi, inti dari organisasi adalah kerja sama. Tidak ada organisasi tanpa kerja sama.

Dengan berorganisasi manusia akan lebih mudah dalam menjalani hidupnya. Sebab, ia mempunyai teman-teman yang saling bekerja sama dalam mencapai tujuan yang sama. Dengan organisasi pula akan mudah dalam mencapai cita-cita karena banyak teman-teman yang mendukungnya dalam mencapai cita-cita tersebut.

Organisasi itu ibarat sapu lidi. Tujuan dibuatnya sapu lidi adalah untuk memudahkan dalam membersihkan sampah. Sapu lidi terdiri dari banyak lidi-lidi yang disatukan dalam satu ikatan. Dengan sapu lidi kita dapat membersihkan halaman yang kotor. Coba bayangkan apabila kita menyapu dengan menggunakan satu lidi saja. Kapan selesainya yah? Namun, dengan sapu lidi pekerjaan menyapu menjadi lebih mudah dan cepat. Pekerjaan menyapu akan menjadi lebih ringan. Demikiannya dengan organisasi, organisasi dibuat untuk memudahkan pencapaian tujuan bersama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa organisasi adalah kumpulan dari dua orang atau lebih yang bekerjasa sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama.

Lampiran 2

Media Pembelajaran

Gambar Organisasi

Flashcard

Para anggota koperasi sedang mengadakan rapat rutin anggota. Dalam rapat terlihat para anggota saling beradu pendapat dengan cara yang tidak baik, sehingga rapat tidak dapat berjalan dengan baik. Mengapa hal ini bisa terjadi? Apakah yang membuat rapat tersebut tidak berjalan dengan baik? Apakah yang harus dilakukan agar rapat dapat berjalan dengan baik?

Lampiran 3

Lembar Kerja Siswa

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/2

Indikator : 1. Menjelaskan pengertian organisasi

2. Merincikan unsur-unsur dalam organisasi

3. Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik

Petunjuk : Lengkapilah tabel berikut berdasarkan hasil diskusi kelompokmu!

Masalah yang ada pada gambar	Penyebab timbulnya masalah tersebut	Cara menyelesaikan masalah yang ada pada gambar

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 4

Kisi-Kisi Evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah Soal	Kategori
1.	Menjelaskan pengertian organisasi	Pengertian organisasi	C2 C2	1 1	Sedang Sedang
2.	Merincikan unsur-unsur dalam organisasi	Unsur dalam organisasi	C2 C3	1 1	Mudah Sedang
3.	Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik	Ciri-ciri organisasi yang baik	C4	1	Sedang

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 5

Soal Evaluasi

Nama :

No. Absen :

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/2

Indikator : 1. Menjelaskan pengertian organisasi

2. Merincikan unsur-unsur dalam organisasi

3. Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik

Petunjuk : Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Apakah yang dimaksud organisasi? Jelaskan menurut pendapatmu sendiri!
2. Setiap organisasi memiliki tujuan bersama. Siapakah yang berkewajiban mewujudkan tujuan bersama tersebut?
3. Jelaskan unsur-unsur yang harus ada dalam suatu organisasi?
4. Apabila salah satu unsur dalam organisasi tidak terpenuhi, dapatkah organisasi itu berjalan dengan baik? Jelaskan menurut pendapatmu sendiri!
5. Bagaimanakah ciri-ciri organisasi yang baik?

Lampiran 6

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. Organisasi merupakan sekolompok orang yang bekerja sama dalam suatu wadah dan terikat untuk mewujudkan tujuan bersama. (Skor maksimal =2).
2. Semua anggota yang termasuk dalam organisasi tersebut. (Skor maksimal =2)
3. Anggota, tempat, tujuan, tugas, dan struktur organisasi
   a. Anggota (Manusia)

      Manusia adalah unsur utama yang membentuk sebuah organisasi. Organisasi dapat berjalan dengan baik jika digerakkan oleh manusia. Tanpa adanya manusia yang bekerja sama, maka tidak akan terbentuk organisasi.
   b. Tempat

      Setiap organisasi memiliki tempat dimana organisasi itu dibuat. Tempat tersebut dapat dijadikan sarana untuk berkumpul dan berdiskusi antar anggota organisasi.
   c. Tujuan

      Awal organisasi dibentuk karena ada tujuan yang hendak dicapai. Untuk itulah maka semua organisasi pasti mempunyai tujuan. Dalam kelompok kerja sama harus ada tujuan yang sama. Tujuan yang ingin dicapai dalam organisasi tersebut.
   d. Tugas

      Organisasi itu akan ada jika ada tugas yang dilakukan. Pada dasarnya dengan organisasi yang ada diharapkan pekerjaan itu bisa dikerjakan

secara efektif. Pekerjaan itu bisa dikerjakan dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Struktur

Struktur berarti adanya hubungan kerja antar bagian. Dalam organisasi, ada hubungan kerja antar bagian, yang didalamnnya terdapat tugas yang jelas antar masing-masing bagian. Ada ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, bagian keamanan, kebersihan, keindahan dan lain-lain. Semua menjalankan fungsinya masing-masing. (Skor maksimal = 5).

4. Tidak bisa, karena agar tujuan bisa tercapai, semua unsur dalam organisasi harus terpenuhi. Semuanya unsur saling melengkapi agar tercipta organisasi yang baik. (Skor maksimal = 3).
5. Memiliki tujuan yang jelas dan nyata, pembagian kerjanya jelas, pembagian tugas sesuai dengan kemampuan, adanya keserasian antar anggota yang bertanggung jawab, adanya koordinasi yang baik untuk semua bagian, organisasi menjadi alat efektif untuk mencapai tujuan. (Skor maksimal = 3).

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal $= \frac{\text{Skorjawabanbenar}}{\text{Skormaksimal}} x100 = \frac{15}{15} x100 = 100$

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 5

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SIKLUS 2

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGGAL SILABUS

Kelas : V (Lima)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Waktu	Sumber Belajar
				Tes	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	Organisasi di lingkungan sekolah	a. Berdiskusi mengenai permasalahan dalam *Flashcard* b. Merumuskan penyelesaian masalah yang ada *Flashcard* c. Mempresentasikan hasil diskusi	3.2.1 Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah 3.2.2Menyimpulkan tugas anggota dalam organisasi koperasi sekolah 3.2.3 Menguraikan peran siswa dalam organisasi kelas	Tes tertulis	Essay	Terlampir	2x35 menit	a. Silabus kelas V b. Standar Isi mata pelajaran PKn c. BSE PKn karangan Najib Subhan, dkk d. BSE PKn karangan Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih, dkk:2008.

PERPUSTAKAAN UNNES

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Gunungpati 03 Semarang

Kelas / Semester : V / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Hari,tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

Jumlah Pertemuan : 1 kali 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 Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah

3.2.2 Menyimpulkan tugas siswa dalam organisasi koperasi sekolah

3.2.3 Menguraikan manfaat mengikuti organisasi kepramukaan

IV. Tujuan pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar contoh organisasi di sekolah, siswa dapat menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah dengan benar.
2. Dengan membaca teks tentang koperasi sekolah sebagai bentuk organisasi sekolah, siswa dapat menyimpulkan tugas siswa dalam koperasi sekolah dengan bantuan guru.

3. Dengan mengamati gambar organisasi kepramukaan, siswa dapat menguraikan manfaat mengikuti organisasi kepramukaan dengan kemampuan sendiri.

Karakter yang diharapkan :

1) Konsep : Bentuk organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
2) Nilai : Kerjasama, tanggung jawab, saling menghargai.
3) Moral : Dapat bekerjasama dalam suatu organisasi, bertanggung jawab atas tugas yang didapatkan, dapat saling menghargai antar anggota kelompok.
4) Tujuan :Dapat mengidentifikasi bentuk organisasi di lingkungan sekolah dan memahami tugas siswa dalam koperasi sekolah sehingga siswa mampu menguraikan manfaat mengikuti organisasi kepramukaan.

V. Materi ajar

Organisasi di Lingkungan Sekolah

VI. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VII. Model dan Metode pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Problem Solving*
2. Metode pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, ceramah dan penugasan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

VIII. Kegiatan pembelajaran

Pertemuan I

1. Pra kegiatan (5 menit)
   a. Menyiapkan media pembelajaran
   b. Salam
   c. Berdoa
   d. Presensi
2. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)
   a. Apersepsi

      "Anak-anak masih ingatkah dengan materi organisasi minggu kemarin? Hari ini kita akan mempelajari tentang organisasi di lingkungan sekolah."
   b. Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar
   c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Kegiatan inti (40 menit)
   a. Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)
   b. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)
   c. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah. (eksplorasi)
   d. Siswa membaca teks tentang koperasi sekolah sebagai bentuk organisasi kelas yang diberikan guru (eksplorasi)

e. Siswa mengamati video mengenai "Kantin Kejujuran" yang diputarkan guru. (eksplorasi)
f. Siswa membentuk 4 kelompok. (elaborasi)
g. Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Flashcard* yang berisikan permasalahan yang harus diselesaikan siswa dengan kelompoknya. (elaborasi)
h. Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Flashcard*, yaitu dimulai dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Flashcard* tersebut. (elaborasi)
i. Kelompok untuk berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang terjadi. (elaborasi)
j. Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
k. Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
l. Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat. (konfirmasi)
m. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)
n. Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

4. Kegiatan akhir (20 menit)
    a. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
    b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
    c. Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.
    d. Guru menutup pembelajaran.

IX. Media dan Sumber belajar

1. Media pembelajaran
    a. *Flashcard* (gambar masalah)
    b. Gambar organisasi di lingkungan sekolah
2. Sumber Belajar
    a. Silabus kelas V
    b. Standar Isi mata pelajaran PKn
    c. BSE PKn karangan Najib Subhan, dkk:2008. Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional (hal 75-79).
    d. BSE PKn karangan Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih, dkk:2008. Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional (hal 61-64).

X. Penilaian hasil belajar

1. Prosedur Tes

a. Tes awal : apersepsi

b. Tes dalam proses : diskusi

c. Tes akhir : soal evaluasi

2. Jenis Tes

a. Tes Lisan : apersepsi, tanya jawab, penilaian sikap

b. Tes Tertulis : lembar kerja siswa dan evaluasi

3. Bentuk Tes

a. Isian

4. Alat Tes

a. Soal-soal Tes : Terlampir

b. Kunci Jawaban : Terlampir

c. Kriteria Penilaian : Terlampir

Semarang, 16 Februari 2013

Guru Kelas V/ Kolaborator,

Tuwuh Sayekti, S.Pd.

NIP. 19571121 197701 2 008

Peneliti,

Stephanie Prisca Dewi

NIM. 1401409097

Mengetahui,

Kepala SDN Gunungpati 03

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD GUNUNGPATI 03
KEC. GUNUNGPATI
DINAS PENDIDIKAN

Y. P. Jarwadi, S.Pd

NIP. 19580201 197802 1 007

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 1

Materi Ajar

1. Organisasi Sekolah

Kamu tentu tahu bahwa untuk mencapai satu tujuan bersama dibutuhkan organisasi. Begitu pula di sekolah, kamu sering melakukan kegiatan secara berorganisasi untuk mencapai suatu tujuan yang kamu harapkan secara bersama-sama. Organisasi sekolah itu bisa terjadi di dalam kelas maupun di lingkup sekolah.

a. Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah adalah koperasi yang didirikan oleh sekolah.Koperasi dapat didirikan oleh semua sekolah. Koperasi sekolah biasanya menjual peralatan sekolah, seperti buku, pensil, dan lain sebagainya. Kekuasaan tertinggi dalam koperasai adalah rapat anggota. Pada awal berdiri anggota koperasi paling sedikit berjumlah 20 orang apabila kurang dari jumlah tersebut maka koperasi belum bisa berdiri.

Dalam koperasi diperlukan dana untuk mendukung berjalannya koperasi sekolah. Adapun sumber dana yang digunakan dalam koperasi sekolah, antara lain:

1) Simpanan pokok

Simpanan pokok adalah sejumlah uang yang wajib dibayarkan oleh anggota koperasi pada saat awal pendaftaran atau menjadi anggota koperasi. Besarnya uang yang dibayarkan oleh masing-

masing anggota sama besar. Simpanan pokok tidak dapat diambil kembali selama masih menjadi anggota koperasi.

2) Simpanan wajib

Simpanan wajib adalah sejumlah besar uang yang wajib dibayarkan pada kurun waktu tertentu misalnya setiap bulan atau setiap dua bulan sekali. Simpanan wajib tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi.

3) Dana cadangan

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari sisa hasil usaha dan digunakan pada waktu terdesak atau keadaan darurat saja.

4) Hibah

Hibah adalah sejumlah uang atau barang bernilai yang diterima dari pihak lain yang tidak mengikat.

b. Organisasi Kelas

Apa tujuan disusun pengurus kelas? Tentunya kamu tahu, perlunya disusun pengurus kelas. Hal ini diharapkan mempermudah dalam kegiatan di kelas. Dengan adanya pengurus kelas, urusan-urusan kelas bisa ditangani oleh siswa. Ada yang bertugas sebagai ketua kelas, wakil, ada pula bendahara, sekretaris, dan anggota. Selain itu, dilengkapi pula dengan 5 K, yang terdiri atas kebersihan, keamanan, keindahan, kekeluagaan,ketertiban. Nah, itu semua merupakan pembagian tugas yang ada di kelas. Dengan pembagian tugas yang jelas, semua kegiatan bisa berjalan lancar. Coba

perhatikan, seandainya di kelas tidak dibentuk pengurus kelas. Tiba-tiba ada masalah, maka semua bisa kacau. Tetapi, dengan adanya pembagian tugas di dalam kelas, maka yang bertugas itulah yang mempunyai tanggung jawab dengan dibantu oleh anggotanya. Ini berarti kamu sudah menjalankan fungsi dalam organisasi.

c. Organisasi kepramukaan

Kegiatan pramuka dilaksanakan mulai dari tingkat sekolah sampai tingkat internasional. Di pramuka juga dilatih kepemimpinan dengan cara berorganisasi. Ada yang disebut pimpinan regu, yang sering disebut dengan Pinru. Pimpinan regu yang sudah ditunjuk oleh kakak pembina atau kelompoknya ini harus bisa menjadi panutan, harus bisa membagi tugas kepada anggotanya. Karena penilaian dalam kegiatan pramuka ini kebanyakan pada kekompakan regu. Bagaimana cara mengorganisasi kelompok. Sebagai pelajar di SD, tentunya kamu sebaiknya bergabung dalam organisasi pramuka di sekolah. Pengalaman untuk bekerja sama, pengalaman untuk menghadapi tantangan supaya pernah dirasakan di kegiatan pramuka ini. Tentunya, dengan mengikuti pramuka, maka kamu sudah belajar berorganisasi disekolah. Kelak jika sudah dewasa, kamu akan merasakan begitu berharganya mengikuti kegiatan pramuka.

Teks

Koperasi Sekolah Sebagai Bentuk Organisasai Kelas

Koperasi sekolah adalah koperasi yang didirikan oleh sekolah.Anggotanya terdiri atas siswa sekolah. Kopersai sekolah didirikan di semua jenjang pendidikan. Misalnya, koperasi sekolah di sekoalh dasar kalian.

Koperasi sekolah biasanya menjual peralatan sekolah. Seperti pensil, buku tulis, buku gambar, dan lain-lain. Pengurus koperasi sekolah berasal dari siswa sekolah tersebut.Tentu saja mereka dibina oleh guru.

Kekuasaan tertinggi organisasi koperasi terdapat di rapat anggota. Yakni, rapat yang diikuti oleh seluruh anggota.

Pada saat awal berdiri, jumlah anggota koperasi paling sedikit dua puluh orang. Mereka mengadakan rapat anggota untuk memilih pengurus dan pengawas koperasi. Pengurus dan pengawas koperasi bertugas menjalankan koperasi.

Agar dapat berjalan, koperasi harus mempunyai dana. Berikut ini asal sumber dana koperasi. Adapun sumber dana yang digunakan dalam koperasi sekolah, antara lain:

1) Simpanan pokok

   Simpanan pokok adalah sejumlah uang yang wajib dibayarkan oleh anggota kepada koperasi. Pembayarannya dilakukan pada saat menjadi anggota. Simpanan pokok tidak dapat diambil kembali selama

yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi. Besaran simpanan pokok sama pada setiap anggota.

2) Simpanan wajib

Simpanan wajib adalah sejumlah besar uang yang wajib dibayarkan pada kurun waktu tertentu. Misalnya, simpanan wajib dibayarkan tiap bulan. Besaran simpanan wajib sama pada setiap bulannya. Simpanan wajib tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi.

3) Dana cadangan

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari sisa hasil usaha (SHU). Dana ini digunakan dalam keadaan darurat saja dan keperluan penting lainnya.

4) Hibah

Hibah adalah sejumlah uang atau barang bernilai yang diterima dari pihak lain yang tidak mengikat

Lampiran 2

Media Pembelajaran

Organisasi Lingkungan Sekolah

Organisasi Lingkungan Sekolah

Flashcard

Setiap istirahat Indra dan kawan-kawannya membeli jajan di warung kejujuran yang ada di sekolah.Di warung sudah tercantum harga makanan. Antara lain: harga Lontong Rp. 1.000,-gorengan Rp. 500, air mineral Rp 1500, wafer Rp. 500, minuman bersoda Rp. 3000 dan lain-lain. Andi salah seorang teman Indra membeli 1 buah lontong, 2 buah gorengan dan 1 buah minuman bersoda. Andi membayar dengan uang senilai Rp. 3000,-. Benarkah yang dilakukan Andi?Apakah yang harus dilakukan Andi dan siswa lainnya saat membeli di warung kejujuran tersebut?

Lampiran 3

Lembar Kerja Siswa

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/2

Indikator : 1. Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah
2. Menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah
3. Menguraikan manfaat mengikuti organisasi kepramukaan

Petunjuk : Lengkapilah tabel berikut berdasarkan hasil diskusi kelompokmu!

Masalah yang ada dalam gambar	Penyebab terjadinya masalah dalam gambar tersebut	Cara menyelesaikan masalah yang ada dalam gambar

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 4

Kisi-Kisi Evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah Soal	Kategori
1.	Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah	Bentuk organisasi di sekolah	C4	1	Sedang
2.	Menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah	Bentuk organisasi di sekolah	C2 C4	1 1	Sedang Sedang
3.	Menguraikan peran siswa dalam organisasi kelas	Bentuk organisasi di sekolah	C2 C3	1 1	Sedang Sedang

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 5

Soal Evaluasi

Nama :

No. Absen :

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/2

Indikator : 1. Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah
2. Menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah
3. Menguraikan manfaat mengikuti organisasi kepramukaan

Petunjuk : Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Jelaskan 3 contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah!
2. Jelaskan alasan dibentuknya organisasi kelas!
3. Jelaskan modal atau sumber dana yang digunakan koperasi sekolah dalam menjalankan usahanya!
4. Jelaskan peran siswa dalam koperasi di lingkungan sekolah, baik sebagai anggota koperasi maupun bukan anggota koperasi!
5. Jelaskan peran siswa dalam organisasi kepramukaan!

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 6

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. 3 contoh organisasi di sekolah dasar adalah koperasi sekolah, organisasi kelas dan organisasi kepramukaan. Koperasi sekolah adalah koperasi yang didirikan di lingkungan sekolah. Organisasi kelas adalah organisasi yang dibentuk dalam sebuah kelas berdasarkan hasil pemilihan oleh anggota kelas atau ditunjuk langsung oelh guru kelas. Organisasi kepramukaan adalah organisasi yang dibentuk dalam kegiatan pramuka terutama di sekolah dasar dan biasanya dipimpin oleh pinru atau pemimpin regu. (Skor maksimal = 4).
2. Organisasi kelas dibentuk dengan tujuan untuk mengatur seluruh kegiatan yang berlangsung dalam kelas. Hal ini diharapkan mempermudah dalam kegiatan di kelas. Dengan adanya pengurus kelas, urusan-urusan kelas bisa ditangani oleh siswa. (Skor maksimal = 2).
3. Adapun sumber dana yang digunakan dalam koperasi sekolah, antara lain:
   a. Simpanan pokok

      Simpanan pokok adalah sejumlah uang yang wajib dibayarkan oleh anggota koperasi pada saat awal pendaftaran atau menjadi anggota koperasi. Besarnya uang yang dibayarkan oleh masing-masing anggota sama besar.

   b. Simpanan wajib

      Simpanan wajib adalah sejumlah besar uang yang wajib dibayarkan pada kurun waktu tertentu misalnya setiap bulan atau setiap dua bulan

sekali. Simpanan wajib tidak dapat diambil kembali selama masih menjadi anggota koperasi.

c. Dana cadangan

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari sisa hasil usaha dan digunakan pada waktu terdesak atau keadaan darurat saja.

d. Hibah

Hibah adalah sejumlah uang atau barang bernilai yang diterima dari pihak lain yang tidak mengikat. (Skor maksimal = 4).

4. Peran siswa dalam koperasi sekolah sebagai anggota koperasi maupun bukan adalah sebagai pendukung berjalannya koperasi sekolah. Bentuk dukungan siswa bermacam-macam sesuai tugas dan kewajibannya dalam koperasi sekolah.(Skor makasimal = 2).
5. Dalam organisasi kelas siswa sangat berperan penting dalam pelaksanaan organisasi kelas. Seluruh siswa mempunyai peran yang sama dalam menjalankan organisasi kelas. Namun secara khusus tugas masing-masing siswa dicantumkan dalam strukur organisasi kelas. (Skor maksimal = 3).

PERPUSTAKAAN UNNES

Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal $= \frac{\text{Skorjawabanbenar}}{\text{Skormaksimal}} x100 = \frac{15}{15} x100 = 100$

Lampiran 6

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SIKLUS 3

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGGAL SILABUS

Kelas : V (Lima)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Waktu	Sumber Belajar
				Tes	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	Organisasi di lingkungan masyarakat	a. Berdiskusi mengenai permasalahan dalam *Flashcard* b. Merumuskan penyelesaian masalah yang ada *Flashcard* c. Mempresentasikan hasil diskusi	3.2.4 Menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat 3.2.5 Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat 3.2.6 Melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat	Tes tertulis	Essay	Terlampir	2x35 menit	a. Silabus kelas V b. Standar Isi mata pelajaran PKn c. BSE PKn karangan Najib Subhan, dkk d. BSE PKn karangan Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih, dkk:2008.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN Gunungpati 03 Semarang

Kelas / Semester : V / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Hari,tanggal : Rabu, 20 Februari 2013

Jumlah Pertemuan : 1 kali pertemuan

I. Standar kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

II. Kompetensi dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

III. Indikator

3.2.4 Menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat

3.2.5 Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat

3.2.6 Melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat

IV. Tujuan pembelajaran

1. Dengan membaca teks tentang organisasi masyarakat, siswa dapat menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat dengan benar.
2. Dengan mengamati gambar organisasi PKK, siswa dapat menguraikan bentuk organisai masyarakat berdasarkan proses pembentukannya dengan bantuan kelompok.

3. Dengan mengamati gambar organisasi LSM, siswa dapat menguraikan bentuk organisasi masyarakat berdasarkan tujuannya dengan bantuak teman kelompok.
4. Dengan mengamati gambar organisasi Muhammadiyah, siswa dapat menguraikan bentuk organisasi masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah dengan bantuan guru.
5. Dengan mengamati bagan struktur organisasi masyarakat, siswa dapat melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat dengan kemampuan sendiri.

Karakter yang diharapkan :

1) Konsep : Struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
2) Nilai : Kerjasama, tanggung jawab, saling menghargai.
3) Moral : Dapat bekerjasama dalam suatu organisasi, bertanggung jawab atas tugas yang didapatkan, dapat saling menghargai antar anggota kelompok.
4) Tujuan : Dapat menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat dan menguraikan bentuk organisasi berdasarkan proses pembentukan, tujuannya dan hubungan dengan pemerintah sehingga siswa mampu memahami kedudukannya dalam organisasi masyarakat.

V. Materi Ajar

Organisasi di Lingkungan Masyarakat.

VI. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VII. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Problem Solving*
2. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan

VIII. Kegiatan Pembelajaran

1. Pra kegiatan (5 menit)
   a. Menyiapkan media pembelajaran
   b. Pengkondisian kelas
   c. Salam
   d. Berdoa
   e. Presensi
2. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)
   a. Apersepsi

      "anak-anak ingatkah kalian mengenai pembelajaran sebelumnya mengenai organisasi di lingkungan sekolah? Hari ini kita akan mempelajari mengenai bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat"

   b. Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar
   c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Kegiatan Inti (40 menit)
   a. Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)
   b. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)

c. Siswa membaca teks tentang organisasi masyarakat yang diberikan guru. (eksplorasi)
d. Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai organisasi di lingkungan masyarakat. (eksplorasi)
e. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat. (eksplorasi)
f. Siswa membentuk 4 kelompok. (elaborasi)
g. Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Flashcard* yang berisikan permasalahan yang harus diselesaikan siswa dengan kelompoknya. (elaborasi)
h. Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Flashcard*, yaitu dimulai dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Flashcard* tersebut. (elaborasi)
i. Kelompok untuk berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang terjadi. (elaborasi)
j. Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
k. Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
l. Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

m. Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil kerja siswa. (konfirmasi)

n. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)

4. Kegiatan akhir (20 menit)

a. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

c. Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.

d. Guru menutup pembelajaran.

IX. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran

a. *Flashcard*

b. Gambar-gambar organisasi organisasi masyrakat

2. Sumber Belajar

a. Silabus Kelas V

b. Standar Isi Mata Pelajaran PKn

c. BSE PKn karangan Najib Subhan,dkk:2008. Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional (hal 79-81).

d. BSE PKn karangan Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih, dkk:2008. Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional (hal 64-67).

X. Penilaian Hasil Belajar

1. Prosedur Tes

a. Tes awal : apersepsi

b. Tes dalam proses : diskusi

c. Tes akhir : soal evaluasi

2. Jenis Tes

a. Tes Lisan : apersepsi, tanya jawab, penilaian sikap

b. Tes Tertulis : lembar kerja siswa dan evaluasi

3. Bentuk Tes

a. Isian

4. Alat Tes

a. Soal-soal Tes : Terlampir

b. Kunci Jawaban : Terlampir

c. Kriteria Penilaian : Terlampir

Semarang, 20 Februari 2013

Guru Kelas V/ Kolaborator,

Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP. 19571121 197701 2 008

Peneliti,

Stephanie Prisca Dewi
NIM. 1401409097

Mengetahui,
Kepala SDN Gunungpati 03

Parwadi, S.Pd
NIP. 19580201 197802 1 007

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 1

Bahan Ajar

1. Organisasi di Masyarakat

Organisasi akan selalu muncul dalam sebuah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Berikut ini adalah macam-macam organisasi di masyarakat.

a. Berdasarkan Proses Pembentukan

1) Organisasi Formal

Organisasi formal adalah organisasi yang dibentuk secara sadar dan dengan tujuan-tujuan tertentu yang disadari pula dan diatur dengan ketentuan-ketentuan yang formal. Ketentuan-ketentuan yang ada di dalam organisasi formal diatur dengan Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tanggal (ART). Contoh organisasi formal di masyarakat misalnya, LKMD, PKK, dan lain-lain.

2) Organisasi Informal

Organisasi Informal adalah organisasi yang dibentuk tanpa disadari sepenuhnya, tujuan-tujuannya juga tidak begitu jelas. Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) juga tidak jelas. Hubungan yang terjalin juga sifatnya pribadi dan sifatnya tidak formal. Kebanyakan organisasi informal ini terbentuk dalam organisasi formal, yang anggotanya terdiri atas karyawan yang ada pada lembaga tersebut. Mereka secara pribadi ingin mengadakan kegiatan tertentu secara

bersama-sama yang harus diorganisir. Contoh organisasi informal, misalnya organisasi kesenian karyawan, arisan karyawan, dan lain-lain.

b. Berdasarkan Tujuannya

1) Organisasi Sosial

Organisasi sosial adalah organisasi yang mempunyai tujuan sosial. Organisasi semacam ini tidak berharap keuntungan dalam bentuk materi. Tujuan utama organisasi ini untuk melayani kepentingan masyarakat, tanpa menghitung untung-rugi. Contoh organisasi sosial adalah organisasi dalam bentuk yayasan penyandang cacat, panti asuhan, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan lain-lain.

2) Organisasi Bisnis

Organisasi bisnis adalah organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Tujuan utamanya dalam organisasi ini hanyalah keuntungan atau laba. Jika keuntungan tidak didapatkan, maka organisasi semacam ini segera berhenti. Ada yang dikelola oleh perusahaan perseorangan dan ada pula yang berupa perusahaan milik bersama. Kegiatan semacam ini bisa berupa perusahaan produksi, perdagangan, maupun jasa.

c. Berdasarkan Hubungannya dengan Pemerintah

1) Organisasi Resmi

Organisasi resmi adalah organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintahan. Organisasi ini bisa langsung dibentuk oleh pemerintah atau berhubungan dengan pemerintahan. Organisasi yang langsung

dibentuk oleh pemerintahan karena segala aturan dan pelaksanaanya diatur langsung oleh pemerintah. Tetapi, tidak dibentuk oleh pemerintahan. Kegiatannya memiliki hubungan yang eratmembantu kelancaran dan pelaksanaan dalam kegiatan pemerintahan. Misalnya organisasi di Departemen Pendidikan, Departemen Agama, dan lain-lain. Organisasi yang terdaftar di pemerintah, tetapi tidak dibentuk oleh pemerintah, misalnya Muhammadiyah, NU, dan lain-lain. Organisasi ini pelaksanaannya tidak diatur oleh pemerintah, tetapi diatur sendiri. Hanya saja, keberadaanya banyak membantu dalam kegiatan pemerintahan.

2) Organisasi Tidak Resmi

Organisasi tidak resmi adalah organisasi yang tidak ada hubungannya dengan pemerintahan dan tidak terdaftar di pemerintahan. Organisasi ini hanya semacam organisasi biasa untuk pengembangan suatu bakat tertentu sehingga keberadaanya tidak harus izin atau tidak perlu untuk didaftar di pemerintahan. Misalnya, klub-klub kesenian, klub olah raga, dan lain-lain. Organisasi semacam ini hanya sebagai penyalur bakat, penyalur hobi yang tidak harus menjadi organisasi resmi dan tidak perlu harus di daftar ke pemerintah.

Teks

Organisasi masyarakat

Organisasi masyarakat adalah perkumpulan sosial yang dibentuk oleh masyarakat, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum secara sukarela atas dasar kesamaan kegiatan, profesi, tujuan yang berfungsi sebagai sarana partisipasi masyarakat dalam pembangunan bangsa dan negara. Sebagai makhluk yang selalu hidup bersama-sama, manusia membentuk organisasi sosial untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang tidak dapat mereka capai sendiri.

Sebagai warga masyarakat dan warga negara setiap manusia Indonesia harus memegang semangat kekeluargaan dan semangat gotong-royong. Hal ini berarti bahwa kita sebagai warga negara harus mengadakan organisasi dan saling membantu. Negara kita yang berasaskan kekeluargaan, menghormati hak pribadi. Sebaliknya, hak pribadi itu dilaksanakan dengan memperhatikan kepentingan bersama yaitu kepentingan nasional. Oleh karena itu, kepentingan nasional yang merupakan kepentingan bersama itu harus didahulukan daripada kepentingan pribadi atau golongan.

Organisasi didirikan oleh sekelompok orang tentu memiliki alasan.Seorang pakar bernama Herbert G. Hicks mengemukakan dua alasan mengapa orang memilih untuk berorganisasi:

1. Alasan Sosial (social reason), sebagai *"zoon politicon"* artinya mahluk yang hidup secara berkelompok, maka manusia akan

merasa penting berorganisasi demi pergaulan maupun memenuhi kebutuhannya. Hal ini dapat kita temui pada organisasi-organisasi yang memiliki sasaran intelektual, atau ekonomi.

2. Alasan Materi (material reason), melalui bantuan organisasi manusia dapat melakukan tiga macam hal yang tidak mungkin dilakukannya sendiri yaitu:
   a. Dapat memperbesar kemampuannya.
   b. Dapat menghemat waktu yang diperlukan untuk mencapai suatu sasaran, melalui bantuan sebuah organisasi.
   c. Dapat menarik manfaat dari pengetahuan generasi-generasi sebelumnya yang telah dihimpun.

Tujuan organisasi masyarakat terbentuk untuk berperan serta dalam pembangunan dalam rangka mencapai tujuan nasional dalam wadah NKRI yang berdasarkan Pancasila dan sebagai wadah penyalur kegiatan sesuai kepentingan anggotanya, pembinaan dan pengembangan anggotanya, sarana penyalur aspirasi anggota dan sarana komunikasi sosial diantara anggotanya atau sesama ormas atau dengan organisasi kekuatan sosial politik atau Pemerintah atau dengan yang lainnya. Sosial diantara anggotanya atau sesama ormas atau dengan organisasi kekuatan sosial politik atau Pemerintah atau dengan yang lainnya.

Lampiran 2

Media Pembelajaran

Flashcard

2 gambar tersebut adalah contoh bentuk organisasi masyarakat

Gambar diatas merupakan gambaran organisasi masyarakat.Dua organisasi tersebut sedang melaksanakan rapat rutin anggota.Namun, pelaksanaan rapat dalam kedua organisasi tersebut berbeda.Amati dan perhatikan gambar tersebut untuk menyelesaikan lembar kerja bersama kelompokmu.

Lampiran 3

Lembar Kerja Siswa

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/2

Indikator : 1. Menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat

2. Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat

3. Melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat

Petunjuk : Lengkapilah tabel berikut berdasarkan diskusi kelompokmu!

Gambar organisasi yang tidak baik	Masalah yang ada pada gambar	Akar penyebab terjadinya masalah	Penyelesaian terhadap masalah yang ada pada gambar

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 4

Kisi-Kisi Evaluasi

No.	Indikator	Materi	Aspek	Jumlah Soal	Kategori
1.	Menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat	Pengertian organisasi masyarakat	C2	1	Sedang
2.	Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat	Bentuk organisasi masyarakat	C4 C4 C4	1 1 1	Sedang Sedang Sedang
3.	Melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat	Bagan sturuktur organisasi masyarakat	C4	1	Sedang

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 5

Soal Evaluasi

Nama :

No. Absen :

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : V/2

Indikator : 1. Menyimpulkan pengertian organisasi masyarakat

2. Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat

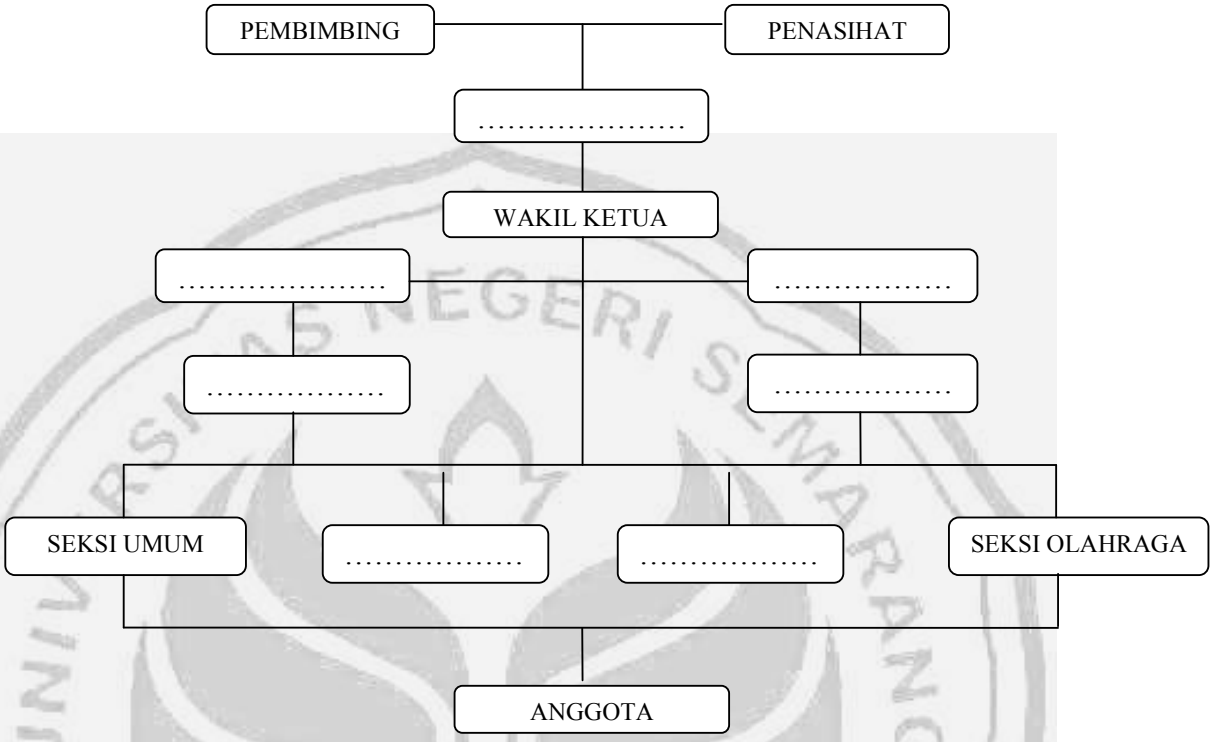
3. Melengkapi bagan struktur organisasi masyarakat

Petunjuk : Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah sebuah pengertian mengenai organisasi masyarakat berdasarkan pendapatmu!
2. Jelaskan bentuk organisasi masyarakat berdasarkan proses pembentukannya dan berikan contohnya!
3. Jelaskan bentuk organisasi masyarakat berdasarkan tujuannya dan berikan contohnya!
4. Jelaskan bentuk organisasi masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah dan berikan contohnya!

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

5. Lengkapi bagan struktur organisasi masyarakat dibawah ini!



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 6

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. Organisasi Masyarakat adalah perkumpulan sosial yang dibentuk oleh masyarakat, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum secara sukarela atas dasar kesamaan kegiatan, profesi, tujuan yang berfungsi sebagai sarana partisipasi masyarakat dalam pembangunan bangsa dan negara. (Skor maksimal = 2).
2. Organisasi masyarakat berdasarkan proses pembentukan antara lain:
   a. Organisasi Formal

      Organisasi formal adalah organisasi yang dibentuk secara sadar dan dengan tujuan-tujuan tertentu yang disadari pula dan diatur dengan ketentuan-ketentuan yang formal. Ketentuan-ketentuan yang ada di dalam organisasi formal diatur dengan Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tanggal (ART). Contohnya, LKMD, PKK, dan lain-lain.

   b. Organisasi Informal

      Organisasi Informal adalah organisasi yang dibentuk tanpa disadari sepenuhnya, tujuan-tujuannya juga tidak begitu jelas. Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) juga tidak jelas. Contohnya, organisasi kesenian karyawan. (Skor maksimal = 3).
3. Organisasi masyarakat berdasarkan tujuannya antara lain:
   a. Organisasi Sosial

      Organisasi sosial adalah organisasi yang mempunyai tujuan sosial. Organisasi semacam ini tidak berharap keuntungan dalam bentuk materi.

Tujuan utama organisasi ini untuk melayani kepentingan masyarakat, tanpa menghitung untung-rugi. Contoh organisasi sosial adalah organisasi dalam bentuk yayasan penyandang cacat, panti asuhan, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan lain-lain.

b. Organisasi Bisnis

Organisasi bisnis adalah organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Tujuan utamanya dalam organisasi ini hanyalah keuntungan atau laba. Jika keuntungan tidak didapatkan, maka organisasi semacam ini segera berhenti. Kegiatan semacam ini bisa berupa perusahaan produksi, perdagangan, maupun jasa. (Skor maksimal = 3).

4. Organisasi masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah antara lain:

a. Organisasi Resmi

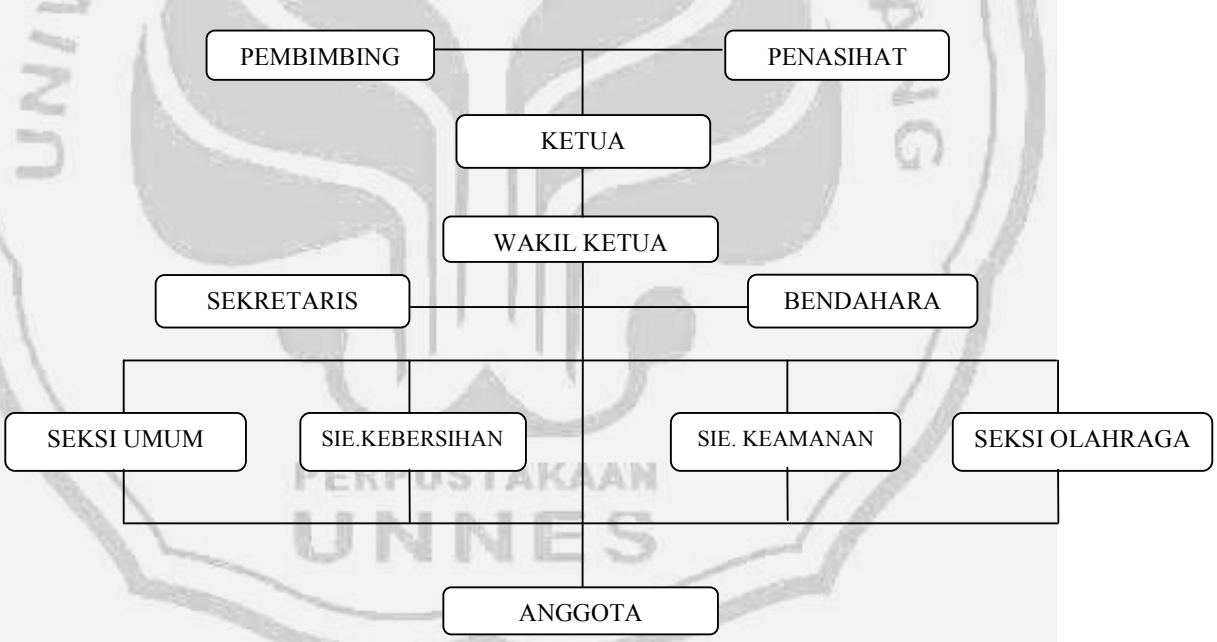
Organisasi resmi adalah organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintahan. Organisasi ini bisa langsung dibentuk oleh pemerintah atau berhubungan dengan pemerintahan. Organisasi yang langsung dibentuk oleh pemerintahan karena segala aturan dan pelaksanaanya diatur langsung oleh pemerintah. Tetapi, tidak dibentuk oleh pemerintahan. Organisasi resmi yang dibentuk oleh pemerintah misalnya organisasi di Departemen Pendidikan, Departemen Agama, dan lain-lain. Organisasi yang terdaftar di pemerintah, tetapi tidak dibentuk oleh pemerintah, misalnya Muhammadiyah, NU, dan lain-lain. Organisasi ini pelaksanaannya tidak

diatur oleh pemerintah, tetapi diatur sendiri. Hanya saja, keberadaanya banyak membantu dalam kegiatan pemerintahan.

b. Organisasi Tidak Resmi

Organisasi tidak resmi adalah organisasi yang tidak ada hubungannya dengan pemerintahan dan tidak terdaftar di pemerintahan. Organisasi ini hanya semacam organisasi biasa untuk pengembangan suatu bakat tertentu sehingga keberadaanya tidak harus izin atau tidak perlu untuk didaftar di pemerintahan. Sebagai contoh organisasi seperti ini adalah klub-klub kesenian, klub olah raga, dan lain-lain. (Skor maksimal = 3).

5. Bagan struktur organisasi masyarakat (Skor Maksimal = 4).



Pedoman Penilaian :

Skor Maksimal $= \frac{\text{Skor jawaban benar}}{\text{Skor maksimal}} \; x \; 100 = \frac{15}{15} \; x \; 100 = 100$

Lampiran 7

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Terhadap Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Nama Guru : ……

Nama SD : SDN Gunungpati 03 Semarang

Kelas/Semester : V/2

Konsep : Organisasi

Hari/tanggal : ……/……..

A. Sebelum Penelitian Dilaksanakan

1. Bagaimanakah proses pembelajaran Pkn di kelas V SDN Gunungpati 03 Kota Semarang?
2. Apakah model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn? Alasan menggunakan model pembelajaran tersebut?
3. Apakah media yang sering digunakan dalam membantu penyampaian materi dalam pembelajaran PKn? Alasan menggunakan media tersebut?
4. Bagaimanakah keaktifan siswa selama proses pembelejaran PKn berlangsung?
5. Bagaimanakah hasil belajar atau nilai siswa dalam proses pembelajaran PKn?
6. Adakah kendala yang sering guru alami selama proses pembelajaran?
7. Adakah faktor kendala yang berasal dari diri guru?

8. Adakah faktor kendala yang berasal dari diri siswa?
9. Adakah faktor kendala lain diluar faktor guru dan siswa?
10. Bagaimanakah bentuk solusi yang guru laksanakan untuk menyelesaikan kendala tersebut? Mengapa memilih solusi tersebut?

B. Setelah Melakukan Penelitian

11. Bagaimanakah proses pembelajaran PKn setelah guru menerapkan tindakan solusi tersebut?
12. Apakah masih ada kendala dalam pembelajaran PKn setelah guru menerapkan tindakan solusi tersebut?
13. Apakah ada peningkatan keaktifan siswa setelah dilakukan tindakan solusi tersebut?
14. Apakah ada perbedaan hasil belajar atau nilai siswa dalam pembelajaran PKn setelah dilakukan tindakan solusi tersebut?
15. Bagaimanakah bentuk tindak lanjut yang akan guru laksanakan setelah menganalisis hasil penerapakan tindakan solusi tersebut?

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 8

ANGKET RESPON SISWA

Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Nama Siswa : ……
Nama SD : SDN Gunungpati 03 Semarang
Kelas/Semester : V/2
Konsep : Organisasi
Hari/tanggal : ……/……..
Petunjuk :Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

1. Apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi?
   a. Ya
   b. Tidak
2. Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?
   a. Ya
   b. Tidak
3. Apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?
   a. Ya
   b. Tidak
4. Apakah ada kesulitan selama pembelajaran?
   a. Ya
   b. Tidak
5. Apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran PKn tadi?
   a. Ya
   b. Tidak
6. Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi?
   a. Ya
   b. Tidak

Semarang, Februari 2013

Observer

(……)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 9

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Pertemuan……..Siklus ……

Ruang Kelas : V

Nama Guru : ……..

Hari/Tanggal : …….

Pukul : …….

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi organisasi melalui Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard*pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

……
……
……
……
……
……
……
……

Semarang, Februari 2013

Observer,

Untung Ardi Yulianto

Nim. 1401409050

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 10

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

Siklus 1

Nama Guru : Stephanie Prisca Dewi
Nama SD : SDN Gunungpati 03
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : PKn
Materi : Organisasi
Hari/Tanggal : Sabtu, 9 Februari 2013
Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
4 = apabila semua deskriptor muncul
3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
0 = apabila tidak ada deskriptor muncul
(Rusman, 2012:98)

Indikator	Tingkat Pemahaman					Skor
	(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)		√	√			2
2. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)		√	√	√		3
3. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
4. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi			√	√		2
5. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan			√	√		2

	mengajar kelompok kecil dan perorangan)						
6.	Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√			√		2
7.	Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√		√		3
8.	Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	√			√		2
9.	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	√			√		2
10.	Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
11.	Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)		√	√	√		3
12.	Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
13.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)			√	√		2
Jumlah Skor							**35**
Persentase							**67,3 %**
Kategori							**Baik**

Keterangan Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	**Kategori**
39≤ skor ≤ 52	Sangat Baik
26≤ skor <39	Baik
13≤ skor <26	Cukup
0≤ skor <13	Kurang

Semarang, 9 Februari 2013
Observer

Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP 1957112 1197701 2 008

Lampiran 11

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

Siklus II

Nama Guru : Stephanie Prisca Dewi

Nama SD : SDN Gunungpati 03

Kelas/Semester : V/2

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Organisasi

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.

2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

3. Skor penilaian :

4 = apabila semua deskriptor muncul

3 = apabila ada 3 deskriptor muncul

2 = apabila ada 2 deskriptor muncul

1 = apabila ada 1 deskriptor muncul

0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

(Rusman, 2012:98)

Indikator	Tingkat Pemahaman					Skor
	(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
14. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)	√	√	√			3
15. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)	√	√	√	√		4
16. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
17. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi	√	√		√		3
18. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan		√	√	√		3

mengajar kelompok kecil dan perorangan)						
19. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√		√		3
20. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√	√	√		4
21. Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	√	√	√	√		4
22. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	√	√		√		3
23. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
24. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)		√	√	√		3
25. Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
26. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	√		√	√		3
Jumlah Skor						**45**
Persentase						**86,5%**
Kategori						**Sangat Baik**

Keterangan Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kategori
39≤ skor ≤ 52	Sangat Baik
26≤ skor <39	Baik
13≤ skor <26	Cukup
0≤ skor <13	Kurang

Semarang, 16 Februari 2013
Observer

Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP 1957112 1197701 2 008

Lampiran 12

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN MENGAJAR GURU

Siklus III

Nama Guru : Stephanie Prisca Dewi

Nama SD : SDN Gunungpati 03

Kelas/Semester : V/2

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Organisasi

Hari/Tanggal : Rabu, 20 Februari 2013

Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.

2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

3. Skor penilaian :

4 = apabila semua deskriptor muncul

3 = apabila ada 3 deskriptor muncul

2 = apabila ada 2 deskriptor muncul

1 = apabila ada 1 deskriptor muncul

0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

(Rusman, 2012:98)

Indikator	Tingkat Pemahaman					Skor
	(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
14. Melaksanakan pra pembelajaran dan pengkondisian kelas (keterampilan membuka pembelajaran dan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
15. Menjelaskan materi menggunakan alat peraga (keterampilan menggunakan variasi, menjelaskan)	√	√	√	√		4
16. Membimbing pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	√	√	√	√		4
17. Memberikan *Flashcard* pada setiap kelompok sebagai bahan diskusi (keterampilan mengadakan variasi	√	√	√	√		4
18. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	√	√		√		3

19. Membimbing diskusi siswa dalam membuat perencanaan pemecahan masalah dan juga dalam memecahkan masalah (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√	√	√		4
20. Memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah (kerampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	√	√	√	√		4
21. Menanggapi hasil presentasi kelompok (keterampilan memberi penguatan dan menjelaskan)	√	√		√		3
22. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya (keterampilan bertanya)	√	√		√		3
23. Memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
24. Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. (Keterampilan memberi penguatan)	√	√	√	√		4
25. Memberikan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
26. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	√	√	√	√		4
Jumlah Skor						**49**
Persentase						**94,2%**
Kategori						**Sangat Baik**

Keterangan Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kategori
39≤ skor ≤ 52	Sangat Baik
26≤ skor <39	Baik
13≤ skor <26	Cukup
0≤ skor <13	Kurang

Semarang, 20 Februari 2013
Observer

Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP 1957112 1197701 2 008

Lampiran 13

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

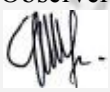
Siklus I

No.	NIS	NAMA	Indikator Pengamatan													Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	875	ATG	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	**28**
2	897	AS	2	2	3	4	3	3	1	2	2	2	2	3	2	**31**
3	900	CR	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	**36**
4	901	DA	2	3	1	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	**29**
5	902	DSF	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	**41**
6	903	FS	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	**28**
7	904	FRK	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	**32**
8	905	GOA	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	**32**
9	906	GTBS	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	**29**
10	907	IF	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	**30**
11	908	IFF	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	**31**
12	909	IS	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	2	3	3	**28**
13	911	LR	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	**39**
14	912	NDPM	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	**34**
15	913	NRU	2	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	**31**
16	914	RF	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	**32**
17	915	RAS	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	**34**
18	916	RPL	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	**32**
19	919	SHN	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	**35**
20	920	AS	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	**31**
21	921	MR	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	**27**
22		HVNC	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	**37**
23		FDA	2	2	2	4	3	2	1	2	2	2	2	3	2	**33**
Jumlah																**740**
Rata-rata																**32,2**
Persentase																**62%**
Kategori																**Baik**

Keterangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
39≤ skor ≤ 52	Sangat Baik
26≤ skor <39	Baik
13≤ skor <26	Cukup
0≤ skor <13	Kurang

Semarang, 9 Februari 2013
Observer



Untung Ardi Yulianto
NIM 1401409050

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 14

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

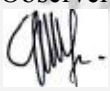
Siklus II

No.	NIS	NAMA	Indikator Pengamatan													Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	875	ATG	2	2	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	**35**
2	897	AS	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	**38**
3	900	CR	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	**37**
4	901	DA	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	2	**34**
5	902	DSF	3	3	3	4	2	4	4	2	2	4	3	3	4	**41**
6	903	FS	3	2	3	4	2	4	2	2	3	2	2	3	2	**34**
7	904	FRK	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	**39**
8	905	GOA	2	3	3	4	2	4	2	2	2	2	2	3	2	**30**
9	906	GTBS	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	**31**
10	907	IF	2	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	3	2	**36**
11	908	IFF	3	3	3	4	2	4	2	2	3	2	2	3	2	**35**
12	909	IS	2	2	2	4	3	2	2	3	4	2	3	3	2	**30**
13	911	LR	3	3	2	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	**41**
14	912	NDPM	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	**31**
15	913	NRU	2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	**32**
16	914	RF	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	**32**
17	915	RAS	3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	2	3	2	**35**
18	916	RPL	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	**33**
19	919	SHN	2	3	2	4	2	3	2	3	4	2	3	3	2	**36**
20	920	AS	2	3	2	4	2	3	2	3	4	2	3	3	2	**35**
21	921	MR	2	2	2	4	2	2	2	3	4	2	3	3	2	**33**
22		HVNC	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	2	**38**
23		FDA	2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	3	4	3	**44**
Jumlah																**810**
Rata-rata																**35,2**
Persentase																**67,7%**
Kategori																**Baik**

Keterangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
39≤ skor ≤ 52	Sangat Baik
26≤ skor <39	Baik
13≤ skor <26	Cukup
0≤ skor <13	Kurang

Semarang, 16 Februari 2013
Observer



Untung Ardi Yulianto
NIM 1401409050

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 15

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus III

No.	NIS	NAMA	Indikator Pengamatan													Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	875	ATG	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	**42**
2	897	AS	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	**39**
3	900	CR	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**38**
4	901	DA	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	**39**
5	902	DSF	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	**44**
6	903	FS	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	**39**
7	904	FRK	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	**39**
8	905	GOA	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
9	906	GTBS	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
10	907	IF	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	**42**
11	908	IFF	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	**39**
12	909	IS	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**38**
13	911	LR	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	**40**
14	912	NDPM	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
15	913	NRU	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
16	914	RF	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
17	915	RAS	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
18	916	RPL	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	**39**
19	919	SHN	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	**40**
20	920	AS	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**39**
21	921	MR	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	**38**
22		HVNC	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	**44**
23		FDA	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	**41**
Jumlah																**914**
Rata-rata																**39,7**
Persentase																**76,4%**
Kategori																**Sangat baik**

Keterangan Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
39≤ skor ≤ 52	Sangat Baik
26≤ skor <39	Baik
13≤ skor <26	Cukup
0≤ skor <13	Kurang

Semarang, 20 Februari 2013
Observer

Untung Ardi Yulianto
NIM 1401409050

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 16

HASIL WAWANCARA

Nama Guru : Tuwuh Sayekti, S.Pd.
Nama SD : SDN Gunungpati 03 Semarang
Kelas/Semester : V/II
Konsep : Organisasi
Hari/tanggal : 9 Februari 2013 dan 20 Februari 2013

A. Sebelum Penelitian Dilaksanakan

1. Bagaimanakah proses pembelajaran PKn di kelas V SDN Gunungpati 03 Kota Semarang? *Biasa saja seperti pembelajaran mapel yang lain. Namun untuk pembelajaran PKn siswa kurang tertarik karena banyak yang harus dihafalkan.*
2. Apakah model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn? Alasan menggunakan model pembelajaran tersebut? *Biasanya saya hanya menerangkan materi kemudian menulis di papan tulis. Karena biasanya siswa diajar sperti itu dan siswa juga paham.*
3. Apakah media yang sering digunakan dalam membantu penyampaian materi dalam pembelajaran PKn? Alasan menggunakan media tersebut? *Yah tergantung mbak, kadang dengan gambar-gambar. Untuk materi organisasi di lingkungan sekolah biasanya saya menggunakan gambar-gambar yang ada dalam buku pelajaran saja.*
4. Bagaimanakah keaktifan siswa selama proses pembelejaran PKn berlangsung? *Siswa masih susah untuk berperan aktif, hanya siswa-siswa yang pintar saja yang mau menjawab.*

5. Bagaimanakah hasil belajar atau nilai siswa dalam proses pembelajaran PKn? *Banyak yang dapat nilai bagus dan tuntas, namun beberapa anak memang masih jelek.*
6. Adakah kendala yang sering guru alami selama proses pembelajaran? *Dalam menjelaskan materi siswa sering kesulitan untuk memahami penjeasan guru.*
7. Adakah faktor kendala yang berasal dari diri guru? *Saya merasa belum mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, terutama saat saya menjelaskan materi pelajaran.*
8. Adakah faktor kendala yang berasal dari diri siswa? *Siswa masih suka bermain sendiri, beberapa masih suka gaduh. Namun kebanyakan siswa belum bisa aktif dalam pembelajaran dan memilih untuk diam.*
9. Adakah faktor kendala lain diluar faktor guru dan siswa? *Buku-buku pelajaran kurang dan rusak, alat bantu pembelajaran juga kurang.*
10. Bagaimanakah bentuk solusi yang guru laksanakan untuk menyelesaikan kendala tersebut? Mengapa memilih solusi tersebut? *Saya siasati dengan menuliskan hal-hal penting dalam buku pelajaran di papan tulis. Cara ini saya lakukan agar seluruh siswa dapat menuliskannya dan memahami materi yang sedang dipelajari.*

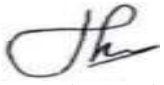
B. Setelah Melakukan Penelitian

11. Bagaimanakah proses pembelajaran PKn setelah guru menerapkan tindakan solusi tersebut? *Pembelajaran lebih mengasyikkan, karena siswa*

lebih tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru yang menggunakan Power Point.

12. Apakah masih ada kendala dalam pembelajaran PKn setelah guru menerapkan tindakan solusi tersebut? *Secara keseluruhan proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, namun dalam hal pengelolaan kelas masih belum optimal. Seiring pengalaman pasti akan lebih baik.*
13. Apakah ada peningkatan keaktifan siswa setelah dilakukan tindakan solusi tersebut? *Dalam pertemuan awal memang tidak terlihat jelas peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Namun setelah pelaksanaan tindakan selesai dan saya melihat hasil pengamatan yang telah dilakukan, saya rasa terjadi peningkatan keaktifan siswa.*
14. Apakah ada perbedaan hasil belajar atau nilai siswa dalam pembelajaran PKn setelah dilakukan tindakan solusi tersebut? *Dalam hasil belajar juga meningkat, karena ketuntasan kelas juga meningkat dibandingkan dengan pembelajaran yang biasanya.*
15. Bagaimanakah bentuk tindak lanjut yang akan guru laksanakan setelah menganalisis hasil penerapakan tindakan solusi tersebut? *Pembelajaran seperti ini akan saya jadikan salah satu pilihan yang munkin akan saya terapkan sendiri dalam pembelajaran-pembelajaran selanjutnya.*

Mengetahui,
Guru Kelas V



Tuwuh Sayekti, S.Pd.
NIP. 19571121 197701 2 008

Lampiran 17

REKAPITULASI HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS I

Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Nama SD : SDN Gunungpati 03 Semarang
Kelas/Semester : V/2
Konsep : Organisasi
Hari/tanggal : Sabtu/9 Februari 2013
Petunjuk :Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No	Pertanyaan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi?	23	-
2.	Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?	23	-
3.	Apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?	23	-
4.	Apakah ada kesulitan selama pembelajaran?	7	16
5.	Apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran PKn tadi?	23	-
6.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi?	23	-

Semarang, 9 Februari 2013
Observer

Stephanie Prica Dewi
NIM 1401409050

Lampiran 18

REKAPITULASI HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS II

Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Nama SD : SDN Gunungpati 03 Semarang
Kelas/Semester : V/2
Konsep : Organisasi
Hari/tanggal : Sabtu/16 Februari 2013
Petunjuk :Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No	Pertanyaan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi?	23	-
2.	Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?	23	-
3.	Apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?	23	-
4.	Apakah ada kesulitan selama pembelajaran?	5	18
5.	Apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran PKn tadi?	23	-
6.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi?	23	-

Semarang, 16 Februari 2013
Observer

Stephanie Prica Dewi
NIM 1401409050

Lampiran 19

REKAPITULASI HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS III

Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Nama SD : SDN Gunungpati 03 Semarang
Kelas/Semester : V/2
Konsep : Organisasi
Hari/tanggal : Rabu/20 Februari 2013
Petunjuk :Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No	Pertanyaan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran PKn yang telah kita lakukan tadi?	23	-
2.	Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?	23	-
3.	Apakah pembelajaran PKn tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?	23	-
4.	Apakah ada kesulitan selama pembelajaran?	2	21
5.	Apakah kalian dapat memahami materi pembelajaran PKn tadi?	23	-
6.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran seperti ini lagi?	23	-

Semarang, 20 Februari 2013
Observer

Stephanie Prica Dewi
NIM 1401409050

Lampiran 20

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Siklus I

Ruang Kelas : V

Nama Guru : Stephanie Prisca Dewi

Hari/Tanggal : Sabtu/9 Februari 2013

Pukul : 07.00-08.30

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi organisasi melalui Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan apersepsi mengenai materi. Ada beberapa siswa yang tidak menjawab apersepsi.Saat pelaksanaan diskusi tidak seluruh anggota kelompok ikut berdiskusi. Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok dengan mendekatinya secara personal. Saat pemaparan hasil diskusi, guru menemani pelapor didepan kelas. Guru membagikan soal secara merata dan meminta siswa menyiapkan alat tulis dan kertas jawaban. Ada 2 siswa yang mengerjakan soal melebihi waktu yang telah ditentukan, guru menunggu sampai seluruh siswa menyelesaikan evaluasi dan menutup pembelajaran.

Semarang, 9 Februari 2013
Observer

Untung Ardi Yulianto
NIM 1401409050

Lampiran 21

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Siklus II

Ruang Kelas : V

Nama Guru : Stephanie Prisca Dewi

Hari/Tanggal : Sabtu/16 Februari 2013

Pukul : 07.00-08.30

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi organisasi melalui Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Seluruh siswa kelas V masuk semua. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa untuk mempersiapkan diri karena terlihat lelah setelah istirahat. Pembelajaran dilakukan seperti pertemuan sebelumnya. Guru menggunakan media *Power Point*untuk memaparkan materi yang akan dipelajari. Terjadi kendala saat akan melakukan evaluasi, ada beberapa siswa yang berbuat gaduh. Guru mendekati siswa dan memberikan arahan secara personal sehingga keadaan kondusif kembali. Setelah evaluasi selesai guru menutup pembelajaran.

Semarang, 16 Februari 2013
Observer

Untung Ardi Yulianto
NIM 1401409050

Lampiran 22

CATATAN LAPANGAN

Dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Siklus III

Ruang Kelas : V

Nama Guru : Stephanie Prisca Dewi

Hari/Tanggal : Rabu/20 Februari 2013

Pukul : 07.00-08.30

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi organisasi melalui Model *Problem Solving* dengan media *Flashcard* pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang

Siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas untuk memulai pembelajaran. Guru membimbing siswa masuk kelas, siswa duduk rapi dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Pada saat guru membagikan *Flashcard* pada kelompok, namun terjadi keributan karena dalam kelompok seluruh siswa ingin membaca *Flashcard*.Guru memberikan penjelasan bahwa *Flashcard* ditayangkan dalam *Power point* sehingga seluruh siswa dapat membaca isi *Flashcard* tersebut. Kegiatan diskusi berjalan kondusif, urutan pemaparan hasil diskusi dilakukan berdasarkan urutan selesainya lembar kerja kelompok. Guru menemani pelapor dalam pemaparan hasil diskusi. Kegiatan evaluasi berlangsung kondusif. Guru menutup pembelajaran.

Semarang, 20 Februari 2013
Observer

Untung Ardi Yulianto
NIM 1401409050

Lampiran 23

NILAI AWAL PKn KELAS V SDN GUNUNGPATI 03

KKM ≥ 63

NO		NAMA SISWA	NILAI	KET
Absen	Induk			
1	875	ATG	52	Tidak tuntas
2	897	AS	61	Tidak Tuntas
3	900	CR	57	Tidak tuntas
4	901	DA	42	Tidak tuntas
5	902	DSF	70	Tuntas
6	903	FS	57	Tidak tuntas
7	904	FRK	60	Tidak Tuntas
8	905	GO A	72	Tuntas
9	906	GT BS	55	Tidak tuntas
10	907	IF	61	Tidak Tuntas
11	908	IFF	73	Tuntas
12	909	IS	55	Tidak tuntas
13	911	LR	73	Tuntas
14	912	NDPM	70	Tuntas
15	913	NRU	55	Tidak Tuntas
16	914	RF	78	Tuntas
17	915	RAS	55	Tidak Tuntas
18	916	RPL	56	Tidak Tuntas
19	919	SHN	76	Tuntas
20	920	AS	70	Tuntas
21	921	MR	53	Tidak tuntas
22		HVNC	80	Tuntas
23		FDA	60	Tidak Tuntas
Rata-rata			62,6	
Ketuntasan			39%	

Lampiran 24

DATA HASIL BELAJAR SISWA

KKM ≥ 63

NO	NAMA	Nilai Pra Siklus	NILAI		
			Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	ATG	52	75	53	73
2	AS	61	70	67	83
3	CR	57	60	63	63
4	DA	42	47	62	63
5	DSF	70	60	70	93
6	FS	57	65	63	70
7	FRK	60	72	66	63
8	GOA	72	70	73	77
9	GTBS	55	57	57	61
10	IF	61	60	67	70
11	IFF	73	60	63	63
12	IS	55	56	62	70
13	LR	73	70	80	77
14	NDPM	70	69	67	80
15	NRU	55	72	62	70
16	RF	78	69	67	80
17	RAS	55	65	63	73
18	RPL	56	59	62	70
19	SHN	76	80	80	83
20	AS	70	60	67	73
21	MR	53	60	60	63
22	HVNC	80	80	80	80
23	FDA	60	69	70	63
Rerata kelas		62,6	65,4	66,3	72,2
Ketuntasan		39%	61%	70%	96%

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 25

HASIL BELAJAR SISWA

SIKLUS I

Nilai Tertinggi

Nilai Terendah

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 26

HASIL BELAJAR SISWA

SIKLUS II

Nilai Tertinggi

Nilai Terendah

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 27

HASIL BELAJAR SISWA

SIKLUS III

Nilai Tertinggi

Nilai Terendah

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 28

FOTO LOKASI PENELITIAN

Gb. 1 SDN Gunungpati 03 Kota Semarang

Jln. Sikrangkeng Gunungpati

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN SIKLUS I

Gb. 2 Guru sedang menjelaskan materi

Gb. 3 Guru menjelaskan *Flashcard* yang akan menjadi bahan diskusi siswa

Gb. 4 Siswa membentuk kelompok diskusi

Gb. 5 Guru membagikan LKS sebagai bahan diskusi siswa

Gb. 6 Siswa sedang berdiskusi dengan kelompoknya

DOKUMENTASI PENELITIANSIKLUS II

Gb. 7 Guru melakukan apersepsi

Gb.8 Guru menjelaskan materi pelajaran

Gb. 9 Guru memutarkan video mengenai “Kantin Kejujuran”

Gb. 10 Siswa dan guru menyimpulkan materi pelajaran

DOKUMENTASI PENELITIANSIKLUS III

Gb. 11 Kelompok membacakan hasil diskusinya

Gb. 12 Guru bersama siswa membahas jawaban permasalahan yang ada dalam *Flashcard*

Gb. 13 Guru membagikan *reward* kepada siswa

Gb. 14 Guru melakukan kegiatan penutup

Lampiran 29

SURAT PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNGPATI 03
KECAMATAN GUNUNGPATI
Jl. Sikrangkeng Kecamatan Gunungpati Semarang

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.3/014/SD/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Gunungpati 03 Kecamatan Gunungpati kota Semarang, menerangkan bahwa :

Nama	: Stephanie Prisca Dewi
NIM	: 1401409097
Prodi/Jurusan	: S1/PGSD
Semester	: 7 (Tujuh)

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Gunungpati 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang pada tanggal 9 Februari s.d 20 Februari 2013. Guna memperoleh data skripsi yang berjudul *"Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Problem Solving dengan Media Flashcard Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 03 Semarang"*.

Demikian surat keterangan kami buat untuk menjadikan periksa dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 20 Februari 2013
Kepala Sekolah

Y.P. Jayadi, S.Pd
NIP. 19560201 197802 1 007

Lampiran 30

SURAT KETERANGAN KKM SDN GUNUNGPATI 03 SEMARANG

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI 03
SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNGPATI 03
Alamat : Jl. Raya Sikrangkeng Gunungpati

SURAT KETERANGAN

No: 421.2/014/II/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Y.P. Jarwadi, S.Pd.

NIP : 19560201 197802 1007

Jabatan : Kepala Sekolah SDN Gunungpati 03

Dengan ini, saya menerangkan bahwa:

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

KKM : 63

Kelas : V

Merupakan benar-benar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berlaku di SDN Gunungpati 03 Semarang tahun ajaran 2012/2013.

Demikian surat ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 20 Februari 2013
Kepala Sekolah SD Negeri Gunungpati 03

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD GUNUNGPATI 03
KEC. GUNUNGPATI
DINAS PENDIDIKAN

Y.P. Jarwadi, S.Pd
NIP. 19560201 197802 1007