



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn  
MELALUI MODEL *LEARNING CYCLE*  
PADA SISWA KELAS III  
SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh

RETNO BUDIANI

1401411421

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Budiani

NIM : 1401411421

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 24 Juni 2015

Mahasiswa,



Retno Budiani

NIM. 1401411421

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Retno Budiani NIM 1401411421, yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 24 Juni 2015

Semarang, Juni 2015



Dosen Pembimbing,



Dr. Ali Sunarso, M. Pd.  
NIP 196004191983021001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Retno Budiani, NIM 1401411421, yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang: telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 24 Juni 2015

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.

NIP 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Moch Ichsan, M. Pd.

NIP 195006121984031001

Penguji Utama,

Drs. Mujiyono, M.Pd.  
NIP 195306061981031003

Penguji 1,

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

Penguji 2,

Dr. Ali Sunarso, M. Pd.  
NIP 196004191983021001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

*Dan di atas tiap- tiap orang yang berpengetahuan itu ada lagi*

*Yang Maha Mengetahui (QS. Yusuf: 76)*

*Sebaik- baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain*

*(Hadits Nabi)*

### **PERSEMBAHAN**

*Penulis persembahkan kepada*

*Bapak Daim Supriyadi dan Ibu Muslimatun*

*Almamaterku, Universitas Negeri Semarang*

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang” ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan strata I Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat tersusun tak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar bagi mahasiswa.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.
4. Dr. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Mujiyono, M.Pd., Penguji utama, yang telah bersedia menguji skripsi dan memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini.
6. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd., Penguji satu, yang telah bersedia menguji skripsi dan memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini.
7. Hirnowo, S.Pd., Kepala Sekolah SD N Gajahmungkur 02 Semarang yang telah memberikan izin dan bimbingan selama penelitian.
8. Sri Lestari, S.Pd., Guru kelas III yang telah menjadi kolaborator yang membantu selama pelaksanaan penelitian.

9. Semua pihak yang belum tertulis yang telah membantu pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran yang positif bagi pembaca.

Semarang, 24 Juni 2015

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Retno Budiani', written in a cursive style.

Retno Budiani

NIM. 1401411421

## ABSTRAK

**Budiani, Retno.** 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Learning Cycle*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Ali Sunarso, M. Pd.

PKn merupakan suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebiasaan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, yang secara koheren, diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosio kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada pembelajaran PKn di kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang selama ini keterampilan guru terutama pada keterampilan membuka pelajaran dan menjelaskan belum optimal yang menyebabkan pada rendahnya aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari sebanyak 13 siswa dari 17 siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yakni 65.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti menetapkan rumusan masalah yakni “Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang ?”

Bertolak dari akar penyebab masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, yang dapat meningkatkan kualitas guru dan mendorong keterlibatan siswa di dalam pembelajaran yakni dengan menerapkan model *Learning Cycle*.

Hasil penelitian dalam pembelajaran menggunakan model *Learning Cycle* menunjukkan perolehan skor keterampilan guru sebagai berikut: pada siklus I jumlah skor yang diperoleh 24 dengan kategori cukup (C), pada siklus II jumlah skor 30 dengan kategori baik (B), dan pada siklus III jumlah skor 38 dengan kategori sangat baik (A). Perolehan skor aktivitas siswa sebagai berikut: pada siklus I jumlah skor rata-rata 23,8 dengan kategori cukup (C), pada siklus II jumlah skor rata-rata 32, 5 dengan kategori baik (B), dan pada siklus III jumlah skor rata-rata 37, 05 dengan kategori sangat baik (A). Hasil belajar siswa sebagai berikut: pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 67, 5 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 47, 1%. Pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 77, 88 dan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70, 58% dan pada siklus III memperoleh nilai rata-rata menjadi 86, 1 dan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 88, 23%.

Simpulan yang didapat yakni melalui model *Learning Cycle* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hendaknya guru menerapkan model pembelajaran kooperatif dan dapat melibatkan aktivitas siswa secara penuh.

**Kata Kunci:** Kualitas Pembelajaran PKn , *Learning Cycle*.,

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	11
1.2.1 Rumusan Masalah.....	11
1.2.2 Pemecahan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	14

1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	16
1.4.2 Manfaat Praktis.....	16

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Kajian Teori.....	17
2.1.1 Hakikat Belajar.....	17
2.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	23
2.1.3 Kualitas Pembelajaran.....	27
2.1.3.1 Keterampilan guru dalam pembelajaran.....	28
2.1.3.2 Aktivitas Siswa dalam pembelajaran.....	38
2.1.3.3 Iklim pembelajaran.....	40
2.1.3.4 Materi pembelajaran.....	42
2.1.3.5 Media pembelajaran.....	44
2.1.3.6 Hasil Belajar.....	47
2.1.4 Hakikat pembelajaran PKn di sekolah dasar.....	51
2.1.5 Model pembelajaran <i>Learning Cycle</i> .....	58
2.1.5.1 Pengertian model pembelajaran.....	58
2.1.5.2 Model pembelajaran <i>Learning Cycle</i> .....	60
2.2 Kajian Empris.....	69

2.3 Kerangka Berfikir.....	81
2.4 Hipotesis.....	84

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Subjek penelitian.....	85
3.1.1 Guru.....	85
3.1.2 Siswa.....	85
3.2 Tempat penelitian.....	86
3.3 Variabel penelitian.....	86
3.4 Prosedur/ langkah- langkah PTK.....	86
3.4.1 Perencanaan.....	87
3.4.2 Pelaksanaan Tindakan.....	88
3.4.3 Observasi.....	89
3.4.4 Refleksi.....	89
3.5 Siklus Penelitian.....	90
3.5.1 Siklus pertama.....	90
3.5.1.1 Perencanaan.....	90
3.5.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	90
3.5.1.3 Observasi.....	92
3.5.1.4 Refleksi.....	93

3.5.2 Siklus kedua.....	93
3.5.2.1 Perencanaan.....	93
3.5.2.2 Pelaksanaan tindakan.....	94
3.5.2.3 Observasi.....	95
3.5.2.4 Refleksi.....	96
3.5.3 Siklus ketiga.....	96
3.5.3.1 Perencanaan.....	96
3.5.3.2 Pelaksanaan tindakan.....	97
3.5.3.3 Observasi.....	99
3.5.3.4 Refleksi.....	100
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	100
3.6.1 Sumber data.....	100
3.6.1.1 Guru.....	100
3.6.1.2 Siswa.....	100
3.6.1.3 Data dokumen.....	101
3.6.1.4 Data catatan lapangan.....	101
3.6.2 Jenis data.....	101
3.6.2.1 Data Kuantitatif.....	101
3.6.2.2 Data kualitatif.....	101
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	102

3.6.3.1 Metode observasi.....	102
3.6.2.2 Metode tes.....	102
3.6.3.3 Metod dokumentasi.....	103
3.6.3.4 Metode wawancara.....	103
3.6.3.5 Teknik catatan lapangan.....	103
3.7 Teknik Analisa Data.....	104
3.7.1 Data Kuantitatif.....	104
3.7.2 Data Kualitatif.....	107
3.8 Indikator Keberhasilan.....	109

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Data Prasiklus.....	110
4.2 Hasil penelitian.....	111
4.2.1 Deskripsi data pelaksanaan tindakan siklus I.....	111
4.2.1.1 Perencanaan.....	111
4.2.1.2 Pelaksanaan.....	112
4.2.1.3 Observasi.....	116
4.2.1.4 Refleksi.....	135

4.2.1.5 Revisi.....	136
4.2.2 Deskripsi data pelaksanaan tindakan siklus II.....	137
4.2.2.1 Perencanaan.....	137
4.2.2.2 Pelaksanaan.....	138
4.2.2.3 Observasi.....	142
4.2.2.4 Refleksi.....	160
4.2.2.5 Revisi.....	161
4.2.3 Deskripsi data pelaksanaan tindakan siklus III.....	162
4.2.3.1 Perencanaan.....	162
4.2.3.2 Pelaksanaan.....	163
4.2.3.3 Observasi.....	167
4.2.3.4 Refleksi.....	185
4.2.3.5 Revisi.....	186
4.3 Rekapitulasi data siklus I, II dan siklus III.....	186
4.4 Pembahasan.....	191
4.4.1 Pemaknaan temuan peneliti.....	191
4.4.1.1 Hasil observasi keterampilan guru.....	192
4.4.1.2 Hasil observasi aktivitas siswa.....	203
4.4.1.3 Hasil belajar siswa.....	211
4.5 Uji Hipotesa Tindakan.....	215

4.6 Implikasi Hasil Penelitian.....	215
-------------------------------------	-----

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan.....	218
-------------------	-----

5.2 Saran.....	219
----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA.....	221
---------------------	-----

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Langkah – Langkah Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> .....	12
Tabel 2.1 Pedoman Konversi.....	48
Tabel 2.2 Pedoman Konversi pada Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.....	49
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Klasikal.....	106
Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Individual.....	106
Tabel 3.3 Penetapan Skor Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.....	106
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa.....	108
Tabel 4.1. Tabel Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Prasiklus.....	110
Tabel 4.2. Keterampilan Guru Siklus I.....	117
Tabel 4.3 Aktivitas Siswa Siklus I.....	127
Tabel 4.4 Tabel Daftar Nilai Siswa Siklus I.....	133
Tabel 4.5 Tabel Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus I.....	133
Tabel 4.6 Keterampilan Guru Siklus II.....	142
Tabel 4.7. Aktivitas Siswa Siklus II.....	152
Tabel 4. 8. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	158
Tabel 4. 9. Tabel Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II.....	159
Tabel 4. 10. Keterampilan Guru Siklus III.....	167

Tabel 4. 11. Aktivitas Belajar Siswa Siklus III.....	177
Tabel 4. 12. Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	183
Tabel 4. 13. Tabel Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus III.....	183
Tabel 4. 14. Data Keterampilan Guru Dan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Model <i>Learning Cycle</i> Pada Siklus I, Siklus II, Dan Siklus III.....	187
Tabel 4. 15. Data Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.....	210
Tabel 4. 16. Keterampilan Guru Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	192
Tabel 4. 17. Aktivitas Siswa Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	203
Tabel 4. 18. Perolehan Rata- rata Skor Aktivitas Siswa Pada Setiap Indikator.....	224
Tabel 4. 19. Data Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.....	211

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1 Bagan kerangka berpikir.....	83
Bagan 3.1 Langkah- langkah PTK.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus I...	134
Gambar 4.2. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus II	160
Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus III	185
Gambar 4. 4 Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Pada Pembelajaran PKn Melalui Model <i>Learning Cycle</i> .....	188
Gambar 4. 5. Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Model <i>Learning Cycle</i> .....	188
Gambar 4. 6. Diagram Garis Rata- rata Hasil Belajar Siswa.....	190
Gambar 4. 7. Diagram Batang Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Dalam Pembelajaran PKn.....	191
Gambar 4. 8. Diagram Keterampilan Guru Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	195
Gambar 4. 9. Diagram Garis Rata- rata Hasil Belajar Siswa.....	213
Gambar 4. 10. Diagram Batang Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Dalam Pembelajaran PKn.....	214

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.....	223
Lampiran II.....	225
Lampiran III.....	227
Lampiran IV.....	232
Lampiran V.....	236
Lampiran VI.....	240
Lampiran VII.....	241
Lampiran VIII.....	242
Lampiran IX.....	243
Lampiran X.....	267
Lampiran XI.....	293
Lampiran XII.....	321
Lampiran XIII.....	334
Lampiran XIV.....	347
Lampiran XV.....	360

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu hak dari setiap individu untuk dapat menikmatinya agar individu tersebut dapat berperan di dalam masyarakat. Pengertian pendidikan seperti yang tercantum di dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selanjutnya dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Secara yuridis istilah pendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 39 undang-undang tersebut menyatakan bahwa setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan

Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya dikemukakan bahwa kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan terus ditingkatkan dan dikembangkan di semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan. Di dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Perkembangan terakhir kurikulum sekolah di Indonesia yang lebih dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dimunculkan dengan nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disingkat PKn (Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Dalam Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 tersebut, 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 warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Winataputra (dalam Winarno, 2013: 7) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, yang

secara koheren, diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosio- kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Menurut Winataputra (dalam Ruminati, 2008: 25) PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara. Sedangkan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, digariskan dengan tegas, adalah 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, dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Winarno ( 2013: 30) ruang lingkup mata pelajaran PKn adalah: 1). Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan, 2). Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara,

Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional, 3). Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 4). Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara, 5). Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi- konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi, 6). Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi, 7). Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, 8). Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mulai diajarkan dari kelas 1 sampai kelas 6 SD. Mata pelajaran PKn memiliki kedudukan yang sama dengan mata pelajaran lainnya dalam lingkup program pendidikan. Dengan demikian PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada semua jenjang

pendidikan yang ada sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hal ini terlihat jelas dalam Penjelasan UU Sisdiknas bahwa "PKn dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air" (Depdiknas, 2007:50).

Akan tetapi, pada pelaksanaannya di lapangan, misi dan tujuan dari pembelajaran PKn tersebut belum dapat sepenuhnya berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan belum sepenuhnya tercapai. Hal tersebut dapat dilihat dari gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran PKn di SD N Gajahmungkur 02 Semarang.

Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborator, yakni guru kelas III, berdasarkan data lapangan berupa hasil nilai siswa dan wawancara, peneliti memperoleh data bahwa di dalam materi mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa hasil belajar siswa masih rendah.

Permasalahan tersebut dikarenakan selama ini keterampilan guru dan aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran belum optimal. Pada keterampilan membuka pelajaran, guru masih belum mengajukan pertanyaan yang bertujuan menggali pengetahuan awal siswa mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari, dan tidak menggunakan objek maupun menunjuk peristiwa yang dapat memotivasi serta menarik perhatian siswa. Pada keterampilan menjelaskan, selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah di dalam menjelaskan materi pembelajaran dan hanya menggunakan gambar yang ada di dalam buku pendamping serta atlas sebagai alat peraga nya, guru tidak menggunakan video maupun gambar lain yang dapat membantu siswa memvisualisasikan materi serta

mendukung pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Guru juga masih kurang di dalam mengaitkan konsep yang ada di dalam materi pembelajaran PKn dengan mata pelajaran lain maupun dengan contoh yang ada di dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal tersebut berdampak pada aktivitas siswa, di mana selama ini siswa kurang antusias dan cenderung pasif, dikarenakan siswa tidak dilibatkan di dalam kegiatan pembelajaran, siswa hanya ditempatkan sebagai pendengar saja sehingga motivasi siswa untuk berpendapat maupun bertanya menjadi berkurang.

Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn KD. 1. 1 materi mengenal makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa pada siswa kelas III tahun pelajaran 2014/ 2015 menjadi rendah. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (65). Dari 17 siswa, sebanyak 13 siswa (77%) mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan sisanya, sebanyak 4 siswa (23%) sudah mencapai KKM dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40 dengan rerata kelas 55, 88. Dari data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu sekali dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat McNeil (dalam Depdiknas 2007: 50), bahwa sejak diimplementasikan pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan (persekolahan maupun perguruan tinggi), PKn menghadapi berbagai kendala dan keterbatasan. Kendala dan keterbatasan tersebut adalah (1) masukan instrumental (*instrumental input*) terutama yang berkaitan dengan kualitas guru/ dosen serta keterbatasan fasilitas dan sumber belajar dan (2) masukan lingkungan (*environmental input*) terutama yang berkaitan dengan kondisi dan situasi

kehidupan politik negara yang kurang demokratis. Beberapa indikasi empirik yang menunjukkan salah arah tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, proses pembelajaran dan penilaian dalam PKn lebih ditekankan pada dampak instruksional (*instructional effects*) yang terbatas pada penguasaan materi (*content mastery*) atau dengan kata lain hanya ditekankan pada dimensi kognitif saja. *Kedua*, pengelolaan kelas belum mampu menciptakan suasana kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui perlibatannya secara proaktif dan interaktif, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (intra dan ekstra kurikuler) sehingga berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang ber-makna (*meaningful learning*) untuk mengembangkan kehidupan dan perilaku siswa. *Ketiga*, pelaksanaan kegiatan ekstra-kurikuler sebagai wahana sosio-pedagogis untuk mendapatkan “*hands on experiences*” juga belum memberikan kontribusi yang signifikan untuk menyeimbangkan antara penguasaan teori dan praktik pembiasaan perilaku dan keterampilan dalam berkehidupan yang demokratis dan sadar hukum.

Berdasarkan permasalahan di atas, berbagai upaya telah dilakukan oleh Pemerintah, khususnya Departemen Pendidikan Nasional antara lain adalah sebagai berikut: (1) penyelenggaraan pelatihan secara berkala untuk meningkatkan kualitas kemampuan mengajar guru dan dosen PKn, (2) penataan kembali materi PKn agar lebih sesuai dengan tuntutan kebutuhan bagi kehidupan masyarakat yang demokratis, (3) perubahan sistem belajar di sekolah, dari caturwulan ke semester, dan di perguruan tinggi menjadi sistem kredit semester (SKS), yang diyakini dapat lebih memungkinkan guru/ dosen untuk dapat

merancang alokasi waktu dan strategi pembelajaran secara fleksibel dalam rangka upaya peningkatan kualitas pembelajarannya (Sunarso, 2008: 2).

Berdasarkan diskusi bersama kolaborator (guru kelas III), bertolak dari akar penyebab masalah pembelajaran tersebut, peneliti dan kolaborator menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mengoptimalkan keterampilan guru dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menerapkan konsep di dalam mata pelajaran untuk di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Maka peneliti dan kolaborator menerapkan model *Learning Cycle* yang merupakan model yang berpusat pada pebelajar (student centered).

Menurut Ngalimun (2014: 145), *Learning Cycle* merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan atau fase yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperanan aktif. Fase-fase tersebut terdiri dari *engagement, exploration, explanation, elaboration (extention), dan evaluation*. Model *Learning Cycle* sesuai dengan teori belajar Piaget, teori belajar yang berbasis konstruktivisme. Implementasi *Learning Cycle* dalam pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivis yaitu: (1) siswa belajar secara aktif. Siswa mempelajari materi secara bermakna dengan bekerja dan berfikir. Pengetahuan dikonstruksi dari pengalaman siswa, (2) informasi baru dikaitkan dengan skema yang telah dimiliki siswa. Informasi baru yang dimiliki siswa berasal dari interpretasi individu, (3) orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan

yang merupakan pemecahan masalah. Dengan demikian proses pembelajaran bukan lagi sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, seperti dalam falsafah behaviorisme, tetapi merupakan proses pemerolehan konsep yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif dan langsung. Proses pembelajaran demikian akan lebih bermakna dan menjadikan skema dalam diri pembelajar menjadi pengetahuan fungsional yang setiap saat dapat diorganisasi oleh pembelajar untuk menyelesaikan masalah- masalah yang dihadapi.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dapat digunakan untuk memperkuat penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wiastuti, dkk. Pada tahun 2014 dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Budi Utomo* yang menginterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model siklus belajar (learning cycle) berbantuan media *audio visual* dan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo tahun pelajaran 2013/ 2014. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = 65$ , yaitu  $t_{hitung} = 3,72 > t_{tabel} = 2,00$ . Perbedaan ini disebabkan karena perbedaan perlakuan langkah- langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan perlakuan antara siswa yang dibelajarkan melalui model *Learning Cycle* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional tentunya memberikan dampak yang berbeda pula

terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar IPA dapat dilihat dari rata-rata hasil post test. Dari hasil perhitungan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol, diperoleh rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu  $79,26 > 69,92$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model *Learning Cycle* berbantuan *audio visual* memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian lain adalah penelitian yang ditulis oleh Astutik pada tahun 2012 dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Siklus Belajar (Learning Cycle) Berbasis Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Di SDN Patrangi I Jember*. Hasil perhitungan dan analisis nilai post tes siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas VB sudah dapat dikatakan tuntas. Berdasarkan hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa oleh observer dan peneliti pada kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dapat dikatakan bahwa pembelajaran sudah ada peningkatan, walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan pada penelitian ini. Hasil refleksi dan rancangan perbaikan pada siklus 1 dijadikan acuan untuk pembelajaran siklus 2, pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Hal ini dibuktikan dengan besarnya presentase secara klasikal aktivitas belajar siswa yang diamati dalam proses belajar telah mengalami peningkatan yaitu sebesar 83,17%. Ketuntasan hasil belajar selama mengikuti pembelajaran di kelas pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 80,25 dengan kategori telah mencapai ketuntasan klasikal. Hasil perhitungan nilai post test pada siklus 2 menunjukkan

bahwa besarnya nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal telah mengalami peningkatan dibandingkan siklus 1 sebesar 60,50%. Berdasarkan hasil perhitungan pada siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa telah mengalami peningkatan terhadap besarnya prosentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu mencapai 87,50%. Dari 40 siswa sudah banyak siswa yang tuntas dalam pembelajaran dengan model *Learning Cycle* dengan metode eksperimen yaitu 35 anak (87,50%) sudah tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 5 anak (12,50%). Hal ini disebabkan karena siswa sudah memahami model *Learning Cycle* berbasis eksperimen dan 5 anak yang belum tuntas disebabkan karena pada siklus 2 ada yang tidak masuk. Aktifitas belajar siswa untuk kategori baik nilai rata-ratanya meningkat dari siklus 1 (61,42%) dan siklus 2 (84,36%). Hal ini menunjukkan bahwa indikator aktifitas belajar telah dipahami oleh siswa sehingga kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan aktifitas belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran PKn dalam kurikulum KTSP dengan materi pokok memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.

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

### **1.2.1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan umum sebagai berikut:

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Learning Cycle* pada siswa kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang ?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model *Learning Cycle* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang ?
2. Apakah penggunaan model *Learning Cycle* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang ?
3. Apakah penggunaan model *Learning Cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang ?

### 1.2.2. Pemecahan Masalah

Hasil analisis yang didapatkan peneliti bersama tim kolaborator pada kegiatan refleksi awal dengan menggunakan data observasi, catatan lapangan, dan data dokumen menunjukkan bahwa keterampilan guru mengajar, aktivitas siswa, dan hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran PKn memerlukan tindakan yang tepat, yaitu melalui model *Learning Cycle*.

**Tabel 1.1**

#### **Langkah – Langkah Pembelajaran Melalui Model *Learning Cycle***

No.	Langkah- langkah model <i>Learning Cycle</i> (Sa'dun, 2013:64)	Langkah- langkah pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i>	
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa	Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan	Mengingat materi sebelumnya dan mengkaitkannya dengan materi yang

No.	Langkah- langkah model <i>Learning Cycle</i> (Sa'dun, 2013:64)	Langkah- langkah pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i>	
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<i>(Engangement)</i>	apersepsi	akan dipelajari
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
		Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa	Memperhatikan objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan
2.	Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan ayang akan dilakukan siswa ( <i>Engangement</i> )	Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa	Menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan
3.	Siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan	Guru membimbing siswa	Mengeksplorasi objek dan fenomena yang

No.	Langkah- langkah model <i>Learning Cycle</i> (Sa'dun, 2013:64)	Langkah- langkah pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i>	
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	secara konkret (Eksplorasi)	mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret	ditunjukkan oleh guru secara konkret
4.	Siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (Eksplorasi)	Guru membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru	Melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru
5.	Siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (Eksplanasi)	Guru membimbing siswa menjelaskan tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)	Menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)
6.	Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru (Eksplanasi)	Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa	Memperhatikan konsep dan keterampilan baru serta pembenaran konsep yang keliru oleh guru

No.	Langkah- langkah model <i>Learning Cycle</i> (Sa'dun, 2013:64)	Langkah- langkah pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i>	
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		yang keliru	
7.	Siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (Elaborasi)	Guru membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya	Mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya
8.	Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran. (Evaluasi)	Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran.	Bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan umum penelitian adalah: untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Learning Cycle* pada siswa kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.

Adapun tujuan khusus dari penelitian adalah:

1. Meningkatkan keterampilan guru melalui model *Learning Cycle* dalam pembelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.
2. Meningkatkan aktivitas siswa melalui model *Learning Cycle* dalam pembelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Learning Cycle* dalam pembelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang

#### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Selain itu dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa
  - a. Meningkatkan motivasi siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran
  - b. Meningkatnya sikap ilmiah siswa dengan menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari- hari
  - c. Meningkatnya rasa patriotisme, nasionalisme, serta persatuan dan kesatuan.
2. Bagi guru

- a. Mengetahui model yang tepat untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran PKn, khususnya di kelas III.
  - b. Meningkatnya keterampilan guru di dalam mengajar.
  - c. Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran.
  - d. Menambah pengetahuan guru mengenai pembelajaran yang inovatif
3. Bagi sekolah
- a. Meningkatkan iklim pembelajaran yang kondusif.
  - b. Menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif
  - c. Meningkatkan hasil belajar siswa
  - d. Meningkatkan luaran (*output*) yang dihasilkan oleh sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

Proses belajar dapat dialami oleh setiap individu, baik berlangsung secara formal maupun non- formal. Menurut Sardiman (2011: 20) belajar dapat memiliki arti luas maupun sempit. Dalam pengertian luas belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko- fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Belajar adalah berubah. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri.

Belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas, perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Gagne, 1977 dalam Suprijono, 2012: 2).

Berdasarkan pengertian belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan atau usaha seseorang di dalam memaksimalkan

potensi yang dimilikinya untuk memperoleh ilmu atau wawasan, kepandaian atau kecerdasan, keterampilan dan pengalaman agar seseorang dapat memenuhi kebutuhan dirinya maupun dalam berperan dengan lingkungan sekitar. Bentuk nyata dari seseorang tersebut telah belajar adalah terjadinya perubahan pada orang tersebut, dari yang belum tahu menjadi tahu, belum mampu menjadi mampu. Perubahan tersebut akan terjadi secara optimal apabila di dalam proses belajar, seseorang memperoleh dan melakukan pengalaman secara langsung.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) ciri- ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a. Pelakunya merupakan siswa yang bertindak belajar atau pembelajar
- b. Tujuannya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup
- c. Prosesnya terjadi secara internal pada diri pembelajar
- d. Dapat terjadi di sembarang tempat, tidak terbatas pada ruangan kelas saja
- e. Lama waktu belajar adalah sepanjang hayat
- f. Syarat terjadinya belajar adalah adanya motivasi belajar yang kuat
- g. Ukuran keberhasilan dari proses belajar adalah dapat memecahkan masalah
- h. Manfaatnya bagi pembelajar adalah mempertinggi martabat pribadi
- i. Hasil belajar berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring.

Jadi, apabila ciri- ciri tersebut sudah terpenuhi, maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah melakukan proses belajar. Belajar harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan yang jelas, agar tujuan dari proses belajar itu sendiri dapat tercapai. Belajar dilakukan oleh individu melalui interaksi dengan

lingkungan di sekitarnya agar memperoleh pengalaman yang dapat menjadikan sebuah perubahan pada individu yang belajar tersebut.

(Gagne, 1977:4 dalam Rifa'i, 2011: 84) menjelaskan unsur utama proses belajar adalah:

- a. Peserta didik. Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Peserta didik memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan, otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks, dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan dari apa yang telah dipelajari. Dalam proses belajar, rangsangan (stimulus) yang diterima oleh peserta didik diorganisir di dalam syaraf, dan ada beberapa rangsangan yang disimpan di dalam memori. Kemudian memori tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan yang dapat diamati seperti gerakan syaraf atau otot dalam merespon stimulus.
- b. Rangsangan (stimulus). Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Suara, sinar, panas, dingin, hawa, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

- c. Memori. Memori yang ada pada diri peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- d. Respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didik akan diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan tingkah laku atau perubahan kinerja.

Kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut, apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu akan menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa di dalam belajar terdapat berbagai macam unsur-unsur yang saling terkait. Unsur- unsur tersebut harus ada ketika proses belajar berlangsung, karena dari unsur- unsur itulah proses belajar dapat terjadi. Agar tujuan dari proses belajar itu dapat tercapai, seorang pebelajar harus mempersiapkan unsur- unsur tersebut dengan baik agar mendukung proses belajar dan ketercapaian tujuan dari proses belajar.

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor- faktor kondisional yang ada. Adapun faktor- faktor tersebut menurut Hamalik (2014: 32) adalah:

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan. Siswa yang belajar banyak melakukan kegiatan, baik kegiatan *neural system* , seperti melihat,

mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris dan sebagainya, maupun kegiatan- kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.

- b. Belajar memerlukan latihan dengan jalan *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasi kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- c. Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- d. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- e. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- f. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian- pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman- pengalaman baru dan pengertian baru.

- g. Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas- tugas perkembangan.
- h. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik dengan suatu hal karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.
- i. Faktor- faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar akan sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah, akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid yang belajar.
- j. Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat- ingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berfikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas, para siswa yang lamban.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor- faktor tersebut tidak hanya terdapat pada diri siswa saja, akan tetapi juga pada guru dan lingkungan tempat belajar yang kesemuanya dapat mempengaruhi berlangsungnya proses belajar.

### 2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran menurut Majid (2014:4) adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Suprijono (2012:13) bahwa pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis. Subjek pembelajaran adalah peserta didik, pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pada pembelajaran guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya dan mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran.

Sardiman (2011:8) menyebutkan istilah pembelajaran dengan istilah edukatif. Interaksi edukatif adalah interaksi yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik dalam rangka mengantarkan peserta didik ke arah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Proses edukatif memiliki ciri- ciri: a). Ada tujuan yang ingin dicapai, b). Ada pesan yang akan ditransfer, c). Ada pelajar, d). Ada guru, e). Ada metode, f). Ada situasi, g). Ada penilaian.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara siswa, guru, sumber belajar, serta

lingkungan pembelajaran yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung sebagai suatu usaha untuk memberikan perubahan pada diri siswa agar siswa memperoleh pengetahuan, pengalaman dan keterampilan.

Menurut Rifa'i, ( 2011: 194 ) beberapa komponen pembelajaran yaitu:

a. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional. TPK dirumuskan akan mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat. Setelah peserta didik melakukan proses belajar- mengajar, selain memperoleh hasil belajar seperti yang dirumuskan dalam TPK, mereka akan memperoleh dampak pengiring, yakni dapat berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tenggang rasa, kecermatan dalam berbahasa dan sebagainya. Dampak pengiring merupakan tujuan yang pencapaiannya sebagai akibat mereka menghayati di dalam sistem pembelajaran yang kondusif, dan memerlukan waktu jangka panjang. Maka tujuan pembelajaran ranah afektif akan lebih memungkinkan dicapai melalui efek pengiring.

b. Subjek belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar- mengajar.

Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber. Maka pendidik hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan intensif.

d. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat, pendidik mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

e. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/ wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di

samping komponen waktu dan metode mengajar. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena: 1). Media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas, 2). Dapat menyajikan benda yang jauh dari subjek belajar, 3). Menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, dan cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah diikuti.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam suatu pembelajaran terdapat beberapa komponen yang memiliki keterkaitan. Untuk mencapai suatu pembelajaran yang optimal, dimulai dari tujuan, materi pelajaran, strategi yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan dan faktor- faktor penunjang harus disesuaikan dan dibuat secara berkesinambungan agar subjek belajar dapat memperoleh pengalaman yang berdampak pada perubahan perilaku pada dirinya.

### 2.1.3 Kualitas pembelajaran

Uno (2014:153) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang apabila dilakukan dengan baik maka akan menghasilkan luaran yang baik pula.

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang baik apabila proses pembelajaran tersebut berkualitas. Menurut Hamdani (2011: 194) Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan konsep yang penting dalam menggambarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif) melalui proses pembelajaran. UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu: belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). Empat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara efektif sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika selama proses pembelajaran

tersebut memberikan pengaruh terhadap perubahan tingkah laku peserta didik baik dalam sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2004: 7) kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari aktivitas guru, perilaku dan dampak belajar peserta didik, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran.

Adapun kualitas pembelajaran terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil belajar. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

#### **2.1.3.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran**

Sardiman (2011:47) mengemukakan bahwa mengajar yaitu suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar.

Menurut Majid ( 2011: 231) menjelaskan bahwa keterampilan atau teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Keterampilan pembelajaran merupakan cara guru menyampaikan bahan ajar yang telah disusun (dalam metode) berdasarkan pendekatan yang dianut. Teknik yang digunakan oleh guru

tergantung pada kemampuan guru atau siasat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan berhasil dengan baik.

Keterampilan pembelajaran juga mencakup kegiatan perencanaan yang dikembangkan guru, struktur dan fokus pembelajaran, serta pengelolaan pembelajaran. Dengan demikian dapat dipahami bahwa teknik atau keterampilan pembelajaran adalah siasat yang dilakukan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh hasil yang maksimal. Kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan tafsiran tentang sejauh mana kemampuan para guru mampu dalam menerapkan berbagai variasi metode mengajar. Dalam praktik pembelajaran, seorang guru seharusnya mengimplementasikan apa yang sudah direncanakannya atau dengan kata lain desain pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik atau keterampilan pembelajaran adalah siasat atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar- mengajar untuk dapat memperoleh hasil yang optimal. Teknik pembelajaran ditentukan berdasarkan metode yang digunakan, dan metode disusun berdasarkan pendekatan yang dianut. Dengan kata lain, pendekatan menjadi dasar penentuan metode, dari metode dapat ditentukan teknik. Oleh karena itu, teknik yang digunakan guru dapat bervariasi. Untuk metode yang sama dapat digunakan teknik pembelajaran yang berbeda- beda, bergantung pada berbagai faktor.

Menurut Turney (1973) dalam Majid ( 2014 : 233), terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap berperan penting dalam menentukan

keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan : membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Adapun penjelasan untuk masing-masing keterampilan mengajar guru adalah sebagai berikut:

#### ***2.1.3.1.1 Keterampilan membuka dan menutup pelajaran***

Menurut Sa'ud (2011: 56) menjelaskan bahwa keterampilan membuka pelajaran ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi murid agar minat dan perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya. Kegiatan membuka pelajaran tidak hanya dilakukan guru pada awal jam pelajaran, tetapi juga pada awal setiap penggal kegiatan inti pelajaran yang diberikan selama jam pelajaran itu.

Tujuan keterampilan membuka pelajaran yaitu untuk: 1). Membantu siswa mempersiapkan diri agar sejak semula sudah dapat membayangkan pelajaran yang akan dipelajarinya, 2). Menimbulkan minat dan perhatian siswa pada apa yang akan dipelajari dalam kegiatan belajar- mengajar, 3). Membantu siswa agar mengetahui batas- batas tugas yang akan dikerjakan, 4). Membantu siswa agar mengetahui hubungan antara pengalaman- pengalaman yang telah dikuasainya dengan hal- hal baru yang akan dipelajari atau yang belum dikenalnya.

Membuka pelajaran menurut Majid (2014: 242) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar- mengajar untuk menciptakan suasana

siap mental dan menimbulkan atensi siswa agar terpusat terhadap apa yang akan dipelajari.

Komponen- komponen dalam keterampilan membuka pelajaran di antaranya: 1). Menarik perhatian siswa, 2). Memotivasi siswa, 3). Memberi acuan, 4). Membuat kaitan.

Menurut Sa'ud (2011: 57) menjelaskan bahwa keterampilan menutup pelajaran ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran.

Tujuan keterampilan menutup pelajaran adalah: 1). Mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, 2). Mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam membelajarkan pada siswa, 3). Membantu siswa agar mengetahui hubungan antara pengalaman- pengalaman yang telah dikuasainya dengan hal- hal yang baru saja dipelajarinya.

Sedangkan menurut Majid (2014: 245) menjelang akhir pelajaran atau akhir setiap penggal kegiatan, guru harus melakukan penutupan pelajaran agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok materi.

Komponen dari keterampilan menutup pelajaran adalah: 1). Meninjau kembali, 2). Mengevaluasi.

Prinsip- prinsip keterampilan membuka dan menutup pelajaran menurut Sa'ud (2011: 58) yaitu: 1). Bermakna, 2). Berurutan dan berkesinambungan.

#### **2.1.3.1.2 Keterampilan menjelaskan**

Menurut Mulyasa (2013: 80) keterampilan menjelaskan ialah keterampilan mendeskripsikan secara lisan tentang sesuatu benda, keadaan, fakta, dan data sesuai dengan waktu dan hukum- hukum yang berlaku. Menjelaskan merupakan

suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Oleh sebab itu, keterampilan menjelaskan perlu ditingkatkan agar dapat mencapai hasil yang optimal. Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memberikan suatu penjelasan, yaitu:

- a. Penjelasan dapat diberikan selama pembelajaran, baik di awal, di tengah maupun di akhir pembelajaran.
- b. Penjelasan harus menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan materi standar dan kompetensi dasar.
- c. Penjelasan dapat diberikan untuk menjawab pertanyaan peserta didik atau menjelaskan materi standar yang sudah direncanakan untuk membentuk kompetensi dasar dan mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Materi yang dijelaskan harus sesuai dengan kompetensi dasar, dan bermakna bagi peserta didik.
- e. Penjelasan yang diberikan harus sesuai dengan latar belakang dan tingkat kemampuan peserta didik

#### ***2.1.3.1.3 Keterampilan bertanya***

Menurut Rusman (2014:82) memunculkan aktualisasi diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan cara bertanya. Bertanya sangat biasa dilakukan siswa dalam tiap kesempatan, untuk itu guru harus memfasilitasi kemampuan bertanya siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon siswa

perlu dilakukan, agar siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir. Artinya, pertanyaan dapat berupa kalimat tanya atau dalam bentuk suruhan, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif. Dalam kegiatan pembelajaran, bertanya memainkan peranan penting, hal ini dikarenakan pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreatifitas siswa, yaitu:

- a. Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran
- b. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu masalah yang sedang dibicarakan
- c. Mengembangkan pola berfikir dan cara belajar aktif dari siswa sebab berfikir itu sendiri sesungguhnya adalah bertanya
- d. Menuntun proses berfikir siswa sebab pertanyaan yang baik akan membantu siswa agar dapat menentukan jawaban yang baik
- e. Memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas

Prinsip- prinsip pokok keterampilan bertanya yang harus diperhatikan guru antara lain:

- a. Memberikan pertanyaan secara hangat dan antusias kepada siswa di kelas
- b. Memberikan waktu berfikir untuk menjawab semua pertanyaan
- c. Memberikan kesempatan kepada yang bersedia menjawab terlebih dahulu
- d. Menunjuk peserta didik untuk menjawab setelah diberikan waktu untuk berfikir
- e. Memberikan penghargaan atas jawaban yang diberikan.

#### **2.1.3.1.4 Keterampilan memberi penguatan**

Menurut Majid (2014: 237) memberi penguatan atau *reinforcement* merupakan tindakan atau respon terhadap suatu bentuk perilaku yang dapat mendorong munculnya peningkatan kualitas tingkah laku tersebut di saat yang lain. Respon tersebut ada yang positif maupun negatif, namun keduanya memiliki tujuan yang sama yakni ingin mengubah tingkah laku seseorang.

Penguatan adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non-verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi ataupun umpan balik bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Penguatan juga merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Pemberian penguatan dapat dilakukan pada saat: 1). Siswa memperhatikan guru; memperhatikan kawan lainnya; dan benda yang menjadi tujuan diskusi; 2). Siswa sedang belajar; mengerjakan tugas dari buku; membaca dan bekerja di papan tulis, 3). Menyelesaikan hasil kerja, 4). Bekerja dengan kualitas kerja yang baik, 5). Perbaikan pekerjaan.

#### **2.1.3.1.5 Keterampilan mengadakan variasi**

Sa'ud (2011: 70- 71) variasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah perubahan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para siswa serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Keterampilan mengadakan variasi ini dapat juga dipakai untuk penggunaan keterampilan mengajar yang lain, seperti dalam menggunakan keterampilan bertanya, memberi penguatan, menjelaskan

dan sebagainya. Tujuan dari keterampilan mengadakan variasi adalah: 1). Menimbulkan dan mengingatkan perhatian siswa kepada aspek- aspek pembelajaran, 2). Memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik.

Prinsip- prinsip keterampilan mengadakan variasi adalah: 1). Variasi hendaknya digunakan dengan suatu maksud tertentu yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai, 2). Variasi harus digunakan dengan lancar dan berkesinambungan sehingga tidak akan merusak perhatian siswa dan tidak mengganggu pelajaran, 3). Variasi harus direncanakan secara baik dan secara eksplisit dicantumkan dalam rencana pelajaran atau satuan pelajaran.

#### ***2.1.3.1.6 Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil***

Mulyasa (2013:89) mengemukakan diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah. Hal- hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi adalah sebagai berikut: 1) memusatkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik diskusi, 2) memperluas masalah atau urunan pendapat, 3) menganalisis pandangan peserta didik, 4) meningkatkan partisipasi peserta didik, 5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan 6) menutup diskusi. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan guru agar diskusi kelompok kecil dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran adalah: 1) memilih topik yang sesuai, 2) pembentukan kelompok secara tepat, 3) pengaturan

tempat duduk yang memungkinkan semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

#### **2.1.3.1.7 Keterampilan mengelola kelas**

Majid (2014: 248) mengemukakan pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya apabila terjadi gangguan dalam proses belajar- mengajar.

Komponen keterampilan mengelola kelas di antaranya: 1). Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, yang meliputi: menunjukkan sikap tanggap; membagi perhatian; memusatkan perhatian kelompok; memberikan petunjuk- petunjuk yang jelas; menegur; memberi penguatan, 2). Keterampilan yang berhubungan dengan pembalikan kondisi belajar yang optimal, yang meliputi: modifikasi perilaku; melakukan pendekatan pemecahan masalah kelompok; memperlancar terjadinya kerja sama yang baik dalam pelaksanaan tugas; menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Prinsip- prinsip keterampilan mengelola kelas menurut Sa'ud (2011: 70) di antaranya: 1). Memodifikasi tingkah laku, 2). Menggunakan pendekatan pemecahan masalah kelompok, 3). Menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

#### **2.1.3.1.8 Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan**

Menurut Rusman (2014: 91) hakikat pembelajaran perseorangan adalah:

- a. Terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa.

- b. Siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing.
- c. Siswa mendapat bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhannya.
- d. Siswa dilibatkan dalam perencanaan kegiatan pembelajaran.

Peran guru dalam pembelajaran perseorangan ini adalah sebagai organisator, narasumber, motivator, fasilitator, konselor, dan sekaligus sebagai peserta kegiatan.

Komponen- komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah: 1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, 2) keterampilan mengorganisasi, 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustrasi. Hal ini dapat dicapai bagi guru yang memiliki keterampilan dalam memberikan penguatan dan memberikan supervisi, 4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mencakup membantu siswa menetapkan tujuan dan menstimulasi siswa untuk mencapai tujuan tersebut, merencanakan kegiatan pembelajaran bersama siswa yang mencakup kriteria keberhasilan, langkah- langkah kegiatan pembelajaran, waktu serta kondisi belajar, bertindak sebagai supervisor dan membantu siswa menilai pencapaiannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru merupakan semua kegiatan yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung sesuai dengan perencanaan yang dilakukan oleh guru. Keterampilan guru terangkum dalam segala kegiatan yang dilakukan selama mengajar sehingga

terjadi proses belajar mengajar. Keterampilan guru yang diamati meliputi : keterampilan membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil dan perorangan.

### **2.1.3.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran**

Siswa merupakan subjek di dalam proses pembelajaran yang mengalami tindak mengajar dan merespon dengan tindak belajar. Di dalam proses pembelajaran tersebut, siswa menggunakan kemampuan yang terdapat dalam dirinya untuk mempelajari bahan belajar, di mana kemampuan tersebut terdiri dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang harus dioptimalkan oleh guru dengan memberikan pengalaman belajar pada siswa pada proses pembelajaran.

Mc Keachie (dalam Dimiyati, 2009: 119) mengemukakan 6 dimensi terjadinya cara belajar siswa aktif, antara lain :

- a. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
- b. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar.
- c. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa.
- d. Kekohesifan/ kekompakan kelas sebagai kelompok.
- e. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam kehidupan sekolah.
- f. Jumlah waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

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

1. Kegiatan melihat (*Visual activities*), yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan berbicara (*Oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Kegiatan mendengarkan (*Listening activities*), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Kegiatan menulis (*Writing activities*), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Kegiatan menggambar (*Drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. Kegiatan motorik (*Motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. Kegiatan mental (*Mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Kegiatan emosional (*Emosional activites*), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar untuk menunjang ketercapaian tujuan belajar atau sebagai akibat rasa ingin tahunya yang tinggi. Aktivitas siswa berpusat pada siswa sendiri manakala siswa memiliki potensi yang beranekaragam. Aktivitas siswa terjadi karena beberapa aspek, diantaranya yaitu adanya partisipasi siswa itu sendiri dan adanya kebebasan yang diberikan kepada siswa. Aspek aktivitas siswa dalam penelitian ini meliputi kegiatan melihat (*visual activities*), kegiatan berbicara (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan emosional (*emotional activities*).

### **2.1.3.3 Iklim Pembelajaran**

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 35) mengemukakan bahwa kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas, alat- alat belajar mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar. Di samping kondisi fisik tersebut, suasana pergaulan di sekolah juga berpengaruh pada kegiatan belajar. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

Menurut Dikti (dalam Depdiknas, 2004: 9), iklim pembelajaran mencakup :

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

Iklm sekolah adalah situasi atau suasana yang muncul karena adanya hubungan antara kepala sekolah dengan guru, guru dengan guru, guru dengan peserta didik atau hubungan antara peserta didik yang menjadi ciri khas sekolah yang ikut mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah. Iklm sekolah merupakan suatu norma, harapan dan kepercayaan dari personal-personal yang terlibat dalam organisasi sekolah, yang dapat memberikan dorongan untuk bertindak yang mengarah pada prestasi siswa yang tinggi. Iklm sekolah yang positif itu merupakan suatu kondisi, di mana keadaan dan lingkungannya, dalam keadaan yang sangat aman, nyaman, damai, menyenangkan untuk kegiatan belajar mengajar. Iklm sekolah yang baik itu selalu terbebas dari segala kebisingan, keramaian maupun kejahatan, suasanya senantiasa dalam keadaan yang tentram, hubungan yang sangat bersahabat diantara para penghuninya, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa maupun para pegawai administrasinya. Bahwasanya sekolah itu membutuhkan lingkungan kerja yang kondusif, suatu lingkungan yang baik secara fisik maupun psikis dapat menumbuh iklm yang menyenangkan untuk melakukan kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa iklm pembelajaran adalah segala situasi yang muncul antara guru dan siswa atau antar siswa yang mempengaruhi proses belajar mengajar agar lebih menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna demi terwujudnya semangat siswa dan kreativitas guru lebih baik.

#### 2.1.3.4 Materi Pembelajaran

Chamisijatin (2008: 9.38) mengemukakan bahwa materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam materi pembelajaran terdapat konsep, fakta, proses, nilai, keterampilan serta masalah- masalah yang ada kaitannya dengan kehidupan masyarakat. Istilah-istilah tersebut memiliki makna sebagai berikut:

- a. Konsep: adalah suatu ide atau gagasan atau suatu pengertian yang umum.
- b. Prinsip: adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berfikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan sesuatu
- c. Fakta: adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan atau dialami.
- d. Proses: adalah serangkaian perubahan atau gerakan- gerakan perkembangan.
- e. Nilai: adalah suatu pola, ukuran, tipe atau model. Umumnya, nilai berkaitan dengan pengakuan atau kebenaran yang bersifat umum, tentang baik atau buruk.
- f. Keterampilan: adalah kemampuan berbuat sesuatu dengan baik.

Adapun kriteria pemilihan materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kriteria tujuan instruksional.
- b. Materi pelajaran supaya terjabar.
- c. Relevan dengan kebutuhan siswa.
- d. Sesuai dengan kondisi masyarakat.
- e. Mengandung nilai- nilai etik.
- f. Tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis.

- g. Bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat.

Menurut Depdiknas (2004: 9), materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari :

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.
- b. Keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia.
- c. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual.
- d. Dapat mengakomodasi partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin.
- e. Menarik perhatian yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni.

Sedangkan materi pokok adalah pokok- pokok materi yang harus dipelajari oleh siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar. Mengidentifikasi materi pokok dapat dilakukan dengan mempertimbangkan:

- a. Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, spiritual peserta didik.
- b. Kebermanfaatan bagi peserta didik.
- c. Struktur keilmuan.
- d. Kedalaman dan keluasan materi.
- e. Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan.
- f. Alokasi waktu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran adalah isi atau bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa dari mata pelajaran berdasarkan kurikulum yang telah ada. Dalam penelitian ini materi PKn yang dibahas adalah materi tentang memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

#### **2.1.3.5 Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely (dalam Hamdani, 2011: 243) menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Arsyad ( 2014:3) menyatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran dan mempermudah siswa di dalam memahami materi pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011: 245) menyatakan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau;
- 2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang;
- 3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal- hal yang sukar diamati karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil;
- 4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung;
- 5) mengamati dengan teliti binatang- binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap;
- 6) mengamati peristiwa- peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati;
- 7) mengamati dengan jelas benda- benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan;
- 8) dengan mudah membandingkan sesuatu;
- 9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat;
- 10) dapat melihat secara lambat gerakan – gerakan yang berlangsung secara cepat;
- 11) mengamati gerakan- gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung;
- 12) melihat bagian- bagian yang tersembunyi dari suatu alat;
- 13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama;
- 14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak;
- 15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing- masing (Hamdani, 2011: 246).

Menurut Hamdani (2011: 250) ada berbagai jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, di antaranya:

1. Media grafis

Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis di antaranya: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik.

2. Teks

Media ini membantu siswa untuk fokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.

3. Audio

Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi objek- objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

4. Media grafik

Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

5. Media animasi

Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya.

6. Media video

Media video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

### 2.1.3.6 Hasil Belajar

Siswa yang belajar akan mengalami perubahan. Menurut Rifa'i dan Anni (2009: 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dipelajari peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Suprijono (2011: 8) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan.

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar harus dikaji dengan penilaian autentik yang meliputi ketiga ranah dalam tujuan pendidikan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Davies, Jarolimek, dan Foster dalam Dimiyati, 2009: 201). Ketiga ranah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Ranah kognitif

Tujuan ranah kognitif berkaitan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual (Jaromelik dan Foster dalam Dimiyati, 2009: 202). Menurut Sani (2013: 57) pengertian dimensi proses kognitif menurut Anderson dan Krathwohl (2000) dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ranah C1 ( mengingat) yang memiliki pengertian mengenal dan mengingat pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang.
- b. Ranah C2 ( memahami) yang memiliki pengertian membangun makna dari pesan lisan, tulisan dan gambar melalui interpretasi, pemberian contoh,

inferensi, mengelompokkan, meringkas, membandingkan, merangkum dan menjelskan.

- c. Ranah C3 (menerapkan) yang memiliki pengertian menggunakan prosedur melalui eksekusi atau implementasi.
- d. Ranah C4 (menganalisis) yang memiliki pengertian membagi materi dalam beberapa bagian, menentukan hubungan antara bagian atau secara keseluruhan dengan melakukan penurunan, pengelolaan, dan pengenalan atribut.
- e. Ranah C5 (mengevaluasi) yang memiliki pengertian membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik.
- f. Ranah C6 (berkreasi) yang memiliki pengertian mengembangkan ide, produk atau metode baru dengan cara menggabungkan unsur- unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhan dan menata kembali unsur- unsur menjadi pola atau struktur baru melalui perencanaan, pengembangan dan produksi.

Berikut ini adalah contoh pedoman konversi skala- 5 dengan memperhatikan bahwa batas minimal kualifikasi tuntas adalah 60% menurut Poerwanti (2008:6.18).

**Tabel 2.1**

**Pedoman Konversi**

Tingkat penguasaan (%)	Hasil penilaian	
	Nilai	Kualifikasi

Tingkat penguasaan (%)	Hasil penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
80 ke atas	A	Sangat memuaskan
70- 79	B	Memuaskan
60- 69	C	Cukup
50- 59	D	Kurang
49 ke bawah	E	Sangat kurang

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran PKn pada siswa kelas III semester II SD N Gajahmungkur 02 Semarang adalah  $\geq 65$  sehingga pedoman konversi atau penetapan skor pada kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2**

**Pedoman Konversi pada Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang**

Tingkat penguasaan (%)	Hasil penilaian		
	Nilai dengan huruf	Kategori	Kualifikasi
90- 100	A	Sangat memuaskan	Tuntas
78- 89	B	Memuaskan	Tuntas
65- 77	C	Cukup	Tuntas
0- 64	D	Kurang	Tidak Tuntas

## 2. Ranah afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi. Menurut Sardiman (2011: 23) domain afektif atau ranah afektif terdiri dari:

- a. *Receiving* ( sikap penerimaan)
- b. *Responding* (memberikan respon)
- c. *Valuing* (nilai)
- d. *Organization* ( organisasi)
- e. *Characterization* (karakterisasi)

## 3. Ranah psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles (dalam Dimiyati, 2009: 207) mengemukakan taksonomi ranah tujuan psikomotorik yaitu : gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, kemampuan berbicara.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dipelajari peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peneliti pada penelitian ini mengfokuskan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Adapun indikator hasil belajar siswa ranah kognitif dalam penelitian ini di antaranya yaitu: 1). Mendeskripsikan letak geografis Indonesia, 2).

Menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya, 3). Menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya, 4). Menyebutkan jenis- jenis bahan tambang, 5). Menyebutkan hasil laut, 6). Menyebutkan manfaat sungai, 7). Mengidentifikasi macam- macam upacara di tiap daerah, 8). Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia, 9). Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia, 10). Menerapkan sikap kerahamtamahan dalam kehidupan sehari- hari, 11). Mengidentifikasi manfaat gotong royong, 12). Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat, 13). Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah.

Pada penelitian ini, kualitas pembelajaran yang akan diteliti dan ditingkatkan meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

#### **2.1.4 Hakikat pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Winataputra (2005) dalam Winarno (2013:7) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebajikan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, yang secara koheren, diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarga- negaraan, aktivitas sosio kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Sebagaimana diketahui bahwa 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 praktek. Secara *konseptual epistemologis*, pendidikan Pancasila dapat dilihat

sebagai suatu *integrated knowledge system* (Winataputra: 2001) yang memiliki misi menumbuhkan potensi siswa agar memiliki "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" serta "*civic responsibility*" sebagai warga negara Indonesia dalam konteks watak dan peradaban bangsa Indonesia yang ber-Pancasila.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni pada pasal 37 menggariskan program kurikuler pendidikan kewarganegaraan sebagai muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Sebelumnya, berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sisdiknas dikenal dua muatan wajib yakni pendidikan Pancasila, dan pendidikan kewarganegaraan. Pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah dua muatan wajib ini dirumuskan menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sedang di Perguruan Tinggi dirumuskan menjadi dua mata kuliah, yakni Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewiraan. Pada tahun 1985 mata kuliah Pendidikan Kewiraan berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (Depdiknas, 2007: 50).

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran tidak hanya memiliki misi mengembangkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air, tetapi juga suatu program pendidikan yang berperan dalam mencapai salah satu tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang berjiwa Pancasila, yaitu warga negara yang ber-Ketuhanan Yang Maha Esa, ber-Kemanusiaan yang adil dan beradab, ber-Kesatuan Indonesia, ber-Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, serta ber-Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Secara yuridis istilah pendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di dalam Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 39 undang-undang tersebut menyatakan bahwa setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya dikemukakan bahwa kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan terus ditingkatkan dan dikembangkan di semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan.

Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ciri-ciri: (1) materinya berupa pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara dan materi Pendidikan Pendahuluan Bela Negara

(PPBN), (2) bersifat interdisipliner, (3) bertujuan membentuk warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Berdasarkan hal itu pula maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia mengemban misi sebagai pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan bela negara.

Menurut Winarno (2013: 16), pendidikan kewarganegaraan sudah menjadi bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia dalam lima status. Pertama, sebagai mata pelajaran di sekolah. Kedua, sebagai mata kuliah di perguruan tinggi. Ketiga, sebagai salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru. Keempat, sebagai program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Penataran P4) atau sejenisnya yang pernah dikelola oleh pemerintah sebagai suatu crash program. Kelima, sebagai kerangka konseptual dalam bentuk pemikiran individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai pendidikan kewarganegaraan dalam status pertama, kedua, ketiga dan keempat.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006, 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. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-

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

- h. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi (Depdiknas: 2007).

Perkembangan terakhir kurikulum sekolah di Indonesia yang lebih dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dimunculkan dengan nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disingkat PKn (Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Dalam Lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 tersebut, 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 warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (Winarno: 2013)

Menurut Winataputra (dalam Ruminati, 2008) PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara. Sedangkan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, digariskan dengan tegas, adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

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

Sedangkan tujuan PKn menurut Hamalik (2014: 88) adalah:

1. Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan rasa beragama dengan berbakti kepada Tuhan YME dan saling menghormati sesama insan beragama
2. Memupuk dan mengembangkan rasa kekeluargaan dalam hidup sebagai anggota masyarakat dan kasih sayang terhadap sesama manusia
3. Memupuk dan mengembangkan rasa bangga dan cinta terhadap bangsa dan tanah air yang sehat
4. Memupuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis yang berbudi luhur, cakap, dan bertanggung jawab terhadap kesejahteraan bangsa dan negara serta mendahulukan kewajibannya daripada haknya
5. Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan sifat dan sikap kewiraan ( keberanian berdasarkan kebenaran dan keadilan)

Materi PKn yang akan disampaikan pada penelitian ini adalah:

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi : 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

Kompetensi Dasar :

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebinekaan, kekayaan alam dan keramahtamahan.

4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.

Indikator :

4.1.1. Mendeskripsikan letak geografis Indonesia

4.1.2. Menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya

4.1.3. Menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya

4.1.4. Menyebutkan jenis- jenis bahan tambang

4.1.5. Menyebutkan hasil laut

4.1.6. Menyebutkan manfaat sungai

4.1.7. Mengidentifikasi macam- macam upacara di tiap daerah

4.1.8. Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia

4.1.9. Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia

4.1.10. Menerapkan sikap keramahtamahan dalam kehidupan sehari- hari

4.2.1. Mengidentifikasi manfaat gotong royong

4.2.2. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat

4.2.3. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah

## **2.1.5 Model *Learning Cycle***

### **2.1.5.1 Pengertian model**

Sebuah model terkait dengan teori pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori tersebut, dikembangkan tahapan pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung untuk membantu peserta didik dalam membangun/mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan sumber belajar. Model pembelajaran memiliki: (1) sintaks (fase pembelajaran), (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, dan (5) dampak. (Abdullah Ridwan: 2013).

Menurut Trianto (2010:52), “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce (dalam Trianto, 2010:51) bahwa “ *Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”.

Maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sementara, Arends (dalam Suprijono, 2011:45) 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. Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2011:133 ) 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”. Pada penelitian ini, yang dimaksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para dosen dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

#### **2.1.5.2 Model *Learning Cycle***

Salah satu pembelajaran yang menerapkan model konstruktivisme adalah model *Learning Cycle* (siklus belajar). Model *Learning Cycle* pertama kali diperkenalkan oleh Robert Karplus dalam Science Curriculum Improvement Study (SCIS). *Learning Cycle* adalah suatu model yang berpusat pada pembelajar. *Learning Cycle* merupakan rangkaian tahap- tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperanan aktif.

Menurut Lorschach (2002) dalam Wena (2013:170) menjelaskan mengenai tahap- tahap dalam model *Learning Cycle* yaitu:

- a. Tahap pembangkitan minat (*Engagement*)

Tahap pembangkitan minat merupakan tahap awal dari siklus belajar. Pada tahap ini, guru berusaha membangkitkan dan mengembangkan minat dan

keingintahuan siswa tentang topik yang akan diajarkan. Hal ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa akan memberikan respon/jawaban, kemudian jawaban siswa tersebut dapat dijadikan pijakan oleh guru untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang pokok bahasan. Kemudian guru perlu melakukan identifikasi ada/ tidaknya kesalahan konsep pada siswa. Dalam hal ini guru harus membangun keterkaitan/perikatan antara pengalaman keseharian siswa dengan topik pembelajaran yang akan dibahas.

b. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahap kedua model *Learning Cycle*. Pada tahap eksplorasi dibentuk kelompok-kelompok kecil antara 2- 4 siswa, kemudian diberi kesempatan dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dalam kelompok kecil tanpa pembelajaran langsung dari guru. Dalam kelompok ini siswa didorong untuk menguji hipotesis dan atau membuat hipotesis baru, mencoba alternatif pemecahannya dengan teman sekelompok, melakukan dan mencatat pengamatan serta ide- ide atau pendapat yang berkembang dalam diskusi. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Pada dasarnya tujuan tahap ini adalah mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa apakah sudah benar, masih salah, atau mungkin sebagian salah, sebagian benar.

c. Penjelasan

Penjelasan merupakan tahap ketiga dari model ini. Pada tahap penjelasan, guru dituntut mendorong siswa untuk menjelaskan suatu konsep dengan kalimat/ pemikiran sendiri, meminta bukti dan klarifikasi atas penjelasan siswa, dan saling mendengar secara kritis penjelasan antarsiswa atau guru. Dengan adanya diskusi tersebut, guru memberi definisi dan penjelasan tentang konsep yang dibahas, dengan memakai penjelasan siswa terdahulu sebagai dasar diskusi.

d. Elaborasi

Elaborasi merupakan tahap di mana siswa menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konteks yang berbeda. Dengan demikian, siswa akan dapat belajar secara bermakna, karena telah dapat menerapkan/ mengaplikasikan konsep yang baru dipelajarinya dalam situasi baru. Jika tahap ini dapat dirancang dengan baik oleh guru maka motivasi belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi belajar siswa tentu dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dari siklus belajar. Pada tahap evaluasi, guru dapat mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam menerapkan konsep baru. Siswa dapat melakukan evaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mencari jawaban dengan menggunakan observasi, bukti, dan penjelasan yang diperoleh sebelumnya. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan guru sebagai bahan evaluasi tentang

proses penerapan model ini, apakah sudah berjalan dengan sangat baik, cukup, baik, atau masih kurang. Demikian pula melalui evaluasi diri, siswa akan dapat mengetahui kekurangan atau kemajuan dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Ngalimun (2014: 149) menyatakan model *Learning Cycle* sangat baik untuk digunakan baik dalam penyampaian pembelajaran rumpun ilmu sains maupun ilmu sosial, karena model ini sesuai dengan teori belajar Piaget teori belajar yang berbasis konstruktivisme.

Piaget menyatakan bahwa belajar merupakan pengembangan aspek kognitif yang meliputi: struktur, isi, dan fungsi. Struktur intelektual adalah organisasi- organisasi mental tingkat tinggi yang dimiliki individu untuk memecahkan masalah- masalah. Isi adalah perilaku khas individu dalam merespon masalah yang dihadapi. Sedangkan fungsi merupakan proses perkembangan intelektual yang mencakup adaptasi dan organisasi. Adaptasi terdiri atas asimilasi dan akomodasi.

Pada proses asimiliasi individu menggunakan struktur kognitif yang sudah ada untuk memberikan respon terhadap rangsangan yang diterimanya. Dalam asimilasi individu berinteraksi dengan data yang ada di lingkungan untuk diproses dalam struktur mentalnya. Dalam proses ini struktur mental individu dapat berubah, sehingga terjadi akomodasi. Pada kondisi ini individu melakukan modifikasi dari struktur yang ada, sehingga terjadi pengembangan struktur mental. Pemerolehan konsep baru akan berdampak pada konsep yang telah dimiliki individu. Individu harus dapat menghubungkan konsep yang baru dipelajari

dengan konsep- konsep lain dalam suatu hubungan antar konsep. Konsep yang baru harus diorganisasikan dengan konsep- konsep lain yang telah dimiliki. Organisasi yang baik dari intelektual seseorang akan tercermin dari respon yang diberikan dalam menghadapi masalah. Karplus dan Their (dalam Ngalimun: 2014) mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan ide Piaget di atas. Dalam hal ini pebelajar diberi kesempatan untuk mengasimilasi informasi dengan cara mengeksplorasi lingkungan, mengakomodasi informasi dengan cara mengembangkan konsep, mengorganisasi informasi dan menghubungkan konsep-konsep baru dengan menggunakan atau memperluas konsep yang dimiliki untuk menjelaskan suatu fenomena yang berbeda.

Implementasi teori Piaget oleh Karplus dikembangkan menjadi fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Unsur- unsur teori belajar Piaget (asimiliasi, akomodasi dan organisasi) mempunyai korespondensi dengan fase- fase dalam *Learning Cycle*. Pengembangan fase- fase *Learning Cycle* dari 3 fase menjadi 5 atau 6 fase pun masih tetap berkorespondensi dengan *mental functioning* dari Piaget. Fase *engagement* dalam *Learning Cycle 5E* termasuk dalam proses asimilasi, sedangkan fase *evaluation* masih merupakan proses organisasi.

Walaupun fase- fase *Learning Cycle* dapat dijelaskan dengan teori Piaget, *Learning Cycle* juga pada dasarnya lahir dari paradigma konstruktivisme belajar yang lain termasuk teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori belajar bermakna Ausubel. *Learning Cycle* melalui kegiatan dalam tiap fase mewadahi pebelajar untuk secara aktif mengembangkan konsep- konsepnya sendiri dengan

cara berinteraksi dengan lingkungan fisik maupun sosial. Implementasi *Learning Cycle* dalam pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivis yaitu:

1. Siswa belajar secara aktif. Siswa mempelajari materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir. Pengetahuan dikonstruksi dari pengalaman siswa
2. Informasi baru dikaitkan dengan skema yang telah dimiliki siswa. Informasi baru yang dimiliki siswa berasal dari interpretasi individu
3. Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan yang merupakan pemecahan masalah

Pembelajaran *Learning Cycle* merupakan proses pembelajaran yang bukan lagi sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, seperti dalam falsafah behaviorisme, tetapi merupakan proses pemerolehan konsep yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif dan langsung. Proses pembelajaran demikian akan lebih bermakna dan menjadi skema dalam diri pembelajar menjadi pengetahuan fungsional yang setiap saat dapat diorganisir oleh pembelajar untuk menyelesaikan masalah- masalah yang dihadapi. Siswa yang gurunya mengimplementasikan *Learning Cycle* mempunyai keterampilan menjelaskan yang lebih baik daripada siswa yang gurunya menerapkan metode ekspositori.

Langkah- langkah Model *Learning Cycle* menurut Sa'dun (2013: 64) adalah sebagai berikut:

1. *Engagement* (keterlibatan)
  - a. Guru menunjuk objek, peristiwa, atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa

- b. Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa
2. Eksplorasi
    - a. Siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret
    - b. Siswa melakukan aktivitas *hands-on* (praktikum) dengan bimbingan guru
  3. Eksplanasi
    - a. Siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas *hands-on* (praktikum)
    - b. Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru
  4. Elaborasi
    - a. Siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya
  5. Evaluasi
    - a. Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Adapun manfaat dari Model *Learning Cycle* adalah sebagai berikut:

1. Model siklus belajar memberikan suatu format untuk perencanaan pembelajaran yang dimulai dengan pengalaman langsung yang diakhiri dengan penguasaan konsep ilmiah dan diakhiri dengan pengayaan konsep;

2. Model siklus belajar menggunakan tipe empirik- induktif dalam pengajaran yang menggambarkan sebuah strategi yang dapat memberi siswa kesinambungan terhadap konsep- konsep yang menjembatani statistika dan teknologi;
3. Model siklus belajar memberikan pengalaman konkrit pada siswa yang diperlukan untuk mengembangkan penguasaan konsep

Menurut Cohen dan Clough (dalam Ngalimun, 2014: 150) penerapan model *Learning Cycle* memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Meningkatkan motivasi belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran
2. Membantu mengembangkan sikap ilmiah siswa.
3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Adapun kekurangan penerapan model *Learning Cycle* yang harus selalu diantisipasi adalah sebagai berikut :

1. Efektifitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran
2. Menuntut kesungguhan dan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran
3. Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi
4. Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran.

Indikator keterampilan guru dalam penelitian ini merupakan indikator keterampilan guru pada mata pelajaran PKn melalui Model *Learning Cycle* yaitu:

1). Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi ( keterampilan membuka pelajaran), 2). Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan), 3). Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya), 4). Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi), 5). Guru membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan , 6). Guru membimbing siswa melakukan aktivitas *hands-on* (praktikum) dengan bimbingan guru (keterampilan mengelola kelas), 7). Guru membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas *hands-on* (praktikum) (keterampilan mengelola kelas), 8). Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru (keterampilan memberi penguatan), 9). Guru membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil), 10). Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

Indikator aktivitas siswa yang akan diamati dalam penelitian ini merupakan indikator aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn melalui Model *Learning Cycle*. Adapun indikator penelitian ini adalah: 1). Mengingat materi sebelumnya dan mengkaitkannya dengan materi yang akan dipelajari (kegiatan

mental), 2). Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru (kegiatan melihat), 3). Memperhatikan objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan (kegiatan emosional), 4). Menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan (aktivitas mental), 5). Mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan oleh guru secara konkret (kegiatan motorik), 6). Melakukan aktivitas *hands-on* (praktikum) dengan bimbingan guru (kegiatan motorik), 7). Menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas *hands-on* (praktikum) (kegiatan berbicara), 8). Memperhatikan konsep dan keterampilan baru serta pembenaran konsep yang keliru oleh guru (kegiatan mendengarkan), 9). Mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (kegiatan menggambar), 10). Bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan (kegiatan menulis).

## **2.2 KAJIAN EMPIRIS**

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dapat digunakan untuk memperkuat penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Hardiyasa, dkk pada tahun 2014 dengan judul penelitian *Pengaruh Model Siklus Belajar 5E Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Berprestasi Siswa*. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari deskripsi skor *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kreatif dan motivasi berprestasi siswa. Terlihat bahwa skor rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan. Perbedaan ini di mana skor *posttest* lebih besar daripada skor *pretest*

dengan sebaran skor *posttest* lebih menyebar dan bervariasi dibandingkan skor *pretest*. Pada variabel keterampilan berpikir kreatif kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 12,12 menjadi 27,54 sedangkan pada kelompok kontrol peningkatan rata-rata nilai hanya dari 15,48 menjadi 23,40 dan pada variabel motivasi berprestasi kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 132,06 menjadi 153,55 sedangkan pada kelompok kontrol peningkatan hanya dari 132,90 menjadi 143,74. Deskripsi skor gain ternormalisasi memperlihatkan bahwa terjadi perbedaan kategori antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk keterampilan berpikir kreatif dan motivasi berprestasi. Kelompok eksperimen berkategori sedang dengan rata-rata nilai pada variabel keterampilan berpikir kreatif sebesar 0,43 dan variabel motivasi berprestasi sebesar 0,42, sedangkan kelompok kontrol berkategori rendah pada variabel keterampilan berpikir kreatif sebesar 0,25 dan variabel motivasi berprestasi sebesar 0,21. Berdasarkan hasil uji hipotesis ditemukan bahwa model yang digunakan memberikan pengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan motivasi berprestasi siswa. Di mana keterampilan kreatif dan motivasi berprestasi siswa yang mengikuti model *Learning Cycle 5E* memiliki tingkat perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model ekspositori. Hasil ini juga membuktikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan yaitu model *Learning Cycle 5E* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi berprestasi secara bersama-sama pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kuta Selatan.

Penelitian yang ditulis oleh Astutik pada tahun 2012 dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Siklus Belajar (Learning Cycle) Berbasis Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Di SDN Patrangi I Jember*. Hasil perhitungan dan analisis nilai post tes siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas VB sudah dapat dikatakan tuntas. Berdasarkan hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa oleh observer dan peneliti pada kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dapat dikatakan bahwa pembelajaran sudah ada peningkatan, walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan pada penelitian ini. Hasil refleksi dan rancangan perbaikan pada siklus 1 dijadikan acuan untuk pembelajaran siklus 2, pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Hal ini dibuktikan dengan besarnya persentase secara klasikal aktivitas belajar siswa yang diamati dalam proses belajar telah mengalami peningkatan yaitu sebesar 83, 17%. Ketuntasan hasil belajar selama mengikuti pembelajaran di kelas pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 80, 25 dengan kategori telah mencapai ketuntasan klasikal. Hasil perhitungan nilai post test pada siklus 2 menunjukkan bahwa besarnya nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal telah mengalami peningkatan dibandingkan siklus 1 sebesar 60, 50. Berdasarkan hasil perhitungan pada siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa telah mengalami peningkatan terhadap besarnya prosentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu mencapai 87, 50%. Dari 40 siswa sudah banyak siswa yang tuntas dalam pembelajaran dengan model *Learning Cycle* dengan metode

eksperimen yaitu 35 anak (87, 50%) sudah tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 5 anak (12, 50%). Hal ini disebabkan karena siswa sudah memahami model *Learning Cycle* berbasis eksperimen dan 5 anak yang belum tuntas disebabkan karena pada siklus 2 ada yang tidak masuk. Aktifitas belajar siswa untuk kategori baik nilai rata-ratanya meningkat dari siklus 1 (61, 42%) dan siklus 2 (84, 36%). Hal ini menunjukkan bahwa indikator aktifitas belajar telah dipahami oleh siswa sehingga kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan aktifitas belajar.

Penelitian yang ditulis oleh Wiastuti, dkk. Pada tahun 2014 dengan judul *Pengaruh Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Budi Utomo* yang menginterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model siklus belajar (*learning cycle*) berbantuan media *audio visual* dan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = 65$ , yaitu  $t_{hitung} = 3,72 > t_{tabel} = 2,00$ . Perbedaan ini disebabkan karena perbedaan perlakuan langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan perlakuan antara siswa yang dibelajarkan melalui model *Learning Cycle* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional tentunya memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar IPA dapat dilihat dari rata-rata hasil post test. Dari hasil perhitungan nilai

rata- rata kelompok eksperimen dan kontrol, diperoleh rata- rata nilai kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu  $79,26 > 69,92$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model *Learning Cycle* berbantuan *audio visual* memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang ditulis oleh Sartika pada tahun 2014 dengan judul *Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E Berbantuan Multimedia Pada Materi Koloid*. Respon siswa diperoleh dari angket respon yang terdiri atas 25 pertanyaan, diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantuan multimedia pada materi koloid. Pertanyaan di dalam angket respon siswa secara umum dibagi ke dalam 11 bagian yang meliputi: respon siswa terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran, respon siswa terhadap manfaat dari pembelajaran, respon siswa terhadap materi yang diajarkan, respon siswa terhadap tingkat keberhasilan yang diperoleh setelah pembelajaran, respon siswa terhadap tugas yang diberikan dalam pembelajaran, respon siswa terhadap model yang digunakan, respon siswa terhadap kerja kelompok di dalam pembelajaran, respon siswa terhadap buku siswa yang diberikan dalam pembelajaran, respon siswa terhadap kegiatan praktikum dalam pembelajaran, respon siswa terhadap lembar kerja siswa (LKS) yang diberikan dalam pembelajaran dan respon siswa terhadap multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Rata- rata respon yang diberikan siswa pada semua item yang dinilai memberikan persentase  $\geq 80$ , hal ini berarti bahwa rata- rata sebagian besar siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap

penerapan pembelajaran menggunakan model siklus belajar *Learning Cycle 5E* berbantuan multimedia pada materi koloid.

Penelitian yang ditulis oleh Sugiantara, dkk, pada tahun 2012 dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di Gugus VII Kecamatan Buleleng*. Hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat dilihat dari rekapitulasi data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pencapaian skor rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen dengan kategori sangat baik ( $M = 23,11$ ) dan pada kelompok kontrol, skor rata-rata berada pada kategori sedang ( $M = 14,03$ ). Secara deskriptif dapat disampaikan bahwa pengaruh model *Learning Cycle 5E* lebih unggul dibandingkan dengan model konvensional untuk pencapaian hasil belajar IPA SD di Gugus VII Kecamatan Buleleng. Kemudian dari penghitungan mean, median, dan modus dapat diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ( $M_o > M_d > M$ ). Dengan demikian, kurva yang terbentuk adalah kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor hasil belajar IPA cenderung tinggi. Kemudian dari hasil perhitungan diketahui modus lebih kecil dari median dan median lebih kecil dari mean ( $M_o < M_d < M$ ). Dengan demikian kurva yang terbentuk adalah kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor hasil belajar IPA cenderung rendah. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian prasyarat diperoleh bahwa data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen, sehingga untuk menguji hipotesis menggunakan uji-t

sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan uji-t diperoleh t hitung sebesar 7,38. Sedangkan t tabel dengan db = 62 dan taraf signifikansi 5% adalah 1,980. Hal ini berarti t hitung lebih besar dari t tabel ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model *Learning Cycle 5E* dan kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional pada siswa kelas V di gugus VII Kecamatan Buleleng. Perbedaan ini disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi.

Penelitian yang ditulis oleh Fadilah pada tahun 2011 dengan judul *Pengaruh Learning Cycle Terhadap Prestasi Belajar, Sikap, Minat, Dan Keterampilan Proses Dasar IPA Peserta Didik Di SD Kecamatan Gondokusuman*. Dilihat dari besarnya rerata skor pre-test dan post-test untuk prestasi belajar IPA, sikap terhadap IPA, minat terhadap IPA, dan keterampilan proses dasar IPA pada kedua kelompok di atas, maka dapat diketahui bahwa peningkatan rerata skor untuk keempat nilai tersebut pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan yang terjadi pada kelompok kontrol. Hal ini berarti penerapan strategi pembelajaran *learning cycle* lebih berpengaruh daripada penerapan strategi pembelajaran konvensional. Apa yang diperoleh dari hasil analisis deskriptif di atas lebih diperjelas lagi dengan hasil pengujian hipotesis. Dari hasil pengujian hipotesis pertama diperoleh nilai F hitung prestasi belajar IPA sebesar 6,888 dengan nilai sig = 0,012, hal ini menunjukkan adanya

perbedaan prestasi belajar IPA antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Prestasi belajar kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *learning cycle* lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar kelompok kontrol yang menggunakan strategi konvensional. Sementara dari hasil pengujian hipotesis kedua diperoleh nilai F hitung sikap terhadap IPA sebesar 14,808 dengan nilai sig = 0,000. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan sikap terhadap IPA antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sikap terhadap IPA kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *learning cycle* lebih baik dibandingkan dengan sikap terhadap IPA kelompok kontrol yang menggunakan strategi konvensional. Selanjutnya dari hasil pengujian hipotesis ketiga diperoleh nilai F hitung minat terhadap IPA sebesar 6,571 dengan nilai sig = 0,014. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan minat terhadap IPA antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Minat terhadap IPA kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *learning cycle* lebih baik dibandingkan dengan minat terhadap IPA kelompok kontrol yang menggunakan strategi konvensional. Hasil pengujian hipotesis keempat diperoleh nilai F hitung keterampilan proses dasar IPA sebesar 7,439 dengan nilai sig = 0,009. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan keterampilan proses dasar IPA antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Keterampilan proses dasar IPA kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *learning cycle* lebih baik dibandingkan dengan keterampilan proses dasar IPA kelompok kontrol yang menggunakan strategi konvensional. Selanjutnya dari hasil pengujian hipotesis kelima diperoleh nilai F hitung prestasi belajar IPA adalah 5,216 dengan nilai sig = 0,027; nilai F hitung

sikap terhadap IPA adalah 11,022 dengan nilai sig = 0,002; nilai F hitung minat terhadap IPA adalah 4,212 dengan nilai sig = 0,046; dan nilai F hitung keterampilan proses dasar IPA adalah 5,729 dengan nilai sig = 0,021. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar IPA, sikap terhadap IPA, minat terhadap IPA, dan keterampilan proses dasar IPA secara komprehensif antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Secara komprehensif prestasi belajar IPA, sikap terhadap IPA, minat terhadap IPA, dan keterampilan proses dasar IPA kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *learning cycle* lebih baik dibandingkan dengan keterampilan proses dasar IPA kelompok kontrol yang menggunakan strategi konvensional. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan pengujian hipotesis di atas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar IPA, sikap terhadap IPA, minat terhadap IPA, dan keterampilan proses dasar IPA siswa dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPA di sekolah. Strategi pembelajaran *Learning Cycle* ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berpaham konstruktivisme. Strategi pembelajaran ini menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lah yang dituntut untuk lebih aktif dalam menemukan sendiri konsep yang dipelajari, sebab dalam strategi ini siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri dan menerapkan sendiri konsepnya. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan strategi *learning cycle* yang dikembangkan oleh Karplus menjadi tiga fase ini yaitu eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi mempunyai korespondensi dengan dengan fase-fase pada teori belajar belajar Piaget yang meliputi fase

asimilasi, akomodasi, dan organisasi. Melalui strategi *Learning Cycle* siswa diberikan kesempatan untuk mengasimilasi informasi dengan cara mengeksplorasi lingkungan, mengakomodasi informasi dengan cara mengembangkan konsep, mengorganisasikan informasi dan menghubungkan konsep-konsep baru dengan menggunakan atau memperluas konsep yang dimiliki untuk menjelaskan suatu fenomena yang berbeda.

Penelitian yang ditulis oleh Medriati pada tahun 2011 dengan judul *Pengembangan Model Siklus Belajar (Learning Cycle) Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Aplikasi Konsep (Studi Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Bidang Sains Di Sekolah Dasar)*. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa pada hasil analisis (uji t-tes) antara skor gain kelas kontrol dengan skor gain kelas eksperimen pada semua sekolah dengan katagori baik, sedang, maupun kurang, menunjukkan bahwa skor gain kelas kontrol lebih kecil dibandingkan skor gain kelas eksperimen, artinya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ . Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor gain kelas kontrol ( $\mu_a$ ) dengan skor rata-rata gain kelas eksperimen ( $\mu_i$ ); rata-rata skor gain kelas kontrol ( $\mu_i$ ) lebih kecil dari pada rata-rata skort gain kelas ekperimen ( $\mu_a$ ). Hal ini menunjukkan bahwa hasil analisis pada semua sekolah dengan katagori baik, sedang, maupun kurang, MPSB lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan aplikasi konsep Sains siswa di dibandingkan dengan pembelajaran biasa atau konvensional. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian sebagai berikut: Pada kelompok sekolah berkategori baik memperoleh rata- rata gain pada kelompok eksprimen sebesar 22, 89 dan kelompok kontrol sebesar 17, 76. Pada

kelompok sekolah berkategori sedang memperoleh rata- rata gain pada kelompok eksperimen sebesar 19, 16 dan kelompok kontrol sebesar 13, 16. Pada kelompok sekolah berkategori kurang memperoleh skor rata- rata gain pada kelompok eksperimen sebesar 18, 53 dan kelompok kontrol sebesar 11, 68.

Penelitian yang ditulis oleh Bilgin, dkk, pada tahun 2013 dengan judul *The effect of 5E Learning Cycle on Mental Ability of Elementary Student*. Dengan hasil penelitiannya adalah salah satu tujuan yang paling penting dalam pendidikan sains adalah mengembangkan pemahaman konseptual siswa. Bahwasanya setiap siswa memiliki potensi pengetahuan atau konsep yang sudah dimiliki sebelum siswa diberikan materi pembelajaran. Konsep tersebut di dapat siswa dari pengalaman sehari- hari yang langsung dialami oleh siswa. Berangkat dari konsep yang telah dimiliki siswa tersebut, guru akan lebih mudah memberikan materi pembelajaran dengan mengaitkan materi dengan contoh nyata yang mudah dipahami oleh siswa. Karena dari penelitian yang dilakukan, kelas yang menggunakan model *Learning Cycle* sebagai kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih baik pada pre test, dikarenakan guru di dalam memberikan materi pembelajaran melalui siklus atau tahapan sedemikian rupa berangkat dari mengaitkan materi dengan pengalaman yang diperoleh siswa, memberikan konsep baru, dan kembali konsep baru tersebut dinyatakan dalam contoh kehidupan sehari- hari. Oleh karena itu guru harus berusaha keras untuk membuat koneksi antara materi dengan contoh dalam kehidupan sehari- hari agar terjadi integritas konsep pada pikiran siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Qarareh, Ahmad pada tahun 2012 dengan judul *The Effect of Using the Learning Cycle Method in Teaching Science on the Educational Achievement of the Sixth Graders*. Belajar dengan menggunakan metode siklus belajar adalah proses kognitif yang aktif, di mana siswa melewati berbagai fase, mulai dari fase eksploratif yang dimaksudkan untuk mengeksplorasi pengetahuan awal siswa sebelum materi diajarkan. Pada kegiatan tersebut siswa terkait dalam kegiatan mental yang diwakili oleh re-organisasi, penataan dan pergantian konsep dengan konsep baru yang diajarkan guru. Oleh karena itu, belajar menggunakan pembelajaran *Learning Cycle* memang pembelajaran yang bermakna yang meningkatkan prestasi belajar siswa. Strategi pembelajaran siklus berkaitan dengan seluruh konten yang harus dipelajari dan dengan kognitif struktur yang dimiliki siswa. Sehubungan dengan itu, model ini berkaitan dengan pemilihan dan organisasi pengalaman konten untuk memfasilitasi bahan struktur kognitif yang harus dipelajari oleh siswa dan menciptakan struktur pengetahuan baru untuk membawa pada perkembangan kognitif. Lebih lanjut, model ini berkaitan dengan meningkatnya motivasi siswa terhadap pembelajaran, melalui kegiatan praktek langsung, yang membantu untuk belajar aktif. Belajar siklus membantu pelajar untuk mengevaluasi dirinya sendiri, dan untuk mencapai formula mengenai menghubungkan konsep, detail, model dan aplikasi, yang merupakan kebalikan dari metode tradisional yang hanya transfer materi pembelajaran saja, di mana guru sebagai pelaku utama dari proses pembelajaran. Hal ini akan menyebabkan pembelajaran yang tanpa memperhatikan perbedaan dari karakter setiap siswa.

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ozlem Sadi dan Jale Cakiroglu pada tahun 2012 dengan judul “ *Relation of Cognitive Variables with Student’s Human Circulatory System Achievements in Traditional dan Learning Cycle Classrooms*” menjelaskan bahwasanya terdapat hubungan antara kemampuan berfikir kognitif pada siswa kelas XI atau berusia 16- 18 tahun yang mendapatkan mata pelajaran Biologi materi pembelajaran Sirkulasi Darah Manusia di mana siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan model tradisional yakni sejumlah 29 siswa (kelompok kontrol) memperoleh hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memperoleh materi pembelajaran menggunakan Model *Learning Cycle* sejumlah 31 siswa (kelompok eksperimen). Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian berupa: Analisis korelasi Pearson yang menghubungkan dari setiap kelompok untuk mendeteksi hubungan yang mungkin terjadi di antara hasil belajar siswa, model, kemampuan mengemukakan pendapat, dan materi pembelajaran tentang sirkulasi darah manusia dalam dua tipe instruksi yang berbeda. Berdasarkan hasil tersebut skor post test siswa (PSTACH) secara signifikan terdapat korelasi positif dengan skor pre test siswa (PREACH) ( $r= 30, p= 001$ ), kemampuan mengemukakan pendapat ( $r= 2, 31, p= 000$ ). Meski begitu, berdasarkan hasil penelitian pada kelas tradisional, skor post test siswa ditemukan adanya korelasi yang signifikan dengan orientasi pada pembelajaran yang bermakna ( $r= 319, p= 000$ ).

Beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut diambil dari jurnal nasional dan jurnal internasional yang dijadikan sebagai penguat maupun acuan dalam penelitian ini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

adalah pada rumpun mata pelajarannya. Pada penelitian sebelumnya, sebagian besar digunakan pada rumpun pelajaran alam maupun matematika, sedangkan pada penelitian ini model *Learning Cycle* digunakan pada rumpun pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Learning Cycle* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, yang berupa peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan motivasi belajar siswa, peningkatan kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran, dan pembelajaran tersebut dapat bermakna bagi siswa dan sesuai dengan fenomena yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari siswa.

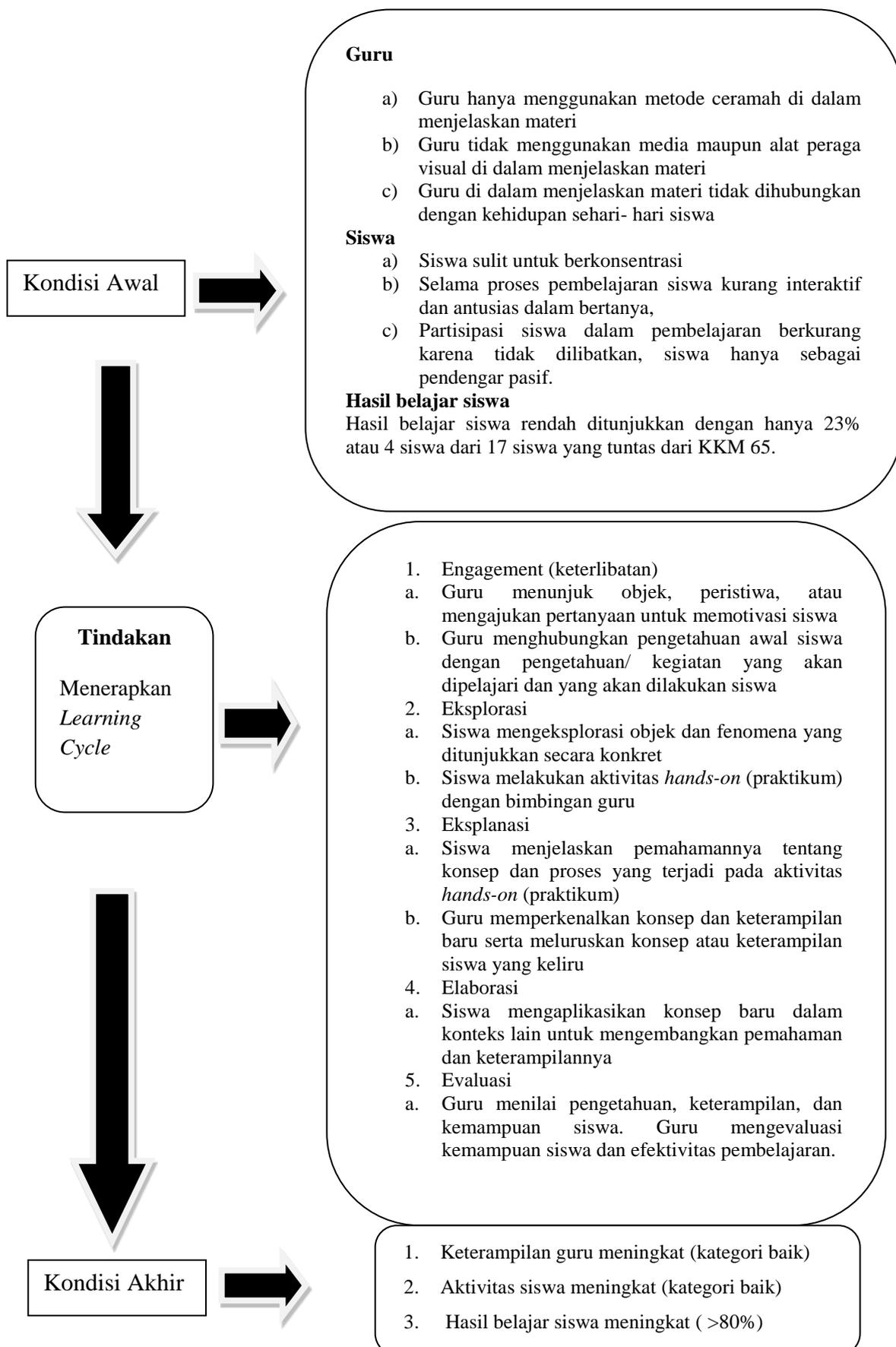
### **2.3 KERANGKA BERFIKIR**

Kualitas pembelajaran PKn yang ada di kelas III SD Negeri Gajahmungkur 02 Semarang masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan ketrampilan guru di dalam menjelaskan masih belum maksimal, yang berdampak pada aktivitas siswa dan hasil belajar yang tidak maksimal pula. Guru di dalam menjelaskan masih kurang bervariasi dan masih belum ada media yang dapat memvisualisasikan materi, sehingga siswa kurang memperhatikan, karena siswa kelas III berada pada taraf berfikir konkret sehingga menjadikan hasil belajar menjadi rendah.

Penerapan model *Learning Cycle* menuntut siswa ikut aktif dalam pembelajaran, dikarenakan pembelajaran berpusat pada siswa, dan terdapat media video maupun gambar yang dapat membantu siswa memvisualisasikan materi pembelajaran. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat digambarkan melalui alur kerangka berfikir sebagai berikut:

## Bagan 2.1 Bagan kerangka berpikir



## 2.4 HIPOTESIS

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Penggunaan model *Learning Cycle* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas III SDN Gajahmungkur 02 Semarang.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 SUBJEK PENELITIAN**

Subjek yang akan diambil dalam penelitian biasanya disebut sebagai populasi. Jika jumlah populasi terlalu besar, maka peneliti dapat mengambil sebagian dari jumlah total populasi. Sedangkan untuk jumlah populasi kecil, sebaiknya seluruh populasi digunakan sebagai sumber pengambilan data. (Sukardi, 2005: 55).

##### **3.1.1 Guru**

Guru yang menjadi subjek penelitian adalah guru yang mengajarkan materi memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.

##### **3.1.2 Siswa**

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang yang berjumlah 17 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Pengamatan keterampilan guru dilakukan terhadap guru, sedangkan pengamatan aktivitas siswa dan pengamatan hasil belajar dilakukan terhadap seluruh siswa kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.

### **3.2 TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Gajahmungkur 02 Semarang yang terletak di Jalan Papandayan RT 06 RW 08 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang.

### **3.3 VARIABEL PENELITIAN**

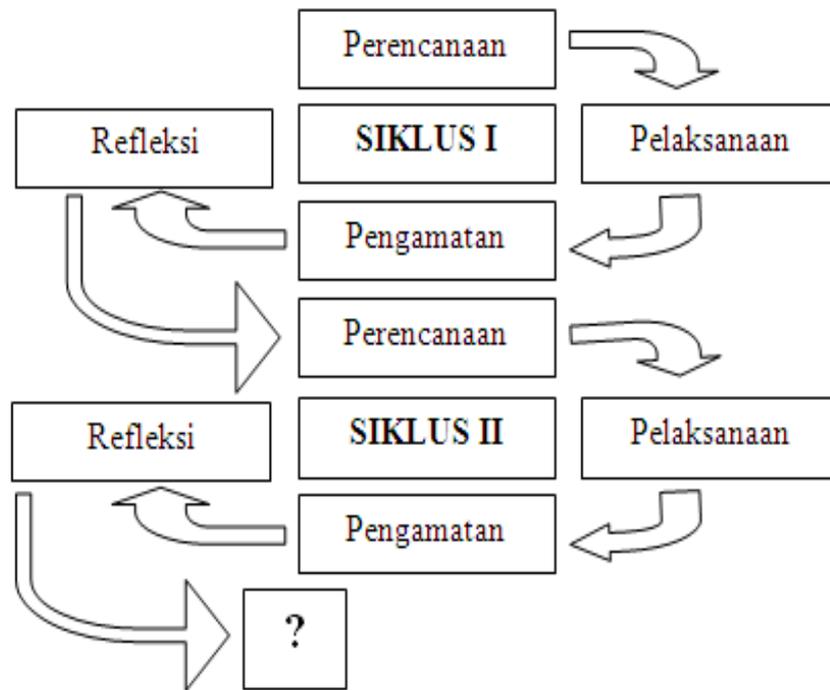
Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai. Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. (Margono, 2005:133).

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan guru melalui model *Learning Cycle* dalam mata pelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.
2. Aktivitas siswa melalui model *Learning Cycle* dalam mata pelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.
3. Hasil belajar siswa melalui model *Learning Cycle* dalam mata pelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang.

### **3.4 PROSEDUR / LANGKAH- LANGKAH PTK**

Secara garis besar, prosedur penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Arikunto, 2009: 16).



**Bagan 3.1 Langkah- langkah PTK**

Tahapan di dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirinci sebagai berikut :

### **3.4.1 Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti menguraikan mengenai alasan dilakukan penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian, pihak yang terlibat di dalam penelitian dan prosedur dilakukannya penelitian tersebut. Penelitian tindakan yang ideal sebenarnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaborasi. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian

membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. (Arikunto, 2010: 17)

Dalam tahap perencanaan meliputi :

- a. Menetapkan model pembelajaran yang akan digunakan, yakni *Learning Cycle* kemudian mempelajari model tersebut.
- b. Menelaah materi mata pelajaran PKn kelas III semester II serta menelaah indikator yang akan digunakan dalam pembelajaran bersama tim kolaborator.
- c. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*
- d. Menyiapkan media pembelajaran berupa video dan gambar .
- e. Menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

### **3.4.2 Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan dalam PTK merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di dalam kelas. Dalam pelaksanaannya guru harus menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar dan tidak dibuat-buat (Arikunto, 2010:18). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Pelaksanaan tiap siklus dalam mata pelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*. Jika tindakan pada perbaikan pada siklus pertama belum berhasil menjawab permasalahan maka dilaksanakan siklus selanjutnya dengan model pembelajaran yang sama dengan siklus pertama.

### **3.4.3 Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung secara bersamaan. (Arikunto, 2010: 78) . Pada tahap ini peneliti bersama tim kolaborator melakukan pengamatan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa berdasarkan instrumen yang telah dibuat, serta melakukan tes terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai.

### **3.4.4 Refleksi**

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan. Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. (Arikunto,2010: 80).

Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa terlihat ketercapaian indikator pada siklus pertama. Peneliti mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam siklus pertama. Langkah berikutnya, peneliti bersama kolaborator merencanakan kegiatan tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya dengan mengacu pada siklus sebelumnya. Apabila hasil penelitian telah mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan.

### **3.5 SIKLUS PENELITIAN**

Dalam satu siklus terdapat empat kegiatan yang harus dilakukan, yaitu (a) perencanaan ; (b) tindakan; (c) pengamatan dan (d) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan satu kali pertemuan setiap siklusnya.

Berikut ini penjabarannya:

#### **3.5.1 Siklus Pertama**

##### **3.5.1.1 Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan sebagai berikut:

2. Menyusun RPP tematik kelas III semester II
2. Menyiapkan alat peraga, sumber dan media pembelajaran berupa peta Indonesia, gambar kenampakan alam dan video kenampakan alam.
3. Menyiapkan alat evaluasi berbentuk lembar kerja siswa dan tes tertulis.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

##### **3.5.1.2 Pelaksanaan tindakan**

Tindakan dalam tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

1. Guru menampilkan peta Indonesia serta gambar dan video mengenai kenampakan alam Indonesia
2. Siswa diminta untuk mengamati peta Indonesia serta gambar dan video kenampakan alam yang ditampilkan oleh guru
3. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar gambar dan video yang ditampilkan seperti “Apakah

kalian pernah berkunjung ke daerah persawahan ?”, Apakah kalian pernah berkunjung ke pantai atau laut ?”, “Apakah kalian pernah berkunjung ke hutan yang terdekat dengan rumah kalian ?”

4. Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai letak geografis Indonesia. Bahwasanya Indonesia memiliki berbagai kenampakan alam mulai dari daratan dan lautan, dataran tinggi dan dataran rendah, dan lain- lain. Siswa diminta untuk menunjukkan letak geografis Indonesia di dalam peta yang ditampilkan di depan kelas.
5. Guru bersama siswa mendiskusikan jenis- jenis pekerjaan dilihat dari tempat bekerjanya. Guru bertanya kepada siswa mengenai pekerjaan dari orang tua para siswa.
6. Berdasarkan hasil pengamatan siswa terhadap video dan gambar yang ditampilkan guru, siswa diminta untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai kenampakan alam Indonesia dan jenis pekerjaan yang tempat bekerjanya di lingkungan alam di dalam kelompok
7. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya mengenai kenampakan alam di Indonesia dan jenis- jenis pekerjaan yang tempat bekerjanya di lingkungan alam.
8. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pentingnya memiliki semangat kerja dan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja.
9. Dengan menggunakan gambar persawahan dan alat peraga pecahan, guru mulai memperkenalkan kepada siswa konsep mengenal pecahan sederhana

10. Guru meminta siswa untuk membuat pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{6}$  dengan menggunakan gambar persawahan dan alat peraga pecahan
11. Guru menjelaskan kepada siswa cara menulis lambang pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{6}$  dan cara membilang lambang pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{6}$
12. Di dalam kelompok, siswa diminta oleh guru untuk membuat berbagai macam gambar yang melambangkan lambang pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{6}$
13. Siswa diminta untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya di depan kelas
14. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan yakni mengenai kenampakan alam di Indonesia, jenis- jenis pekerjaan berdasarkan tempat kerjanya, pentingnya memiliki semangat kerja dan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja, serta mengenal pecahan sederhana, menulis dan membilang lambang pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{6}$
15. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang masih belum jelas tentang pembelajaran saat itu.
16. Guru memberi tugas atau soal evaluasi

### 3.5.1.3 Observasi

Kegiatan observasi terdiri dari:

1. Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.
2. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.
3. Melakukan penilaian

#### 4. Melakukan dokumentasi pembelajaran

Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa apakah sudah sesuai dengan prosedur atau belum. Hasil pengamatan dapat digunakan menjadi acuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

##### 3.5.1.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terdiri dari:

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus 1
2. Mengevaluasi proses pembelajaran siklus 1
3. Mengevaluasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa siklus 1
4. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 1
5. Merencanakan perencanaan tindak lanjut pada siklus 2

#### **3.5.2 Siklus kedua**

##### 3.5.2.1 Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan sebagai berikut:

1. Menyusun RPP tematik kelas III semester II
2. Menyiapkan alat peraga, sumber dan media pembelajaran berupa media peta budaya Indonesia, gambar seri dan gambar kenampakan alam Indonesia
3. Menyiapkan alat evaluasi berbentuk lembar kerja siswa dan tes tertulis.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

### 3.5.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

1. Guru menampilkan video peta budaya Indonesia
2. Siswa diminta untuk mengamati video peta budaya Indonesia
3. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar peta budaya yang ditampilkan seperti “Apakah sajakah suku- suku di Indonesia yang kalian ketahui ?”, Apakah sajakah upacara adat di Indonesia yang kalian ketahui ?”
4. Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai keragaman suku bangsa, agama, macam- macam upacara adat yang terdapat di Indonesia menggunakan video peta budaya.
5. Guru bersama siswa mendiskusikan suku bangsa tempat siswa tinggal, agama yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa, upacara adat yang pernah disaksikan siswa dan keadaan cuaca yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa.
6. Siswa menerapkan konsep mengenai sikap yang harus ditunjukkan yang sesuai dengan kekhasan bangsa Indonesia, seperti bersikap ramah terhadap orang lain dalam kehidupan sehari- hari.
7. Berdasarkan hasil diskusi guru bersama siswa, siswa diminta untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai gambar seri yang bertema menerapkan sikap ramah dalam kehidupan sehari- hari.
8. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya mengenai gambar seri yang bertema menerapkan sikap ramah dalam kehidupan sehari- hari.

9. Dengan menggunakan gambar seri yang disusun secara acak , guru meminta siswa untuk mengamati gambar tersebut.
10. Guru meminta siswa untuk mengurutkan gambar seri tersebut kemudian membuat cerita dari gambar seri yang telah disusun.
11. Guru meminta siswa untuk menjelaskan alasan mengenai susunan gambar seri tersebut
12. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan yakni mengenai keragaman suku bangsa, agama, upacara adat yang ada di Indonesia dan sikap keramah tamahan, keadaan cuaca, serta menyusun gambar seri menjadi sebuah cerita
13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang masih belum jelas tentang pembelajaran saat itu.
14. Guru memberi tugas atau soal evaluasi.

#### 3.5.2.3 Observasi

Kegiatan observasi terdiri dari:

1. Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran yang menggunakan dengan model pembelajaran *Learning cycle*
2. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Learning cycle*
3. Melakukan penilaian
4. Melakukan dokumentasi pembelajaran

Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa apakah sudah sesuai dengan prosedur atau belum. Hasil pengamatan dapat

digunakan menjadi acuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

#### 3.5.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terdiri dari:

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus 2
2. Mengevaluasi proses pembelajaran siklus 2
3. Mengevaluasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa siklus 2
4. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 2
5. Merencanakan perencanaan tindak lanjut bersama kolaborator

### **3.5.3 Siklus Ketiga**

#### 3.5.3.1 Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan sebagai berikut:

1. Menyusun RPP tematik kelas III semester II
2. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa gambar ilustrasi barter dan uang kartal
3. Menyiapkan alat evaluasi berbentuk lembar kerja siswa dan tes tertulis.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

### 3.5.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

1. Guru menampilkan alat peraga berupa gambar mengenai kegiatan barter dan alat tukar pada zaman dahulu sebelum mengenal uang
2. Siswa diminta untuk mengamati gambar mengenai kegiatan barter dan alat tukar pada zaman dahulu sebelum mengenal uang tersebut
3. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar gambar yang ditampilkan seperti “Siapakah yang pernah mendengar tentang kegiatan barter?”, “Apakah sajakah benda- benda yang dapat digunakan untuk kegiatan barter berdasarkan gambar yang Ibu bawa?”, “Apakah sajakah jenis- jenis uang yang kalian ketahui?”
4. Guru meminta siswa untuk bermain peran mengenai barter menggunakan benda- benda yang ada di dalam kelas.
5. Setelah bermain peran mengenai barter, kegiatan dilanjutkan dengan bermain peran mengenai perbedaan pasar tradisional dan pasar modern.
6. Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kemudian meminta siswa untuk mengerjakan LKS membuat daftar perbedaan pasar tradisional dan pasar modern.
7. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya mengenai perbedaan pasar tradisional dan pasar modern, sedangkan siswa yang lain diminta untuk mendengarkan dan menanggapi siswa yang sedang presentasi.

8. Berdasarkan perbedaan yang telah dibuat siswa, guru memancing siswa untuk menganalisis keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional dan pasar swalayan
9. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai kegiatan jual beli di pasar tradisional dan pasar swalayan
10. Siswa diminta untuk melaksanakan gotong royong dengan membersihkan dan merapikan kembali ruangan kelas
11. Setelah kegiatan gotong royong selesai dilakukan, guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai kegiatan gotong royong yang telah dilakukan.
12. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa apa saja yang telah dilakukan selama kegiatan gotong royong berlangsung, kemudian guru juga bertanya mengenai pengalaman siswa dalam mengikuti gotong royong yang diadakan di kampung tempat tinggal siswa.
13. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai kegiatan gotong royong, manfaat kegiatan gotong royong dan kegiatan gotong royong di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal
14. Siswa diminta untuk membuat cerita mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, yang terdiri dari kegiatan bermain peran barter, pasar tradisional dan pasar modern serta kegiatan gotong royong
15. Siswa diminta untuk membacakan cerita ke depan kelas, selesai cerita dibacakan, siswa diminta mengajukan pertanyaan kepada siswa yang menjadi pendengar, setelah itu siswa yang menjadi pendengar juga mendapat

kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada teman nya yang membacakan cerita

16. Bagi siswa yang memperoleh pertanyaan diharuskan menjawab pertanyaan tersebut.
17. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan yakni mengenai kegiatan barter, alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang, jenis- jenis uang kartal, dan kegiatan gotong royong.
18. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang masih belum jelas tentang pembelajaran saat itu.
19. Guru memberi tugas atau soal evaluasi.

#### 3.5.3.3 Observasi

Kegiatan observasi terdiri dari:

1. Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran yang menggunakan dengan model pembelajaran *Learning cycle*
2. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Learning cycle*
3. Melakukan penilaian
4. Melakukan dokumentasi pembelajaran

Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa apakah sudah sesuai dengan prosedur atau belum. Hasil pengamatan dapat digunakan menjadi acuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

#### 3.5.3.4 Refleksi

Kegiatan refleksi terdiri dari:

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus 3
2. Mengevaluasi proses pembelajaran siklus 3
3. Mengevaluasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus 3
4. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 3
5. Merencanakan perencanaan tindak lanjut bersama kolaborator
6. Apabila penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian dihentikan.

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

#### **3.6.1 Sumber Data**

##### 3.6.1.1 Guru

Sumber data guru diperoleh melalui pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* selama siklus I, II dan III menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru.

##### 3.6.1.2 Siswa

Sumber data diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga melalui hasil evaluasi dan hasil wawancara siswa.

### 3.6.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum dan setelah dilakukan tindakan dan data kualitatif berupa hasil pengamatan observer selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

### 3.6.1.4 Data Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas guru, aktivitas siswa situasi selama proses pembelajaran dalam mata pelajaran PKn materi memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* yang tidak termuat di dalam instrumen penelitian. Catatan lapangan ditulis secara rinci mengenai segala yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

## 3.6.2 Jenis Data

### 3.6.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka dalam hasil belajar siswa yang diperoleh dari evaluasi mata pelajaran PKn materi memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.

### 3.6.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan wawancara serta catatan lapangan dalam mata pelajaran PKn materi memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.

### 3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan metode observasi, metode tes, dokumentasi dan wawancara.

#### 3.6.3.1 Metode Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki, disebut observasi langsung. Sedang observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang diselidiki. ( Margono, 2005:158). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.

#### 3.6.3.2 Metode Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Persyaratan pokok bagi tes adalah validitas dan reliabilitas.( Margono, 2005:170). Metode tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa baik dalam proses maupun setelah proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada kelas yang menjadi subyek penelitian.

#### 3.6.3.3 Metode Dokumentasi

Cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip- arsip dan termasuk juga buku- buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum- hukum, dan

lain- lain yang berhubungan dengan masalah penelitian disebut teknik dokumenter atau studi dokumenter. ( Margono, 2005:181). Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa yang menjadi subyek dalam penelitian ini dan untuk memperoleh data nilai tes formatif siswa pada materi sebelumnya. Nilai tersebut digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan yang dialami siswa.

#### 3.6.3.4 Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari interview adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi. ( Margono, 2005:165). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas III selaku kolaborator dan siswa selaku subjek penelitian.

#### 3.6.3.5 Teknik Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas, dan mendalam dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti tentang aktor, aktivitas atau-pun tempat berlangsungnya kegiatan tersebut ( Margono, 2005:159). Catatan lapangan berisi data pengamatan komponen pembelajaran yang meliputi guru, siswa, media, iklim, dan suasana selama pembelajaran PKn berlangsung. Catatan lapangan juga digunakan untuk menulis hal-hal yang tidak teramati dalam lembar keterampilan guru dan aktivitas siswa.

### **3.7 TEKNIK ANALISIS DATA**

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah :

### 3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, nilai tertinggi, nilai terendah, dan ketuntasan belajar baik individual maupun klasikal yang dipaparkan dalam bentuk persentase. Adapun tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Rata-rata hasil belajar (mean) dianalisis menggunakan rumus:

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

Keterangan:

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$  = jumlah nilai total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap individu

N = banyaknya individu

(Sudjana,2005: 67)

- b. Median dianalisis menggunakan rumus:

Untuk data ganjil (n=ganjil)

$$Me = X_{\frac{n+1}{2}}$$

Untuk data genap (n=genap)

$$Me = \frac{X_{\frac{n}{2}} + X_{\frac{n+1}{2}}}{2}$$

Me = nilai yang ke  $\frac{1}{2}(n + 1)$

X = Nilai ke-n setelah diurutkan

n = jumlah data

(Sudjana, 2005: 78)

- c. Modus dianalisis dengan menggunakan rumus:

Modus dari data tunggal adalah data yang frekuensinya terbanyak.

(Sudjana,2005: 77)

- d. Nilai Tertinggi

Adalah skor maksimum yang diperoleh siswa setelah melakukan tes tertulis.

- e. Nilai terendah

Adalah skor minimum yang diperoleh siswa setelah melakukan tes tertulis

- f. Ketuntasan belajar dianalisis menggunakan rumus:

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

Keterangan :

p = persentase ketuntasan belajar

(Aqib,2011: 41)

Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal dikelompokkan dalam lima kategori, seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Klasikal**

<b>Tingkat Keberhasilan (%)</b>	<b>Arti</b>
>80 %	Sangat tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20 – 39 %	Rendah
<20 %	Sangat rendah

( Aqib, dkk, 2011: 41)

Kriteria ketuntasan belajar siswa secara individual yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Individual**

<b>KKM</b>		<b>Kategori</b>
<b>Individual</b>	<b>Klasikal</b>	
$\geq 65$	>80%	Tuntas
< 65	<80%	Tidak tuntas

(KKM Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual untuk mata pelajaran PKn pada siswa kelas III semester II SD N Gajahmungkur 02 Semarang adalah  $\geq 65$  penetapan skor pada kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Penetapan Skor Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang**

Tingkat penguasaan (%)	Hasil penilaian		
	Nilai dengan huruf	Kategori	Kualifikasi
90- 100	A	Sangat Baik	Tuntas
78- 89	B	Baik	Tuntas
65- 77	C	Cukup	Tuntas
0- 64	D	Kurang	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa untuk hasil belajar siswa yang nilainya dibawah 65 maka dinyatakan tidak tuntas, sedangkan hasil belajar siswa yang nilainya sama atau lebih besar dari 65 maka dinyatakan tuntas.

### 3.7.2 Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dicari dengan menganalisis hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Learning Cycle* serta hasil catatan lapangan dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dengan cara diorganisasikan, diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Adapun data keterampilan guru dan aktivitas siswa dianalisis berdasarkan kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang sesuai dengan skor yang telah diterapkan. Untuk menentukan skor dalam empat kategori tersebut langkah-langkah yang perlu dilakukan yaitu :

- a. Menentukan skor tertinggi (m)
- b. Menentukan terendah (k)
- c. Membagi jumlah kelas menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, dan kurang)
- d. Menentukan jarak interval

$$\text{Jarak interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \text{ (Widyoko, 2012: 110-111)}$$

Untuk menentukan kriteria penilaian keterampilan guru dan aktivitas siswa, maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Jumlah indikator keterampilan guru dan aktifitas siswa adalah 10 dengan setiap indikator terdiri atas 4 deskriptor. Sehingga dapat dirincikan sebagai berikut:

Skor terendah adalah  $10 \times 1 = 10$

Skor tertinggi adalah  $10 \times 4 = 40$

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval } (i) &= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= \frac{30}{4} = 7,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat dibuat tabel kriteria penilaian untuk menentukan hasil pengamatan terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa**

Kriteria Penilaian	Kategori
$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)

$25 \leq \text{skor} < 32,5$	Baik (B)
$17,5 \leq \text{skor} < 25$	Cukup (C)
$10 \leq \text{skor} < 17,5$	Kurang (D)

Tabel tersebut diperoleh dari tiap indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Learning Cycle*. Perincian perhitungan yaitu jumlah indikator 10 skor tertinggi 4 dan terendah 1 pada tiap indikatornya. Sehingga dapat dirumuskan seperti pada tabel di atas yaitu, jika perolehan skor kurang dari atau sama dengan 40 dan lebih dari atau sama dengan 32,5 maka nilai A dengan kategori sangat baik. Perolehan skor kurang dari 32,5 dan lebih dari atau sama dengan 25 memperoleh nilai B dengan kategori Baik. Perolehan skor kurang dari 25 dan lebih dari atau sama dengan 17,5 memperoleh nilai C dengan kategori Cukup. Skor kurang dari 17,5 dan lebih dari atau sama dengan 10 memperoleh nilai D dengan kategori Kurang.

### 3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran melalui model *Learning Cycle* dapat meningkatkan kualitas mata pelajaran PKn di kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru melalui model *Learning Cycle* dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ( $25 \leq \text{skor} < 32,5$ ).

2. Aktivitas siswa melalui model *Learning Cycle* dalam mata pelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang dapat meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ( $25 \leq \text{skor} < 32,5$ ).
3. Hasil belajar siswa melalui model *Learning Cycle* dalam mata pelajaran PKn kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang mengalami ketuntasan belajar klasikal  $>80\%$  dan ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 78$ .

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 24 dengan kategori cukup (C), pada siklus II menjadi 30 dengan kategori baik (B), dan pada siklus III menjadi 38 dengan kategori sangat baik (A). Hal tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang menetapkan bahwa keterampilan guru meningkat sekurang- kurangnya baik ( $25 \leq \text{skor} < 32,5$ ).
- b. Aktivitas siswa pada siklus I jumlah skor rata- rata yang diperoleh adalah 23,8 dengan kategori cukup (C), kemudian pada siklus II menjadi 32, 5 dengan kategori baik (B), dan pada siklus III memperoleh jumlah skor rata- rata 37, 05 dengan kategori sangat baik (A). Hal tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang menetapkan bahwa aktivitas siswa meningkat sekurang- kurangnya baik ( $25 \leq \text{skor} < 32,5$ ).

- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Learning Cycle* pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 67,5 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 47,10%. Pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,88 dan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70,58% dan pada siklus III memperoleh nilai rata-rata menjadi 86,1 dan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,23%. Hal tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang menetapkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dan mengalami ketuntasan belajar klasikal >80%, dan ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 78$ .

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diperoleh simpulan bahwa model *Learning Cycle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang yang dapat dilihat dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar yang selalu meningkat pada setiap siklusnya.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

- a. Sebaiknya guru menerapkan model *Learning Cycle*, sebab model *Learning Cycle* terbukti dapat meningkatkan kualitas keterampilan guru dalam pembelajaran PKn. Penerapan model *Learning Cycle* dapat menciptakan proses kegiatan pembelajaran PKn yang sistematis sesuai dengan tahapan dalam model *Learning Cycle* dan dapat menyampaikan materi pembelajaran PKn yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Model *Learning Cycle* dapat

dijadikan acuan bagi guru sebagai solusi di dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran PKn.

- b. Hendaknya pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat memfasilitasi guru dan siswa di dalam menerapkan model *Learning Cycle* ini. Model *Learning Cycle* merupakan proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang sistematis kepada siswa. Model *Learning Cycle* selain melibatkan partisipasi siswa secara penuh, juga merupakan model yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, sebab tidak hanya materi secara tekstual saja tetapi siswa juga dibimbing agar adapat menerapkan konsep atau materi tersebut dalam kehidupan sehari- hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chamisijatin, Lise dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2007. *Standar Isi SD- MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Nar dan H. M. Akib Hamid. 2010. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Ruminiati. 2008. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sa'dun, Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sa'ud, Udin Syaefudin. 2011. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Satori, Djam'an. 2008. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarso, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: PKN untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Teori Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- [http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/1064](http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/1064)  
Diakses pada 15 Januari 2015 pukul 20:00 WIB.
- <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/673/547>  
Diakses pada 15 Januari 2015 pukul 20:20 WIB.
- <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2147/1866>  
Diakses pada 15 Januari 2015 pukul 20:30 WIB.

[http://fkip.unej.ac.id/files/jurnal\\_jipsd\\_vol\\_1\\_no\\_2\\_2012.pdf](http://fkip.unej.ac.id/files/jurnal_jipsd_vol_1_no_2_2012.pdf).

Diakses pada 17 Januari 2015 pukul 17:00 WIB.

<http://ideal-group.org/Concept-Map-Knowledge-Base/THE-EFFECT-OF-5E-LEARNING-CYCLE-ON-MENTAL-ABILITY-OF-ELEMENTARY-STUDENTS.pdf>

Diakses pada 17 Januari 2015 pukul 18:00 WIB.

<http://journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/29/26>.

Diakses pada 17 Januari 2015 pukul 21:00 WIB.

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/9023>

Diakses pada 18 Januari 2015 pukul 12:00 WIB.

<http://repository.unib.ac.id/534/1/08.%20rosane%20medriati%20hal.%2051-58.pdf>

Diakses pada 18 Januari 2015 pukul 14:00 WIB.

<http://www.krepublishers.com/02-Journals/IJES/IJES-04-0-000-12-Web/IJES-04-2-000-12-ABST-PDF/IJES-04-2-123-12-176-Qarareh-A-O/IJES-04-2-123-12-176-Qarareh-A-O-Tt.pdf>

Diakses pada 18 Januari 2015 pukul 17:00 WIB.

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812012591>

Diakses pada 20 Januari 2015 pukul 15:00 WIB.

# LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b>
-------------------

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU  
DALAM PEMBELAJARAN PKn MATERI POKOK MEMILIKI  
KEBANGGAAN SEBAGAI BANGSA INDONESIA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE***

<b>Keterampilan Dasar Mengajar</b>	<b>Pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>	<b>Indikator Keterampilan Guru dalam pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>
1) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran 2) Keterampilan menjelaskan 3) Keterampilan bertanya 4) Keterampilan mengadakan variasi 5) Keterampilan mengelola kelas 6) Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil 7) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan 8) Keterampilan memberi penguatan	1. Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa 2. Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa 3. Siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret 4. Siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru 5. Siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-</i>	1. Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran) 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan) 3. Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya) 4. Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi) 5. Guru membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar)

<b>Keterampilan Dasar Mengajar</b>	<b>Pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>	<b>Indikator Keterampilan Guru dalam pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>
	<p>on (praktikum</p> <p>6. Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru</p> <p>7. Siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya</p> <p>8. Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran.</p>	<p>kelompok kecil dan perorangan</p> <p>6. Guru membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (Keterampilan mengelola kelas)</p> <p>7. Guru membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>9. Guru membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil )</p> <p>10. Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru</p>

<b>Keterampilan Dasar Mengajar</b>	<b>Pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>	<b>Indikator Keterampilan Guru dalam pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>
		mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran.  (keterampilan menutup pelajaran)

<b>Lampiran II</b>
--------------------

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN PKn MATERI POKOK MEMILIKI KEBANGGAAN  
SEBAGAI BANGSA INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
*LEARNING CYCLE***

<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>	<b>Indikator Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i></b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Visual activities</i>, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.</li> <li>2. <i>Oral activities</i>, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.</li> <li>3. <i>Listening activities</i>, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.</li> <li>4. <i>Writing activities</i>, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.</li> <li>5. <i>Drawing activities</i>, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.</li> <li>6. <i>Motor activities</i>, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa</li> <li>2. Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan ayang akan dilakukan siswa</li> <li>3. Siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkre</li> <li>4. Siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru</li> <li>5. Siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)</li> <li>6. Guru memperkenalkan konsep dan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengingat materi sebelumnya dan mengkaitkannya dengan materi yang akan dipelajari (<i>mental activities</i>)</li> <li>2. Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru (<i>visual activities</i>)</li> <li>3. Memperhatikan objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan (<i>emotional activities</i>)</li> <li>4. Menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan (<i>mental activities</i>)</li> <li>5. Mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan oleh guru secara konkret (<i>motor activities</i>)</li> <li>6. Melakukan aktivitas</li> </ol>

Aktivitas Siswa	Pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i>	Indikator Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model <i>Learning Cycle</i>
<p>mereparasi, bermain, berkebun, beternak.</p> <p>7. <i>Mental activities</i>, sebagai contoh misalnya: menghadapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.</p> <p>8. <i>Emotional activities</i>, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.</p>	<p>keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru</p> <p>7. Siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya</p> <p>8. Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran.</p>	<p><i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (<i>motor activities</i>)</p> <p>7. Menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (<i>oral activities</i>)</p> <p>8. Memperhatikan konsep dan keterampilan baru serta membenaran konsep yang keliru oleh guru (<i>listening activities</i>)</p> <p>9. Mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (<i>drawing activities</i>)</p> <p>10. Bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan (<i>writing activities</i>)</p>

<b>Lampiran III</b>
---------------------

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

**JUDUL :**

**Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III  
SD N Gajahmungkur 02 Semarang**

No.	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	ALAT/INSTRUMEN
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran <i>Learning Cycle</i>	1. Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi ( keterampilan membuka pelajaran) 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan) 3. Guru menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya) 4. Guru menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi) 5. Guru membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena	1. Guru 2. Foto 3. Catatan Lapangan	– Lembar observasi – Catatan lapangan – Lembar wawancara

No.	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	ALAT/INSTRUMEN
		<p>yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</p> <p>6. Guru membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (Keterampilan mengelola kelas)</p> <p>7. Guru membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Guru memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>9. Guru membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan</p>		

No.	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	ALAT/INSTRUMEN
		<p>pemahaman dan keterampilannya (Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil )</p> <p>10. Guru menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Guru mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran. (keterampilan menutup pelajaran)</p>		
2.	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model <i>Learning Cycle</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengingat materi sebelumnya dan mengkaitkannya dengan materi yang akan dipelajari (<i>mental activities</i>)</li> <li>2. Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru (<i>visual activities</i>)</li> <li>3. Memperhatikan objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan (<i>emotional activities</i>)</li> <li>4. Menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa</li> <li>2. Foto</li> <li>3. Catatan Lapangan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lembar observasi</li> <li>– Catatan lapangan</li> <li>– Lembar wawancara</li> </ul>

No.	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	ALAT/INSTRUMEN
		<p>dilakukan (<i>mental activities</i>)</p> <p>5. Mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan oleh guru secara konkret (<i>motor activities</i>)</p> <p>6. Melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (<i>motor activities</i>)</p> <p>7. Menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (<i>oral activities</i>)</p> <p>8. Memperhatikan konsep dan keterampilan baru serta pembenaran konsep yang keliru oleh guru (<i>listening activities</i>)</p> <p>9. Mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (<i>drawing activities</i>)</p> <p>10. Bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan (<i>writing</i></p>		

No.	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	ALAT/INSTRUMEN
		<i>activities)</i>		
3.	Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran <i>Learning Cycle</i>	1. Ranah Kognitif a. Mendeskripsikan letak geografis Indonesia b. Menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya c. Menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya d. Menyebutkan jenis-jenis bahan tambang e. Menyebutkan hasil laut f. Menyebutkan manfaat sungai g. Mengidentifikasi macam-macam upacara di tiap daerah h. Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia i. Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia j. Mengidentifikasi manfaat gotong royong k. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat l. Mengidentifikasi kegiatan gotong	1. Siswa	Tes tertulis

<b>No.</b>	<b>VARIABEL</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>SUMBER DATA</b>	<b>ALAT/INSTRU- MEN</b>
		royong di sekolah		

<b>No.</b>	<b>VARIABEL</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>SUMBER DATA</b>	<b>ALAT/INSTRU- MEN</b>

<b>Lampiran IV</b>
--------------------

### LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus.....

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Kelas/Semester : III (Tiga) / 2 (Dua)

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk :**

Berilah tanda check (√) pada kolom penskoran yang sesuai dengan indikator pengamatan!

- a. Jika deskriptor Nampak 1, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 1.
  - b. Jika deskriptor Nampak 2, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 2.
  - c. Jika deskriptor Nampak 3, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 3.
  - d. Jika deskriptor Nampak 4, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 4.
- (Sukmadinata, 2009:233)

Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi	5. Mempersiapkan ruangan 6. Mempersiapkan sumber belajar 7. Berdo'a 8. Mengecek kehadiran siswa					
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Menuliskan tujuan pembelajaran 7. Kesesuaian tujuan dengan indikator 8. Menyampaikan kegiatan pembelajaran					
3.	Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan	5. Mempersiapkan alat peraga, gambar, dan					

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
	pertanyaan untuk memotivasi siswa	video yang akan digunakan 6. Menjelaskan maksud penggunaan alat peraga tersebut 7. Menggunakan alat peraga sesuai dengan tujuan pembelajaran 8. Melibatkan siswa di dalam menggunakan alat peraga					
4.	Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa	5. Menanyakan pengetahuan awal siswa mengenai materi yang telah dipelajari 6. Menyampaikan materi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa 7. Mendorong siswa mengingat peristiwa sehari- hari yang berhubungan dengan materi 8. Menunjukkan keterkaitan materi dengan pengalaman sehari- hari siswa					
5.	Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret	5. Menggunakan alat peraga atau media yang dapat di eksplorasi oleh siswa 6. Membentuk kelompok kecil dan meminta siswa bekerja sama di dalam kelompok tersebut					

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		7. Menyampaikan tugas yang harus dilakukan siswa menggunakan alat peraga atau media tersebut 8. Membimbing siswa mengeksplorasi alat peraga atau media tersebut					
6.	Membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru	5. Membantu siswa bekerja di dalam kelompok kecil 6. Meminta siswa untuk melakukan tugas sesuai yang terdapat dalam LKS 7. Membimbing siswa secara individual maupun kelompok 8. Melakukan pengamatan selama siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)					
7.	Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)	5. Membantu siswa mempersiapkan presentasi 6. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kelompoknya 7. Mendengarkan secara kritis dan meminta siswa yang mendengarkan untuk aktif bertanya 8. Meminta bukti dan klarifikasi penjelasan siswa					

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
8.	Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru	5. Mereview hasil presentasi siswa 6. Memberi penjelasan dengan memakai penjelasan siswa terlebih dahulu sebagai dasar diskusi 7. Menyampaikan konsep baru yang akan dijelaskan guru 8. Meluruskan konsep yang salah dengan konsep yang benar					
9.	Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya	5. Mengulas materi secara keseluruhan 6. Menyampaikan materi dengan jelas 7. Menyampaikan materi secara mudah dipahami siswa 8. Menjelaskan materi menggunakan contoh yang lain					
10.	Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran	5. Menyimpulkan materi pembelajaran 6. Melakukan evaluasi (penilaian) 7. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 8. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.					

Jumlah skor = ..... Kategori = .....

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$25 \leq \text{skor} < 32,5$	Baik (B)
$17,5 \leq \text{skor} < 25$	Cukup (C)
$10 \leq \text{skor} < 17,5$	Kurang (D)

Semarang,.....2015

Observer,

<b>Lampiran V</b>
-------------------

### LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus.....

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Kelas/Semester : III (Tiga) / 2 (Dua)

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk :**

Berilah tanda check (√) pada kolom penskoran yang sesuai dengan indikator pengamatan!

- e. Jika deskriptor Nampak 1, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 1.
  - f. Jika deskriptor Nampak 2, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 2.
  - g. Jika deskriptor Nampak 3, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 3.
  - h. Jika deskriptor Nampak 4, maka beri tanda check (√) pada kolom skor 4.
- (Sukmadinata, 2009:233)

Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				Skor
			1	2	3	4	
1.	Mengingat materi sebelumnya dan mengkaitkannya dengan materi yang akan dipelajari	1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran 2. Membuka buku ajar pada materi yang terakhir dipelajari 3. Mendengarkan arahan guru mengenai materi yang akan dipelajari 4. Membuka buku ajar pada materi yang akan dipelajari					
2.	Memperhatikan tujuan	1. Memperhatikan					

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				Skor
			1	2	3	4	
	pembelajaran yang disampaikan guru	tujuan pembelajaran yang disampaikan guru 2. Tenang 3. Konsentrasi 4. Mempersiapkan alat pembelajaran yang akan digunakan					
3.	Memperhatikan objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan	1. Mendengarkan penjelasan guru 2. Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu terhadap objek atau peristiwa yang akan dipelajari 3. Mencatat hal-hal yang penting 4. Mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan					
4.	Menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan	1. Mengingat pengalaman sehari-hari yang terkait dengan materi yang akan dipelajari 2. Menyimak materi pembelajaran yang akan dipelajari 3. Antusias di dalam memperhatikan 4. Aktif bertanya					
5.	Mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan oleh guru	1. Memperhatikan gambar dan video yang ditampilkan					

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				Skor
			1	2	3	4	
	secara konkret	guru 2. Aktif bertanya 3. Mencatat hal- hal yang penting 4. Menyampaikan pendapat berdasarkan hasil pengamatan					
6.	Melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru	1. Bekerja sama di dalam kelompok 2. Melakukan kegiatan pengamatan sesuai langkah-langkah 3. Mencatat hasil kegiatan pengamatan 4. Mencari pemecahan masalah apabila menemukan permasalahan					
7.	Menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)	1. Menyimpulkan hasil diskusi dengan teman 2. Menyampaikan hasil diskusi sesuai dengan hasil kelompok 3. Menyampaikan hasil diskusi dengan guru 4. Menanggapi presentasi dari kelompok lain					
8.	Memperhatikan konsep dan keterampilan baru serta pembenaran konsep yang keliru oleh guru	1. Memperhatikan penjelasan guru mengenai penerapan konsep di dalam contoh yang lain 2. Mencoba menerapkan					

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				Skor
			1	2	3	4	
		<p>penjelasan guru dalam kehidupan nyata</p> <p>3. Aktif bertanya</p> <p>4. Menyimpulkan penjelasan guru mengenai pembenaran konsep</p>					
9.	Mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya	<p>1. Menerapkan konsep yang diterima untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata</p> <p>2. Membuat contoh yang berbeda dari yang ada pada buku ajar</p> <p>3. Menyampaikan pendapat mengenai temuan yang pernah dialami pada kehidupan sehari-hari</p> <p>4. Menunjukkan bukti dan klarifikasi dari pendapat yang disampaikan</p>					
10.	Bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan	<p>1. Bertanya pada guru mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>2. Aktif menyampaikan pendapat mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>3. Menulis kesimpulan</p>					

No .	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				Skor
			1	2	3	4	
		dari pembelajaran yang telah diperoleh 4. Mempersiapkan diri mengerjakan tugas atau soal evaluasi					
Jumlah skor							

Jumlah skor = ..... Kategori = .....

Kriteria Penilaian	Kategori
$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$25 \leq \text{skor} < 32,5$	Baik (B)
$17,5 \leq \text{skor} < 25$	Cukup (C)
$10 \leq \text{skor} < 17,5$	Kurang (D)

Semarang,.....2015

Observer,



<b>Lampiran VII</b>
---------------------

**LEMBAR WAWANCARA GURU**

**DALAM PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE***

**DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

Siklus....

Nama SD :  
 Hari/Tanggal :  
 Kelas/Semester :  
 Pukul :  
 Materi :  
 Petunjuk :

Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* yang telah saya lakukan?  
 Jawab: .....
2. Apakah menurut Bapak/Ibu, pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu menggunakan model *Learning Cycle* sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?  
 Jawab: .....
3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?  
 Jawab: .....
4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?  
 Jawab: .....
5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?  
 Jawab: .....

**Lampiran VIII**

**DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK SISWA**

**Selama Proses Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran  
*Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang  
Siklus .....**

Pertanyaan:

1. Apakah anak-anak senang mengikuti pembelajaran yang ibu lakukan ?
2. Bagaimana cara mengajar ibu pada saat pembelajaran tadi ?
3. Apakah anak-anak lebih mudah dalam memahami materi memiliki rasa bangga dengan bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran yang ibu gunakan ?
4. Bagaimana kondisi kelas saat ibu mengajar, apakah anak-anak aktif atau tidak ?
5. Apakah anak-anak mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas yang ibu berikan ?

Jawaban:

1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....  
.....
4. ....  
.....  
.....
5. ....  
.....  
.....

**Lampiran IX**

**PERANGKAT  
PEMBELAJARAN SIKLUS 1**

**PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK**

**SEKOLAH DASAR KELAS III SEMESTER II**

**TEMA : PERTANIAN**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok dan Uraian Materi</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Bahan/ Alat</b>
<p><b>I. PKn</b> 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia</p> <p><b>II. Matematika</b> 3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah</p> <p><b>III. IPS</b> 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang</p> <p>4.</p>	<p><b>I. PKn</b> 4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebinekaan, kekayaan alam dan kerahmatamahan</p> <p><b>II. Matematika</b> 3.1 Mengenal pecahan sederhana</p> <p><b>III. IPS</b> 2.1 Memahami pentingnya semangat kerja</p>	<p>1.PKn Keberagaman kekayaan alam Indonesia</p> <p>2.Matematika Mengenal pecahan sederhana</p> <p>3.IPS Jenis- jenis pekerjaan</p>	<p>15.Guru menampilkan peta Indonesia serta gambar dan video mengenai kenampakan alam Indonesia</p> <p>16.Siswa diminta untuk mengamati peta Indonesia serta gambar dan video kenampakan alam yang ditampilkan oleh guru</p> <p>17.Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar gambar dan video yang ditampilkan seperti</p>	<p><b>I. PKn</b> 4.1.1. Mendeskripsikan letak geografis Indonesia</p> <p>4.1.2. Menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya</p> <p>4.1.3. Menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya</p> <p>4.1.4. Menyebutkan jenis-jenis bahan tambang</p> <p>4.1.5. Menyebutkan hasil laut</p> <p>4.1.6. Menyebutkan manfaat sungai</p> <p><b>II. Matematika</b> 3.1.1. Membuktikan pecahan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math></p>	<p>Teknik Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Tes dan non tes</li> <li>Bentuk tes</li> <li>o Lisan :</li> <li>o Keberanian menjawab dan menyampaikan pendapat</li> <li>o Ketepatan menjawab</li> <li>o Keseriusan dan konsentrasi dalam menyimak pertanyaan</li> <li>o Tertulis :</li> <li>o Pilihan Ganda</li> <li>o Uraian</li> </ul>	2 X 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. <i>PKn: Menjadi Warga Negara yang Baik 3</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.</li> <li>o Slamet, dkk. 2008. <i>PKn 3</i>. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.</li> <li>o Fajariyah, Nur dan Defi Triratnawati. 2008. <i>Cerdas Berhitung Matematika 3</i>. Jakarta: Pusat</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>“Apakah kalian pernah berkunjung ke daerah persawahan?”, “Apakah kalian pernah berkunjung ke pantai atau laut?”, “Apakah kalian pernah berkunjung ke hutan yang terdekat dengan rumah kalian?”</p> <p>18. Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai letak geografis Indonesia. Bahwasanya Indonesia memiliki berbagai kenampakan alam mulai dari daratan dan lautan, dataran tinggi dan dataran rendah, dan lain-lain. Siswa diminta</p>	<p>3.1.2. Membuktikan pecahan <math>\frac{1}{3}, \frac{1}{6}</math></p> <p>3.1.3. Menuliskan lambang pecahan <math>\frac{1}{2}, \frac{1}{4}</math></p> <p>3.1.4. Membilang pecahan dengan lambang pecahan <math>\frac{1}{2}, \frac{1}{4}</math></p> <p>3.1.5. Menulis lambang pecahan <math>\frac{1}{3}, \frac{1}{6}</math></p> <p>3.1.6. Membilang pecahan dengan lambang pecahan <math>\frac{1}{3}, \frac{1}{6}</math></p> <p>3.1.7. Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar</p> <p><b>III. IPS</b></p> <p>2.1.1. Menjelaskan pentingnya semangat kerja</p> <p>2.1.2. Menjelaskan ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja</p>			<p>Perbukuan Depdiknas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.</li> <li>○ Akbar, Sa'dun. 2013. <i>Instrumen Perangkat Pembelajaran</i>. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset</li> <li>○ Alat peraga pecahan</li> <li>○ Contoh jenis-jenis bahan tambang</li> <li>○ Peta negara Indonesia</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
	<p><b>Karakter yang diharapkan:</b></p> <p>Berani</p> <p>Teliti</p> <p>Cinta tanah air</p> <p>Toleransi</p>		<p>untuk menunjukkan letak geografis Indonesia di dalam peta yang ditampilkan di depan kelas.</p> <p>19. Guru bersama siswa mendiskusikan jenis-jenis pekerjaan dilihat dari tempat bekerjanya. Guru bertanya kepada siswa mengenai pekerjaan dari orang tua para siswa.</p> <p>20. Berdasarkan hasil pengamatan siswa terhadap video dan gambar yang ditampilkan guru, siswa diminta untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai kenampakan alam</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Video dan gambar kenampakan alam Indonesia</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>Indonesia dan jenis pekerjaan yang tempat bekerjanya di lingkungan alam di dalam kelompok</p> <p>21. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diksusnya mengenai kenampakan alam di Indonesia dan jenis- jenis pekerjaan yang tempat bekerjanya di lingkungan alam.</p> <p>22. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pentingnya memiliki semangat kerja dan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja.</p> <p>23. Dengan</p>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>menggunakan gambar persawahan dan alat peraga pecahan, guru mulai memperkenalkan kepada siswa konsep mengenal pecahan sederhana</p> <p>24. Guru meminta siswa untuk membuat pecahan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{3}</math>, <math>\frac{1}{6}</math> dengan menggunakan gambar persawahan dan alat peraga pecahan</p> <p>25. Guru menjelaskan kepada siswa cara menulis lambang pecahan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{3}</math>, <math>\frac{1}{6}</math> dan cara membilang lambang pecahan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{3}</math>, <math>\frac{1}{6}</math></p> <p>26. Di dalam kelompok,</p>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>siswa diminta oleh guru untuk membuat berbagai macam gambar yang melambangkan lambang pecahan <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{4}</math>, <math>\frac{1}{3}</math>, <math>\frac{1}{6}</math></p> <p>27. Siswa diminta untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya di depan kelas</p>				

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

**NAMA SEKOLAH** : SDN Gajahmungkur 02  
**TEMA** : PERTANIAN  
**KELAS /SEMESTER** : 3 (Tiga) / I I (Dua)  
**ALOKASI WAKTU** : 2 X 35 menit

**I. STANDAR KOMPETENSI**

**I. PKn**

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

**II. Matematika**

3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah

**III. IPS**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

**II. KOMPETENSI DASAR**

**I. PKn**

4.1 Mengetahui kekhasan bangsa Indonesia seperti kebinekaan, kekayaan alam dan kerahmatamahan

**II. Matematika**

3.1 Mengetahui pecahan sederhana

**III. IPS**

2.1 Memahami pentingnya semangat kerja

**III. INDIKATOR**

**I. PKn**

- 8.1.1. Mendeskripsikan letak geografis Indonesia
- 8.1.2. Menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya
- 8.1.3. Menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya
- 8.1.4. Menyebutkan jenis- jenis bahan tambang
- 8.1.5. Menyebutkan hasil laut
- 8.1.6. Menyebutkan manfaat sungai

**II. Matematika**

- 6.1.1. Membuktikan pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$
- 6.1.2. Membuktikan pecahan  $\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$
- 6.1.3. Menuliskan lambang pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$
- 6.1.4. Membilang pecahan dengan lambang pecahan  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$
- 6.1.5. Menulis lambang pecahan  $\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$
- 6.1.6. Membilang pecahan dengan lambang pecahan  $\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$
- 6.1.7. Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar

### III. IPS

4.1.1. Menjelaskan pentingnya semangat kerja

4.1.2. Menjelaskan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja

### IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan gambar siswa dapat mendeskripsikan letak geografis Indonesia dengan tepat
2. Melalui penayangan video siswa dapat menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya dengan tepat
3. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya dengan tepat
4. Melalui alat peraga jenis- jenis bahan tambang siswa dapat menyebutkan jenis- jenis bahan tambang dengan tepat
5. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menyebutkan hasil laut dengan tepat
6. Melalui penayangan video siswa dapat menyebutkan manfaat sungai dengan tepat
7. Melalui alat peraga pecahan siswa dapat membuktikan pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$  dengan tepat
8. Melalui alat peraga pecahan siswa dapat membuktikan pecahan  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$  dengan tepat
9. Melalui alat peraga pecahan siswa dapat menulis lambang pecahan  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$  dengan tepat
10. Melalui alat peraga pecahan siswa dapat membuktikan pecahan  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$  dengan tepat
11. Melalui alat peraga pecahan siswa dapat menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar dengan tepat
12. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menjelaskan pentingnya memiliki semangat kerja dengan tepat
13. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menjelaskan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja dengan tepat

#### **Karakter yang diharapkan:**

Disiplin ( *Discipline* )

Tekun ( *diligence* )

Tanggung jawab ( *responsibility* )

Ketelitian ( *carefulness* )

Kerja sama ( *Cooperation* )

Toleransi ( *Tolerance* )

Percaya diri ( *Confidence* )

Keberanian ( *Bravery* )

### V. MATERI POKOK

1. PKn  
Keberagaman kekayaan alam Indonesia
2. Matematika

- Mengenal pecahan sederhana
3. IPS  
Jenis- jenis pekerjaan

## VI. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Metode
  1. Ceramah/*Ekspositori*
  2. Tanya jawab
  3. Diskusi

- Model  
*Learning Cycle*

## VII. LANGKAH PEMBELAJARAN

2. Pra kegiatan  
Salam, Berdoa, Pengondisian Kelas, Absensi
3. Kegiatan awal
  - Apersepsi  
Guru mengawali pelajaran dengan mengingatkan materi pelajaran yang lampau, yakni tentang mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa lalu membuka materi pelajaran yang baru yakni tentang keberagaman dan kekayaan alam Indonesia.
  - Informasi  
Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tema pada pembelajaran kali ini adalah tema pertanian yang terdiri dari mata pelajaran PKn mengenai kekhasan bangsa Indonesia, Matematika mengenai mengenal pecahan, dan IPS mengenai semangat kerja dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.
4. Kegiatan inti
  28. Guru menampilkan peta Indonesia serta gambar dan video mengenai kenampakan alam Indonesia
  29. Siswa diminta untuk mengamati peta Indonesia serta gambar dan video kenampakan alam yang ditampilkan oleh guru
  30. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar gambar dan video yang ditampilkan seperti “Apakah kalian pernah berkunjung ke daerah persawahan?”, “Apakah kalian pernah berkunjung ke pantai atau laut?”, “Apakah kalian pernah berkunjung ke hutan yang terdekat dengan rumah kalian?”
  31. Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai letak geografis Indonesia. Bahwasanya Indonesia memiliki berbagai kenampakan alam mulai dari daratan dan lautan, dataran tinggi dan dataran rendah, dan lain- lain. Siswa diminta untuk menunjukkan letak geografis Indonesia di dalam peta yang ditampilkan di depan kelas.

32. Guru bersama siswa mendiskusikan jenis- jenis pekerjaan dilihat dari tempat bekerjanya. Guru bertanya kepada siswa mengenai pekerjaan dari orang tua para siswa.
  33. Berdasarkan hasil pengamatan siswa terhadap video dan gambar yang ditampilkan guru, siswa diminta untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai kenampakan alam Indonesia dan jenis pekerjaan yang tempat bekerjanya di lingkungan alam di dalam kelompok
  34. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diksusnya mengenai kenampakan alam di Indonesia dan jenis- jenis pekerjaan yang tempat bekerjanya di lingkungan alam.
  35. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pentingnya memiliki semangat kerja dan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja.
  36. Dengan menggunakan gambar persawahan dan alat peraga pecahan, guru mulai memperkenalkan kepada siswa konsep mengenal pecahan sederhana
  37. Guru meminta siswa untuk membuat pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$  dengan menggunakan gambar persawahan dan alat peraga pecahan
  38. Guru menjelaskan kepada siswa cara menulis lambang pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$  dan cara membilang lambang pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$
  39. Di dalam kelompok, siswa diminta oleh guru untuk membuat berbagai macam gambar yang melambangkan lambang pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$
  40. Siswa diminta untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya di depan kelas
5. Kegiatan akhir
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan yakni mengenai kenampakan alam di Indonesia, jenis- jenis pekerjaan berdasarkan tempat kerjanya, peningnya memiliki semangat kerja dan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja, serta mengenal pecahan sederhana, menulis dan membilang lambang pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$
  - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang masih belum jelas tentang pembelajaran saat itu.
  - Guru memberi tugas atau soal evaluasi

### VIII. SUMBER DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Sumber Materi
  - Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *PKn: Menjadi Warga Negara yang Baik 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
  - Slamet, dkk. 2008. *PKn 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.

- Fajariyah, Nur dan Defi Triratnawati. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Alat Peraga
  - Alat peraga pecahan
  - Contoh jenis- jenis bahan tambang
  - Peta negara Indonesia
  - Video dan gambar kenampakan alam Indonesia

## IX. PENILAIAN

*Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran*

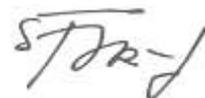
Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<b>I. PKn</b>  8.1.1. Mendeskripsikan letak geografis Indonesia 8.1.2. Menyebutkan hasil hutan dan manfaatnya 8.1.3. Menyebutkan jenis hutan dan manfaatnya 8.1.4. Menyebutkan jenis- jenis bahan tambang 8.1.5. Menyebutkan hasil laut 8.1.6. Menyebutkan manfaat sungai	Tes lisan Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	1. Sebutkan kekayaan alam hasil hutan ! 2. Sebutkan manfaat sungai ! 3. Sebutkan tanaman palawija yang ditanam di Indonesia ! 4. Jelaskanlah hasil laut yang dihasilkan oleh negara Indonesia ! 5. Jelaskanlah alasan orang harus bekerja ! 6. Jelaskanlah pentingnya memiliki semangat kerja ! 7. Jelaskanlah ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja ! 8. Buktikan pecahan- pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{4} !$ 9. Buktikan pecahan- pecahan $\frac{1}{3}, \frac{1}{6} !$ 10. Tuliskanlah lambang pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{4} !$ 11. Tuliskanlah lambang pecahan $\frac{1}{3}, \frac{1}{6} !$
<b>II. Matematika</b>  6.1.1. Membuktikan pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$ 6.1.2. Membuktikan pecahan $\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$ 6.1.3. Menuliskan lambang pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$ 6.1.4. Membilang pecahan dengan lambang pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$ 6.1.5. Menulis lambang pecahan			

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
$\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$ 6.1.6. Membilang pecahan dengan lambang pecahan $\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$ 6.1.7. Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar			12. Bacakanlah bilangan pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}$ ! 13. Bacakanlah lambang pecahan $\frac{1}{3}, \frac{1}{6}$ ! 14. Jelaskanlah nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar !
<b>III. IPS</b> 4.1.3. Menjelaskan pentingnya semangat kerja 4.1.4. Menjelaskan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja			

Semarang, 16 Maret 2015

Guru ,

Kolaborator,



**Sri Lestari, S.Pd.****Retno Budiani****NIM. 1401411421**

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



**Hirnowo, S. Pd**

**NIP. 196703301993021001**

Lampiran:

Lampiran 1: Bahan ajar

Lampiran 2: kisi- kisi soal

Lampiran 3: soal evaluasi

Lampiran 4: kunci jawaban dan penilaian

Lampiran 5: Lembar Kerja Siswa (LKS)

## Lampiran 1

### BAHAN AJAR



Letak geografis Indonesia sebagai berikut:

Secara astronomi terletak antara  $6^{\circ}$  LU –  $11^{\circ}$  LS dan  $95^{\circ}$  BT –  $141^{\circ}$ BT

Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografis ditentukan pula oleh segi astronomis, geologis, fisiografis dan social budaya.

Berdasarkan letak geografisnya, kepulauan Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Dengan demikian, wilayah Indonesia berada pada posisi silang, yang mempunyai arti penting dalam kaitannya dengan iklim dan perekonomian.

Wilayah Indonesia terletak pada posisi yang strategis dan menguntungkan karena beberapa alasan sebagai berikut: Letak Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia.

Letak Indonesia di antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia.

Kenampakan alam di Indonesia terdiri dari daratan dan lautan. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut:

a. Hutan

Hutan adalah suatu wilayah yang memiliki banyak tumbuh-tumbuhan lebat yang berisi antara lain pohon, semak, paku-pakuan, rumput, jamur dan lain sebagainya serta menempati daerah yang cukup luas. Negara Kita Indonesia memiliki kawasan hutan yang sangat luas dan beraneka ragam jenisnya dengan tingkat kerusakan yang cukup tinggi akibat pembakaran hutan, penebangan liar, dan lain sebagainya.

Jenis-jenis hutan dapat dibedakan berdasarkan hal-hal berikut, yaitu:

1. Jenis Hutan Berdasarkan Fungsinya

Berdasarkan fungsinya hutan dibedakan menjadi:

- *Hutan Lindung*

Hutan Lindung adalah *hutan yang berfungsi menjaga kelestarian tanah dan tata air wilayah.*

- *Hutan Suaka Alam*

Hutan Suaka alam adalah *kawasan hutan yang karena sifat-sifatnya yang khas diperuntukan secara khusus untuk perlindungan alam hayati atau manfaat-manfaat yang lainnya.* Hutan suaka alam terdiri dari Cagar alam dan Suaka margasatwa.

- *Hutan Wisata*

Hutan Wisata adalah *hutan yang diperuntukan untuk dibina dan dipelihara guna kepentingan pariwisata atau wisata baru.* Hutan wisata terdiri dari Taman Wisata, Taman Baru dan Taman Laut.

- *Hutan Produksi*

Hutan Produksi berfungsi *sebagai penghasil kayu atau non kayu, seperti hasil industri kayu dan obat-obatan.*

2. Jenis Hutan Berdasarkan Jenis Pohonnya

Menurut jenis pohonnya, hutan dapat dibedakan menjadi:

a. *Hutan Heterogen*

Hutan Heterogen adalah *hutan yang ditumbuhi oleh berbagai macam pohon,* misalnya hutan rimba. Di Indonesia hutan Heterogen antara lain terdapat di pulau Jawa, Sumatra, Kalimantan dan Irian Jaya

b. *Hutan Homogen*

Hutan Homogen adalah *hutan yang ditumbuhi oleh satu macam tumbuhan. Pada umumnya hutan homogen dibuat dengan tujuan tertentu,* misalnya untuk reboisasi, penghijauan, atau keperluan perluasan industri. Contoh hutan homogen antara lain hutan jati dan hutan pinus

c. Jenis Hutan Berdasarkan Proses Terjadinya

Menurut terjadinya atau terbentuknya hutan dibedakan menjadi dua, yaitu *hutan asli* atau *hutan alam* dan *hutan buatan.* Hutan Asli adalah hutan yang terjadi secara alami, misalnya hutan rimba. Hutan Buatan adalah hutan yang terjadi karena dibuat oleh manusia. Biasanya hutan ini terdiri dari pohon-pohon yang sejenis dan dibuat untuk tujuan tertentu.

3. Jenis hutan Berdasarkan Tempatnya

Untuk daerah tropic yang memiliki curah hujan tinggi, hutan dapat tumbuh di berbagai tempat, sehingga hujan tersebut dinamai berdasarkan tempat tumbuhnya.

Contoh hutan menurut tempatnya adalah hutan rawa, hutan pantai dan hutan pegunungan.

#### 4. Jenis Hutan Berdasarkan Iklimnya

- *Hutan Hujan Tropis*

Hutan hujan tropis terdapat di daerah tropic basah dengan dengan curah hujan tinggi dan terbesar sepanjang tahun.

- *Hutan Musim Tropik*

Hutan ini terdapat di daerah tropic beriklim basah, tetapi mempunyai musim kemarau yang panjang. Biasanya pohon-pohon di hutan musim tropic menggugurkan daunnya pada musim kemarau.

- *Hutan Hujan Iklim Sedang*

Hutan hujan iklim sedang adalah hutan raksasa yang terdapat di Australia dan sepanjang pantai Pasific di Amerika Utara dan California sampai negara bagian Washington. Hutan hujan iklim sedang di Australia merupakan hutan dengan pohon-pohon tertinggi di dunia.

- *Hutan Pegunungan Tropik*

Hutan jenis ini mirip dengan hutan hujan iklim sedang, namun struktur dan karakteristik lainnya sangat berbeda.

- *Hutan Hujan Iklim Sedang yang selalu Hijau*

Terdapat di daerah beriklim sedang. Hutan jenis ini tersebar di Amerika Serikat dan Eropa yang beriklim kontinental

- *Hutan Gugur Iklim Sedang*

Hutan ini terdapat didaerah dengan iklim kontinen sedang namun agak basah dengan musim hujan di musim panas dan dengan musim dingin yang keras.

- *Taiga*

Taiga terdiri dari jenis-jenis conifer yang tumbuh di tempat terdingin dari daerah iklim hutan. Taiga terbesar terdapat di Amerika Utara, Eropa dan Asia.

- *Hutan Lumut*

Hutan lumut adalah komunitas pegunungan tropic yang memilki struktur yang berbeda dengan taiga. Hutan lumut terdapat di daerah yang memilki ketinggian 2500 m. pohon-pohonnya kerdil dan juga ditumbuhi lumut dan lumut kerak.

- *Sabana*

Sabana adalah padang rumput tropis yang diselingi pohon-pohon besar. Umumnya sabana merupakan daerah peralihan antara hutan dan padang rumput. Sabana antara lain terdapat di Australia dan Brasilia.

- *Gurun*

Gurun adalah wilayah daratan yang tidak ada tumbuhan kecuali beberapa jenis kaktus.

#### 5. Jenis Hutan Berdasarkan Tujuannya

- a. Hutan Konservasi dan Taman Nasional
- b. Hutan Produksi Terbatas dan Hutan Produksi Tetap
- c. Hutan Lindung
- d. Hutan Konversi

Manfaat hutan antara lain:

1. Manfaat/Fungsi Ekonomi
  - Hasil hutan dapat dijual langsung atau diolah menjadi berbagai barang yang bernilai tinggi.
  - Membuka lapangan pekerjaan bagi pembalok hutan legal.
  - Menyumbang devisa negara dari hasil penjualan produk hasil hutan ke luar negeri.
2. Manfaat/Fungsi Klimatologis
  - Hutan dapat mengatur iklim
  - Hutan berfungsi sebagai paru-paru dunia yang menghasilkan oksigen bagi kehidupan.
3. Manfaat/Fungsi Hidrolis
  - Dapat menampung air hujan di dalam tanah
  - Mencegah intrusi air laut yang asin
  - Menjadi pengatur tata air tanah
4. Manfaat/Fungsi Ekologis
  - Mencegah erosi dan banjir
  - Menjaga dan mempertahankan kesuburan tanah
  - Sebagai wilayah untuk melestarikan keanekaragaman hayati
- b. Tambang

Indonesia kaya akan sumber daya alam terutama dari hasil pertambangannya. Pengertian pertambangan: Pertambangan pada dasarnya adalah usaha Pemanfaatan sumber daya alam berupa barang-barang galian yang terkandung di dalam dan dipermukaan bumi. Ada banyak jenis-jenis benda yang disebut barang tambang, dihasilkan dari pertambangan di tanah air kita antara lain :

**Jenis-jenis barang tambang antara lain dapat dilihat berikut ini :**

1. Minyak Bumi
2. Gas Bumi
3. Batu Bara
4. Timah
5. Bijih Besi
6. Tembaga
7. Mangan
8. Bauksit
9. Nikel
10. Emas dan Perak
11. Aspal Alam
12. Belerang
13. Fosfat
14. Batu Gamping
15. Batu Pualam
16. Intan
17. Bahan Galian Industri lainnya:

- a. Kaolin, tergolong bahan industri yang penggunaannya sangat luas dalam industri keramik, bahan tahan api, genteng, batu merah, industri semen, dan sebagainya.
- b. Pasir kuarsa, digunakan sebagai bahan baku dalam industri gelas, keramik, alat-alat penggosok (amplas), filter (saringan), industri semen, dan batu tahan api.

c. Laut

Laut mempunyai berbagai sumber yang dapat dimanfaatkan manusia antara lain sebagai sumber mineral dan sumber daya nabati.

a. Sebagai Sumber Mineral

- 1. Garam untuk keperluan memasak.
- 2. Karbonat diambil dari sebangsa lumut (potash).
- 3. Fosfat berasal dari tulang-tulang ikan dan kotoran burung yang makanannya ikan dapat dimanfaatkan untuk pupuk.
- 4. Sumber minyak di lepas pantai dapat ditemukan di Laut Jawa, Sumatera, Malaka, Laut Sulawesi, dan Laut Cina Selatan.

b. Sebagai Sumber Daya Nabati

- 1. Rumput laut yang dibudidayakan di wilayah lautan dangkal dapat digunakan untuk bahan pembuat agar-agar.
- 2. Tumbuhan laut untuk makanan ikan, yaitu plankton, nekton, phytoplankton, dan benthos

Kehidupan di dalam laut ternyata tidak banyak berbeda dengan keadaan di darat. Di laut juga terdapat makhluk hidup yang terdiri atas tumbuhan laut dan hewan laut.

d. Sungai

Seperti yang kita ketahui sungai itu adalah sumber air yang sangat bermanfaat bagi makhluk hidup di dunia ini. Beberapa contoh manfaat sungai adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memenuhi kebutuhan air dalam sehari-hari
- b. Sumber air bagi petani-petani
- c. Sebagai sarana Transportasi
- d. Sebagai sumber air minum
- e. Untuk pembangkit listrik
- f. Tempat olah raga
- g. Tempat pelihara ikan
- h. Tempat pencari ikan
- i. Tempat mencuci dan mandi

Kenampakan alam Indonesia yang beragam menyebabkan pekerjaan masyarakat Indonesia beragam pula, ada yang bekerja sebagai petani, ada yang bekerja sebagai nelayan, ada yang bekerja sebagai pedagang, dan lain- lain. Bekerja sebagai apapun harus dijalankan dengan penuh semangat dan tanggung jawab.



N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
2.	<p>dengan lambang pecahan <math>\frac{1}{2}, \frac{1}{4}</math></p> <p>6.1.5. Menulis lambang pecahan <math>\frac{1}{3}, \frac{1}{6}</math></p> <p>6.1.6. Membilang pecahan dengan lambang pecahan <math>\frac{1}{3}, \frac{1}{6}</math></p> <p>6.1.7. Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar</p> <p><b>III. IPS</b></p> <p>4.1.1. Menjelaskan pentingnya semangat kerja</p> <p>4.1.2. Menjelaskan ciri- ciri orang yang memiliki semangat kerja</p>			V					
				V				1	1 pilihan ganda
						V			LKS
				V					
									1 pilihan ganda
						V		1	LKS
				V					

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3.				V					1 isian
			V						1 pilihan ganda
			V						1 isian



**Lampiran 3****SOAL EVALUASI****NAMA:****NO:****A. Pilihan Ganda****Pilihlah salah satu dari pilihan jawaban a, b, c yang paling benar !**

1. Berdasarkan letak geografis, Indonesia terletak di antara Benua Asia dan...
  - a. Benua Amerika
  - b. Benua Australia
  - c. Benua Eropa
2. Hasil hutan dapat dijual langsung atau diolah menjadi berbagai barang yang bernilai tinggi. Manfaat tersebut adalah manfaat hutan dilihat dari segi...
  - a. Ekonomi
  - b. Klimatologis
  - c. Hidrolis
3. Hutan yang diperuntukan untuk dibina dan dipelihara guna kepentingan pariwisata atau wisata baru adalah hutan...
  - a. Hutan lindung
  - b. Hutan suaka alam
  - c. Hutan wisata
4. Pecahan setengah dapat dilambangkan dengan...
  - a.  $\frac{1}{2}$
  - b.  $\frac{1}{3}$
  - c.  $\frac{1}{4}$
5. Berikut ini yang merupakan contoh bahan tambang adalah...
  - a. Batu bara
  - b. Gading gajah
  - c. Kayu jati
6. Hasil laut yang digunakan untuk bahan memasak adalah...
  - a. Karbonat
  - b. Fosfat
  - c. Garam
7. Berikut ini yang **bukan** merupakan manfaat sungai adalah...
  - a. Sebagai sumber air minum
  - b. Sebagai tempat penghasil minyak bumi
  - c. Sebagai tempat mencuci
8. Ciri orang yang memiliki semangat kerja adalah...
  - a. Tergesa- gesa

- b. Tekun
  - c. Mudah menyerah
9. Pembangkit listrik yang memanfaatkan aliran air sungai disebut...
- a. Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA)
  - b. Pembangkit Listrik Tenaga Uap (PLTU)
  - c. Pembangkit Listrik Tenaga Angin (PLTA)
10. Pecahan sepertiga dapat dilambangkan dengan....
- a.  $\frac{1}{2}$
  - b.  $\frac{1}{3}$
  - c.  $\frac{1}{4}$

**B. Isian**

**Isilah titik- titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !**

1. Indonesia terletak di antara dua samudera, yaitu samudera... dan samudera...
2. Seseorang harus memiliki semangat dalam bekerja agar...
3. Hutan heterogen adalah hutan yang...
4. Tulislah pecahan  $\frac{1}{4}$  dengan menggunakan gambar !
5. Sebutkan 2 contoh bahan tambang...

**Lampiran 4****KUNCI JAWABAN****A. Pilihan Ganda**

1. B
2. A
3. C
4. A
5. A
6. C
7. B
8. B
9. A
10. B

**B. Isian**

1. Samudera hindia dan samudera pasifik
2. Memperoleh hasil yang maksimal dalam bekerja
3. Ditumbuhi oleh berbagai jenis pohon atau tanaman
- 4.


5. Minyak bumi, batu bara

**PENILAIAN**

$$A = 1 \times 10 = 10$$

$$B = 2 \times 5 = 10$$

$$\text{TOTAL NILAI} = A + B = 10 + 10 = 20 \times 5 = 100$$

**Lampiran 5****LEMBAR KERJA SISWA**

**Bentuklah kelompok bersama 3 orang temanmu, kemudian kerjakan lembar kerja siswa berikut ini !**

**Nama anggota kelompok:**

- 1.**
- 2.**
- 3.**

**Gambarlah sebuah kebun sekolah yang ditanami oleh berbagai tanaman.**

**Gambar tersebut menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{6}$  (pilih salah satu) !**

**KEBUN SEKOLAHKU**

# **PERANGKAT PEMBELAJARAN SIKLUS 2**

**PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK**

**SEKOLAH DASAR KELAS III SEMESTER II**

**TEMA : PENDIDIKAN**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok dan Uraian Materi</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Bahan/ Alat</b>
<p><b>I. PKn</b> 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia</p> <p><b>II. IPA</b> 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b> 8. Mengungkapkan</p>	<p><b>PKn</b> 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia</p> <p><b>IPA</b> 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b> 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan,</p>	<p>1. PKn Keberagaman kekayaan alam Indonesia</p> <p>2. IPA Keadaan cuaca dan jenis- jenis sumber daya alam</p> <p>3. Bahasa Indonesia Gambar seri</p>	<p>41. Guru menampilkan peta budaya Indonesia serta gambar seri mengenai kenampakan alam dan jenis- jenis sumber daya alam di Indonesia</p> <p>42. Siswa diminta untuk mengamati peta budaya Indonesia serta gambar seri mengenai kenampakan alam dan jenis-</p>	<p><b>I. PKn</b> 12.1.1. Mengidentifikasi macam- macam upacara di tiap daerah 12.1.2. Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia 12.1.3. Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia</p> <p><b>II. IPA</b> 12.2.1. Mengidentifikasi kondisi cuaca 12.2.2. Meramalkan keadaan cuaca yang akan terjadi berdasarkan keadaan langit 12.2.3. Menggambar secara sederhana simbol yang digunakan untuk menunjukkan kondisi</p>	<p>Teknik Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tes dan non tes</li> <li>Bentuk tes</li> <li>○ Lisan :</li> <li>○ Keberanian menjawab dan menyampaikan pendapat</li> <li>○ Ketepatan menjawab</li> <li>○ Keseriusan dan konsentrasi dalam menyimak pertanyaan</li> <li>○ Tertulis :</li> <li>○ Pilihan Ganda</li> </ul>	2 X 35 menit	Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. <i>PKn: Menjadi Warga Negara yang Baik 3</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. Slamet, dkk. 2008. <i>PKn 3</i> . Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Rositawati, S dan Aris Muharam. 2008. <i>Senang Belajar Ilmu</i>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi	dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi		<p>jenis sumber daya alam di Indonesia</p> <p>43. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar peta budaya dan gambar seri yang ditampilkan seperti “Apakah sajakah suku-suku di Indonesia yang kalian ketahui?”, Apakah sajakah upacara adat di</p>	<p>cuaca</p> <p>12.3.1. Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu</p> <p>12.3.2. Mendeskripsikan hubungan antara pakaian yang digunakan dengan keadaan yang ditimbulkan</p> <p>12.4.1. Membuat daftar jenis- jenis sumber daya alam</p> <p>12.4.2. Menjelaskan kegunaan sumber daya alam</p> <p><b>III. Bahasa Indonesia</b></p> <p>12.1.1. Mengamati gambar seri</p> <p>12.1.2. Menentukan urutan dan maksud gambar seri</p> <p>12.1.3. Memahami kata depan ke-</p> <p>12.1.4. Menggunakan kata</p>	o Uraian		<p><i>Pengetahuan Alam</i> 3. Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Sularmi. 2008. <i>Sains Ilmu Pengetahuan Alam</i>. Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Priyono dan Titik Sayekti. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Alam</i> 3. Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Arifin, Mulyati, dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Alam dan</i></p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>Indonesia yang kalian ketahui?”, “Apakah sajakah sumber daya alam yang terdapat di Indonesia ?”</p> <p>44. Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai keragaman suku bangsa, agama, macam- macam upacara adat dan sumber daya yang terdapat di Indonesia menggunakan peta budaya dan gambar seri.</p> <p>45. Guru</p>	<p>depan ke-</p> <p>12.1.5. Melengkapi kalimat dengan kata depan</p>			<p><i>Lingkunganku.</i> Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Nur’aini, Umri dan Indriyani. 2008. <i>Bahasa Indonesia 3.</i> Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. <i>Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 3.</i> Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Ismoyo dan Romiatun. 2008. <i>Aku Bangsa</i></p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>bersama siswa mendiskusikan suku bangsa tempat siswa tinggal, agama yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa, upacara adat yang pernah disaksikan siswa dan keadaan cuaca dan sumber daya yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa.</p> <p>46. Berdasarkan hasil diskusi guru bersama siswa, siswa</p>				<p><i>Bahasa Indonesia.</i> Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Sulistyaningsih, Mei. 2007.</p> <p><i>Bahasa Indonesia 3.</i> Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Darmadi, Kaswan dan Rita Nirbaya. 2008. <i>Bahasa Indonesia 3.</i> Jakarta: Perbukuan Depdiknas. Akbar, Sa'dun. 2013.</p> <p><i>Instrumen Perangkat</i></p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>diminta untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai keragaman suku bangsa, agama dan berbagai upacara adat serta keadaan cuaca dan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia.</p> <p>47. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya mengenai keragaman suku bangsa, agama dan berbagai</p>				<p><i>Pembelajaran.</i> Bandung: Remaja Rosdakarya Offset</p> <p>Alat peraga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Peta budaya Indonesia</li> <li>○ Gambar seri</li> <li>○ Gambar kenampakan alam di Indonesia</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>upacara adat serta keadaan cuaca dan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia.</p> <p>48. Guru menjelaskan mengenai jenis-jenis sumber daya alam yang ada di Indonesia serta kegunaannya.</p> <p>49. Dengan menggunakan gambar seri mengenai keberagaman yang ada di Indonesia yang disusun secara acak , guru</p>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>meminta siswa untuk mengamati gambar tersebut.</p> <p>50. Guru meminta siswa untuk mengurutkan gambar seri tersebut kemudian membuat cerita dari gambar seri yang telah disusun.</p> <p>51. Guru meminta siswa untuk menjelaskan alasan mengenai susunan gambar seri tersebut</p> <p>52. Guru menjelaskan</p>				

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok dan Uraian Materi</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Bahan/ Alat</b>
			penggunaan kata depan ke- 53. Siswa diminta untuk membuat kalimat menggunakan kata depan ke-				

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

**NAMA SEKOLAH** : SDN Gajahmungkur 02  
**TEMA** : PENDIDIKAN  
**KELAS /SEMESTER** : 3 (Tiga) / I I (Dua)  
**ALOKASI WAKTU** : 2 X 35 menit

**I. STANDAR KOMPETENSI**

**I. PKn**

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

**II. IPA**

6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam

**III. Bahasa Indonesia**

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

**II. KOMPETENSI DASAR**

**I. PKn**

1.1. Mengetahui kekhasan bangsa Indonesia seperti kebinekaan, kekayaan alam dan keramahan

**II. IPA**

6.2 Menjelaskan hubungan antara keadaan alam dan cuaca

6.3 Mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kehidupan manusia

6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

**III. Bahasa Indonesia**

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

**III. INDIKATOR**

**I. PKn**

16.1.1. Mengidentifikasi macam- macam upacara di tiap daerah

16.1.2. Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia

16.1.3. Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia

**II. IPA**

18.2.1. Mengidentifikasi kondisi cuaca

18.2.2. Meramalkan keadaan cuaca yang akan terjadi berdasarkan keadaan langit

18.2.3. Menggambar secara sederhana simbol yang digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca

18.3.1. Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu

18.3.2. Mendeskripsikan hubungan antara pakaian yang digunakan dengan keadaan yang ditimbulkan

18.4.1. Membuat daftar jenis- jenis sumber daya alam

18.4.2. Menjelaskan kegunaan sumber daya alam

### **III. Bahasa Indonesia**

20.1.1. Mengamati gambar seri

20.1.2. Menentukan urutan dan maksud gambar seri

20.1.3. Memahami kata depan ke-

20.1.4. Menggunakan kata depan ke-

20.1.5. Melengkapi kalimat dengan kata depan

### **IV. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui alat peraga peta budaya siswa dapat mengidentifikasi macam- macam upacara di tiap daerah dengan tepat
2. Melalui alat peraga peta budaya siswa dapat mengidentifikasi suku bangsa Indonesia dengan tepat
3. Melalui alat peraga peta budaya siswa dapat mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia dengan tepat
4. Melalui alat peraga gambar siswa dapat mengidentifikasi kondisi cuaca dengan tepat
5. Melalui alat peraga gambar siswa dapat meramalkan keadaan cuaca yang akan terjadi berdasarkan keadaan langit dengan tepat
6. Dengan bantuan guru siswa dapat menggambar secara sederhana simbol yang digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca dengan tepat
7. Melalui alat peraga gambar siswa dapat mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu dengan tepat
8. Melalui alat peraga gambar siswa dapat mendeskripsikan hubungan antara pakaian yang digunakan dengan keadaan yang ditimbulkan dengan tepat
9. Melalui alat peraga gambar siswa dapat membuat daftar jenis- jenis sumber daya alam dengan tepat
10. Melalui alat peraga gambar siswa dapat menjelaskan kegunaan sumber daya alam dengan tepat
11. Melalui gambar seri siswa dapat mengamati gambar seri dengan tepat
12. Melalui gambar seri siswa dapat menentukan urutan dan maksud gambar seri dengan tepat
13. Melalui gambar seri siswa dapat memahami kata depan ke- dengan tepat
14. Melalui gambar seri siswa dapat menggunakan kata depan ke- dengan tepat
15. Melalui gambar seri siswa dapat melengkapi kalimat dengan kata depan dengan tepat

**Karakter yang diharapkan:**

Disiplin ( *Discipline* )

Tekun ( *diligence* )

Tanggung jawab ( *responsibility* )

Ketelitian ( *carefulness* )

Kerja sama ( *Cooperation* )

Toleransi ( *Tolerance* )

Percaya diri ( *Confidence* )

Keberanian ( *Bravery* )

**V. MATERI POKOK**

1. PKn  
Keberagaman kekayaan alam Indonesia
2. IPA  
Keadaan cuaca dan jenis- jenis sumber daya alam
3. Bahasa Indonesia  
Gambar seri

**VI. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN**

- Metode
  1. Ceramah/*Ekspositori*
  2. Tanya jawab
  3. Diskusi
- Model  
*Learning Cycle*

**VII. LANGKAH PEMBELAJARAN**

1. Pra kegiatan  
Salam, Berdoa, Pengondisian Kelas, Absensi
2. Kegiatan awal
  - Apersepsi  
Guru mengawali pelajaran dengan mengingatkan materi pelajaran yang lampau, yakni tentang keberagaman dan kekayaan alam Indonesia lalu membuka materi pelajaran yang baru yakni tentang berbagai suku bangsa, upacara adat dan agama yang ada di Indonesia
  - Informasi  
Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tema pada pembelajaran kali ini adalah tema pendidikan yang terdiri dari mata pelajaran PKn mengenai keberagaman bangsa Indonesia, IPA mengenai keadaan cuaca dan jenis- jenis sumber daya alam, dan Bahasa Indonesia mengenai gambar seri dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.

3. Kegiatan inti

54. Guru menampilkan peta budaya Indonesia serta gambar seri mengenai kenampakan alam dan jenis- jenis sumber daya alam di Indonesia
55. Siswa diminta untuk mengamati peta budaya Indonesia serta gambar seri mengenai kenampakan alam dan jenis- jenis sumber daya alam di Indonesia
56. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar peta budaya dan gambar seri yang ditampilkan seperti “Apakah sajakah suku- suku di Indonesia yang kalian ketahui ?”, “Apakah sajakah upacara adat di Indonesia yang kalian ketahui ?”, “Apakah sajakah sumber daya alam yang terdapat di Indonesia ?”
57. Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai keragaman suku bangsa, agama, macam- macam upacara adat dan sumber daya yang terdapat di Indonesia menggunakan peta budaya dan gambar seri.
58. Guru bersama siswa mendiskusikan suku bangsa tempat siswa tinggal, agama yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa, upacara adat yang pernah disaksikan siswa dan keadaan cuaca dan sumber daya yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa.
59. Berdasarkan hasil diskusi guru bersama siswa, siswa diminta untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai keragaman suku bangsa, agama dan berbagai upacara adat serta keadaan cuaca dan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia.
60. Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya mengenai keragaman suku bangsa, agama dan berbagai upacara adat serta keadaan cuaca dan sumber daya alam yang terdapat di Indonesia.
61. Guru menjelaskan mengenai jenis- jenis sumber daya alam yang ada di Indonesia serta kegunaannya.
62. Dengan menggunakan gambar seri mengenai keberagaman yang ada di Indonesia yang disusun secara acak , guru meminta siswa untuk mengamati gambar tersebut.
63. Guru meminta siswa untuk mengurutkan gambar seri tersebut kemudian membuat cerita dari gambar seri yang telah disusun.
64. Guru meminta siswa untuk menjelaskan alasan mengenai susunan gambar seri tersebut
65. Guru menjelaskan penggunaan kata depan ke-
66. Siswa diminta untuk membuat kalimat menggunakan kata depan ke-

4. Kegiatan akhir

- Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan yakni mengenai keragaman suku bangsa, agama dan upacara adat yang ada di Indonesia, keadaan cuaca dan jenis- jenis sumber daya alam, serta menyusun gambar seri menjadi sebuah cerita
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang masih belum jelas tentang pembelajaran saat itu.
- Guru memberi tugas atau soal evaluasi

## VIII. SUMBER DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Sumber Materi
  - Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *PKn: Menjadi Warga Negara yang Baik 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
  - Slamet, dkk. 2008. *PKn 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Rositawati, S dan Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Sularmi. 2008. *Sains Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Priyono dan Titik Sayekti. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Arifin, Mulyati, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkunganku*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Ismoyo dan Romiatun. 2008. *Aku Bangga Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Sulistyaningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Darmadi, Kaswan dan Rita Nirbaya. 2008. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Alat Peraga
  - Peta budaya Indonesia
  - Gambar seri
  - Gambar kenampakan alam di Indonesia

## IX. PENILAIAN

*Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran*

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p><b>I. PKN</b></p> <p>16.1.4. Mengidentifikasi macam- macam upacara di tiap daerah</p> <p>16.1.5. Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia</p> <p>16.1.6. Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia</p> <p><b>II. IPA</b></p> <p>6.2.1. Mengidentifikasi kondisi cuaca</p> <p>6.2.2. Meramalkan keadaan cuaca yang akan terjadi berdasarkan keadaan langit</p> <p>6.2.3. Menggambar secara sederhana simbol yang digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca</p> <p>6.3.1. Mengidentifikasi kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu</p> <p>6.3.2. Mendeskripsikan hubungan antara pakaian yang digunakan dengan keadaan yang ditimbulkan</p> <p>6.4.1. Membuat daftar jenis- jenis sumber daya alam</p> <p>6.4.2. Menjelaskan kegunaan sumber daya alam</p> <p><b>III. Bahasa Indonesia</b></p> <p>8.1.1. Mengamati gambar seri</p>	<p>Tes lisan Tes tertulis</p>	<p>Pilihan ganda Uraian</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebutkanlah macam- macam upacara adat di tiap daerah !</li> <li>2. Jelaskanlah suku bangsa yang ada di Indonesia !</li> <li>3. Jelaskanlah agama yang ada di Indonesia !</li> <li>4. Jelaskanlah kondisi cuaca</li> <li>5. Jelaskanlah keadaan cuaca yang akan terjadi berdasarkan keadaan langit</li> <li>6. Jelaskanlah secara sederhana simbol yang bisa digunakan untuk menunjukkan kondisi cuaca</li> <li>7. Jelaskanlah kehidupan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu</li> <li>8. Jelaskanlah hubungan antara pakaian yang dikenakan dengan keadaan</li> <li>9. Buatlah daftar jenis- jenis sumber daya alam</li> <li>10. Jelaskanlah kegunaan sumber daya alam</li> <li>11. Susunlah gambar seri, kemudian buatlah cerita berdasarkan gambar seri yang telah disusun tersebut !</li> <li>12. Buatlah 3 kalimat menggunakan kata depan ke- !</li> </ol>

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
8.1.2. Menentukan urutan dan maksud gambar seri 8.1.3. Memahami kata depan ke- 8.1.4. Menggunakan kata depan ke- 8.1.5. Melengkapi kalimat dengan kata depan			

Semarang, 23 Maret 2015

Guru ,

Kolaborator,



**Sri Lestari, S.Pd.****Retno Budiani****NIM. 1401411421**

Mengetahui

Kepala Sekolah,


**Hirnowo, S. Pd****NIP. 196703301993021001**

Lampiran:

Lampiran 1: Bahan ajar

Lampiran 2: kisi- kisi soal

Lampiran 3: soal evaluasi

Lampiran 4: kunci jawaban dan penilaian

Lampiran 5: Lembar Kerja Siswa (LKS)

## Lampiran 1

### BAHAN AJAR

Bangsa Indonesia memiliki keragaman budaya, suku bangsa, dan kekayaan alam. Keragaman dimiliki oleh bangsa Indonesia tidak menimbulkan perselisihan tetapi persatuan dan saling menghormati. Setiap daerah di Indonesia didiami oleh suku bangsa tertentu. Nisalnya, suku Sunda berasal dari Jawa Barat. Suku Badui berasal dari daerah Banten. Suku Dayak berasal dari daerah Kalimantan dan lain-lain. Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan yang beragam. Setiap suku bangsa memiliki adat istiadat yang berbeda-beda. Kebinekaan suku bangsa Indonesia merupakan modal dalam membangun negara.

Kebudayaan Indonesia yang beragam dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Adat-istiadat yang kaya dan beragam sangat menakjubkan bangsa-bangsa di dunia. Misalnya, upacara pembakaran mayat di Pulau Bali yang disebut Ngaben. Di desa Trunyan, Bali, jenazah hanya diletakkan di atas tanah, tidak dikubur dan tidak dibakar yang disebut ngutang mayit. Di Yogyakarta dan Surakarta ada upacara sekaten. Sekaten merupakan upacara adat untuk menyambut datangnya bulan maulud. Upacara kesodo di Gunung Bromo, Jawa Timur berupa memberikan sesajen di kawasan gunung. Di Jawa terdapat upacara adat ngruwat dan tedak siti. Upacara lompat batu di Pulau Nias. Upacara belian obat oleh suku Dayak di Kalimantan Timur. Adat istiadat erat kaitannya dengan agama dan kepercayaan yang dianut. Masyarakat Indonesia selain memeluk agama, sebagian mengenal kepercayaan terhadap Tuhan YME. Adat istiadat yang masih terpelihara dengan baik sampai saat sekarang terlihat dalam upacara perkawinan, mengandung, melahirkan, dan kematian.

Selain keragaman suku bangsa, di Indonesia juga terdapat lima agama yang dianut oleh masyarakat, yaitu Islam, Budha, Hindu, Kristen Katolik, dan Kristen Protestan. Setiap agama memiliki tempat beribadah yang berbeda. Umat Hindu beribadah di pura. Umat Buddha beribadah di vihara. Umat Kristen katolik dan Kristen protestan beribadah di gereja. Umat islam beribadah di masjid.

Indonesia termasuk ke dalam negara yang memiliki iklim tropis, dimana memiliki dua musim yakni musim kemarau dan musim penghujan. Sedangkan cuaca yang ada di setiap daerah di Indonesia berbeda-beda. Cuaca adalah keadaan udara di suatu tempat pada waktu tertentu. Cuaca sangat berpengaruh dalam kehidupan setiap makhluk hidup di bumi. Cuaca yang sering dialami di antaranya, seperti cerah, panas, dingin, dan hujan. Keadaan cuaca dapat ditunjukkan dari keadaan langit. Pada siang hari, cuaca cerah dan langit tidak berawan. Jika matahari bersinar terang, udara akan terasa hangat. Cuaca terasa panas, saat matahari

langsung menyinari bumi tanpa terhalang. Keadaan cuaca biasanya digambarkan dengan simbol- simbol. Contohnya seperti berikut ini:

Keadaan cuaca

Simbol

Cerah	
Cerah berawan	
Berawan	
Hujan	
Hujan disertai petir	

### **Pengaruh cuaca terhadap kegiatan manusia dan lingkungan**

1. Cuaca mempengaruhi pakaian yang digunakan  
Baju yang kita pakai dapat melindungi tubuh kita dari keadaan luar. Ketika hujan turun, kita menggunakan payung ataupun jas hujan. Payung dan jas hujan terbuat dari bahan plastik, sebab plastik tidak dapat menyerap air. Plastik memiliki sifat kedap air sehingga kita tidak basah saat hujan. Kita pun tidak kepanasan saat cuaca panas terik. Hal ini disebabkan payung tidak meneruskan panas. Ketika cuaca cerah, kita sering memakai baju dari bahan katun atau kaos. Bahan katun dan bahan kaos terbuat dari kapas sehingga menyerap keringat
2. Cuaca mempengaruhi kegiatan manusia  
Cuaca cerah sangat membantu dalam kegiatan manusia. Saat cuaca cerah kamu dapat menjemur pakaian, sepatu maupun bermain. Saat cuaca hujan, kita tidak perlu menyiram tanaman tersebut. Hal itu disebabkan cuaca hujan menghasilkan air yang cukup bagi tanaman.

### 3. Cuaca mempengaruhi kebiasaan makan dan minum

Pada saat cuaca panas, matahari bersinar dengan terik, kita akan merasa kehausan, untuk itu untuk mengganti cairan tubuh yang banyak keluar, kita harus minum cukup air dan memperbanyak makan buah- buahan. Sedangkan pada saat cuaca hujan dan dingin, kita akan merasakan kedinginan. Untuk menghangatkan tubuh kita, kita dapat menambah makanan kita. Hal itu disebabkan tubuh kita akan mengolah makanan lebih banyak. Dengan demikian kita akan merasa lebih hangat.

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai sumber daya alam. Ada jenis sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan ada jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui seperti air, tanah, tumbuhan, hewan, dan lain- lain, sedangkan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui seperti emas, minyak bumi, nikel, timah, dan lain- lain. Setiap sumber daya alam menghasilkan manfaat untuk manusia, baik dengan cara diolah terlebih dahulu maupun digunakan secara langsung.

Gambar seri merupakan potongan beberapa gambar yang memiliki kesinambungan, apabila gambar tersebut disusun secara urut, dapat digunakan untuk membuat cerita berdasarkan urutan gambar tersebut.



N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
	<p>manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu</p> <p>12.3.2. Mendeskripsikan hubungan antara pakaian yang digunakan dengan keadaan yang ditimbulkan</p> <p>12.4.1. Membuat daftar jenis-jenis sumber daya alam</p> <p>12.4.2. Menjelaskan kegunaan sumber daya alam</p> <p><b>III. Bahasa Indonesia</b></p> <p>8.1.6. Mengamati gambar seri</p> <p>8.1.7. Menentukan urutan dan maksud gambar seri</p> <p>8.1.8. Memahami kata depan ke-</p> <p>8.1.9. Menggunakan kata depan ke-</p> <p>8.1.10. Melengkapi kalimat dengan kata depan</p>		V					1	ganda
			V					1	1 pilihan ganda
									Tanya jawab lisan

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3.			V					1	1 pilihan ganda
			V					1	1 pilihan ganda  Tanya

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
			V					1	jawab lisan  1 pilihan ganda  Lembar kerja siswa  Lembar kerja siswa  1 pilihan

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
			V	V				1	ganda  1 pilihan ganda  1 pilihan ganda
				V				1	
				V				1	

### Lampiran 3

#### SOAL EVALUASI

##### A. Pilihan Ganda

**Pilihlah salah satu dari pilihan jawaban a, b, c yang paling benar !**

1. Upacara Ngaben dapat ditemui di daerah...
  - a. Bali
  - b. Sumatera
  - c. Kalimantan
2. Upacara tedak siti dapat ditemui di daerah...
  - a. Jawa tengah
  - b. Jawa barat
  - c. Jawa timur
3. Suku Badui adalah suku bangsa yang terletak di Provinsi...
  - a. Sulawesi utara
  - b. Nusa tenggara timur
  - c. Banten
4. Suku Asmat merupakan suku bangsa yang berasal dari daerah...
  - a. Lampung
  - b. Irian jaya atau Papua
  - c. Kalimantan selatan
5. Cuaca terjadi di wilayah yang...
  - a. Sempit
  - b. Luas
  - c. Lebar
6. Awan berjumlah lebih banyak dan tebal serta berwarna abu- abu atau hitam. Keadaan tersebut merupakan tanda akan terjadinya...
  - a. Panas terik
  - b. Tsunami
  - c. Hujan
7. Jenis pakaian yang cocok digunakan untuk masyarakat pegunungan adalah...
  - a. Jaket
  - b. Jas hujan
  - c. Celana pendek
8. Daerah yang terletak dekat dengan pantai, cenderung memiliki keadaan cuaca yang...
  - a. Sejuk
  - b. Panas
  - c. Dingin
9. (1) mengembangkan kalimat menjadi paragraf  
 (2) mengurutkan gambar  
 (3) menulis kalimat berdasarkan gambar  
 Urutan yang benar dari membuat cerita berdasarkan gambar seri adalah...
  - a. (2), (3), (1)

- b. (1), (2), (3)
  - c. (3), (2), (1)
10. Kata depan ke-, digunakan untuk menunjukkan...
- a. Tempat
  - b. Pelaku
  - c. Ukuran

**B. Isian**

**Isilah titik- titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !**

1. Sebutkan dua suku bangsa yang ada di Indonesia...
2. Sebutkan lima agama yang terdapat di Indonesia...
3. Apa arti dari “Bhineka Tunggal Ika”...
4. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
5. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...

**Lampiran 4****KUNCI JAWABAN****A. Pilihan Ganda**

1. A
2. A
3. C
4. B
5. A
6. C
7. A
8. B
9. A
10. A

**B. Isian**

1. Suku Dani, Suku Betawi
2. Islam, Kristen Protestan, Kristen Katolik, Buddha, Hindhu
3. Berbeda- beda tetapi tetap satu
4. Air, tanah, tumbuhan, hewan
5. Minyak bumi, nikel, timah, baja

**PENILAIAN**

$$A = 1 \times 10 = 10$$

$$B = 2 \times 5 = 10$$

$$\text{TOTAL NILAI} = A + B = 10 + 10 = 20 \times 5 = 100$$

## Lampiran 5

## LEMBAR KERJA SISWA

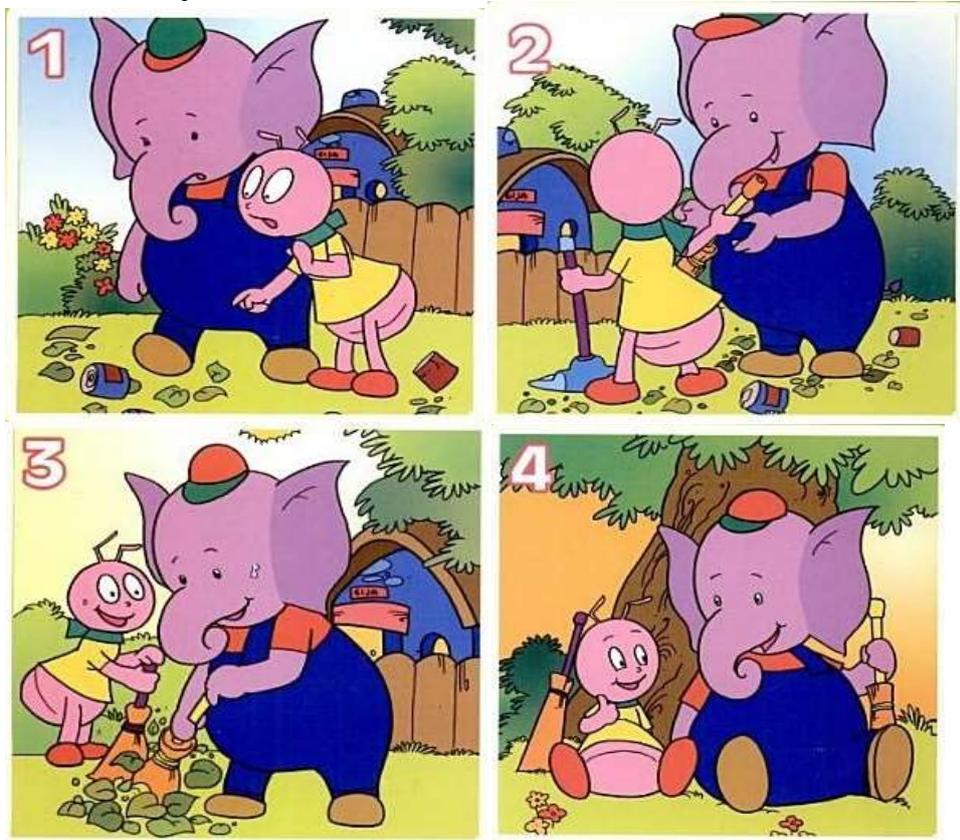
Bentuklah kelompok bersama 3 orang temanmu, kemudian kerjakan lembar kerja siswa berikut ini !

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.

Susunlah gambar di bawah ini, kemudian buatlah cerita berdasarkan gambar tersebut !

A. Semut dan Gajah



Lampiran XI

# **PERANGKAT PEMBELAJARAN SIKLUS 3**

**PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK****SEKOLAH DASAR KELAS III SEMESTER II****TEMA : PERMAINAN**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok dan Uraian Materi</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Bahan/ Alat</b>
---------------------------	-------------------------	---------------------------------------	-------------------------	--	------------------	----------------------	--------------------------------

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
<p><b>I. PKn</b> 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia</p> <p><b>II. IPS</b> 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang</p> <p><b>III. Bahasa Indonesia</b> 6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelpon atau bercerita</p>	<p><b>PKn</b> 2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia</p> <p><b>IPS</b> 4. Mengetahui sejarah uang 5. Mengetahui penggunaan uang sebagai kebutuhan</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b> 6.2. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar</p>	<p>1. PKn Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia</p> <p>2. IPS Kegiatan barter, alat tukar sebelum uang dan jenis- jenis uang kartal</p> <p>3. Bahasa Indonesia Bercerita tentang pengalaman pribadi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan alat peraga berupa gambar mengenai kegiatan barter dan alat tukar pada zaman dahulu sebelum mengenal uang</li> <li>• Siswa diminta untuk mengamati gambar mengenai kegiatan barter dan alat tukar pada zaman dahulu sebelum mengenal uang tersebut</li> <li>• Guru</li> </ul>	<p><b>I. PKn</b> 20.2.1. Mengidentifikasi manfaat gotong royong 20.2.2. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat 20.2.3. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah</p> <p><b>II. IPS</b> 20.4.1. Menjelaskan kegiatan barter 20.4.2. Menyebutkan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dulu 20.4.3. Menyebutkan jenis- jenis uang kartal 20.5.1. Menjelaskan perbedaan pasar tradisional dan pasar</p>	<p>Teknik Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tes dan non tes</li> </ul> <p>Bentuk tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lisan :</li> <li>○ Keberanian menjawab dan menyampaikan pendapat</li> <li>○ Ketepatan menjawab</li> <li>○ Keseriusan dan konsentrasi dalam menyimak pertanyaan</li> <li>○ Tertulis :</li> <li>○ Pilihan Ganda</li> <li>○ Uraian</li> </ul>	<p>2 X 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. <i>PKn: Menjadi Warga Negara yang Baik</i> 3. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.</li> <li>○ Slamet, dkk. 2008. <i>PKn</i> 3. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.</li> <li>○ Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. <i>Ilmu</i></li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar gambar yang ditampilkan seperti “Siapakah yang pernah mendengar tentang kegiatan barter?”, “Apakah sajakah benda- benda yang dapat digunakan untuk kegiatan barter berdasarkan</p>	<p>swalayan            20.5.2. Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional            20.5.3. Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan  <b>III. Bahasa Indonesia</b>            26.2.1. Menyatakan pendapat terhadap suatu pernyataan            26.2.2. Menjelaskan secara lisan tentang isi dongeng yang dibacanya dengan kata- kata sendiri            26.2.3. Menjawab pertanyaan dari cerita yang dibacakan teman            26.2.4. Mengajukan</p>			<p><i>Pengetahuan Sosial 3.</i>            Jakarta:            Pusat Perbukuan Depdiknas.            ○ Nur’aini, Umri dan Indriyani. 2008.  <i>Bahasa Indonesia 3.</i>            Jakarta:            Perbukuan Depdiknas.            ○ Warsidi, Edi dan Farika. 2008.  <i>Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 3.</i></p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>gambar yang Ibu bawa?”,  “Apakah sajakah jenis- jenis uang yang kalian ketahui ?”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai kegiatan barter dan alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang serta jenis- jenis uang kartal yang biasa digunakan untuk alat tukar pada zaman sekarang.</li> <li>• Guru meminta</li> </ul>	<p>pertanyaan dari dongeng yang dibacakan teman</p>			<p>Jakarta: Perbukuan Depdiknas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ismoyo dan Romiatun. 2008. <i>Aku Bangga Bahasa Indonesia</i>. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.</li> <li>○ Sulistiyani gsih, Mei. 2007. <i>Bahasa Indonesia 3</i>. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.</li> <li>○ Darmadi, Kaswan dan</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>siswa untuk menjelaskan kembali penjelasan guru menggunakan alat peraga gambar yang disediakan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai kegiatan barter dan alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang serta jenis-jenis uang kartal</li> </ul>				<p>Rita Nirbaya. 2008. <i>Bahasa Indonesia 3</i>. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Akbar, Sa'dun. 2013. <i>Instrumen Perangkat Pembelajaran</i>. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset</li> <li>○ Gambar ilustrasi</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>yang biasa digunakan untuk alat tukar pada zaman sekarang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diksusnya mengenai kegiatan barter dan alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang serta jenis-jenis uang kartal yang biasa digunakan untuk alat tukar pada zaman sekarang.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa</li> </ul>				<p>kegiatan barter</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Uang kartal</li> </ul>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>mengenai kegiatan jual beli di pasar tradisional dan pasar swalayan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk membuat daftar perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan</li> <li>• Berdasarkan perbedaan yang telah dibuat siswa, guru memancing siswa untuk menganalisis keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional dan</li> </ul>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>pasar swalayan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk menyampaikan hasil pekerjaannya</li> <li>• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kerja. Setelah kelompok terbentuk, siswa diminta untuk melaksanakan kerja bakti dengan membersihkan lingkungan dalam kelas dan lingkungan luar kelas</li> </ul>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah kegiatan kerja bakti selesai dilakukan, guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai kegiatan kerja bakti yang telah dilakukan.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa apa saja yang telah dilakukan selama kegiatan kerja bakti berlangsung, kemudian guru juga bertanya mengenai</li> </ul>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>pengalaman siswa dalam mengikuti kerja bakti yang diadakan di kampung tempat tinggal siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk membuat cerita tentang pengalaman melakukan kerja bakti, yang di di dalamnya terdapat manfaat melaksanakan kerja bakti</li> <li>• Siswa diminta untuk membacakan cerita ke depan kelas, selesai</li> </ul>				

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			<p>cerita dibacakan, siswa diminta mengajukan pertanyaan kepada siswa yang menjadi pendengar, setelah itu siswa yang menjadi pendengar juga mendapat kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada temannya yang membacakan cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagi siswa yang memperoleh pertanyaan</li> </ul>				

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok dan Uraian Materi</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Bahan/ Alat</b>
			diharuskan menjawab pertanyaan tersebut.				

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

**NAMA SEKOLAH** : SDN Gajahmungkur 02  
**TEMA** : PERMAINAN  
**KELAS /SEMESTER** : 3 (Tiga) / I I (Dua)  
**ALOKASI WAKTU** : 2 X 35 menit

**I. STANDAR KOMPETENSI**

**I. PKn**

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

**II. IPS**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

**III. Bahasa Indonesia**

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelpon atau bercerita

**II. KOMPETENSI DASAR**

**I. PKn**

4.3 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia

**II. IPS**

1.6. Mengetahui sejarah uang

1.7. Mengetahui penggunaan uang sebagai kebutuhan

**III. Bahasa Indonesia**

6.2. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

**III. INDIKATOR**

**I. PKn**

24.2.1. Mengidentifikasi manfaat gotong royong

24.2.2. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat

24.2.3. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah

**II. IPS**

22.4.1. Menjelaskan kegiatan barter

22.4.2. Menyebutkan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dulu

22.4.3. Menyebutkan jenis- jenis uang kartal

22.5.1. Menjelaskan perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan

22.5.2. Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional

22.5.3. Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan

**III. Bahasa Indonesia**

32.2.1. Menyatakan pendapat terhadap suatu pernyataan

32.2.2. Menjelaskan secara lisan tentang isi dongeng yang dibacanya dengan kata- kata sendiri

32.2.3. Menjawab pertanyaan dari cerita yang dibacakan teman

32.2.4. Mengajukan pertanyaan dari dongeng yang dibacakan teman

#### IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan kerja bakti di sekolah siswa dapat mengidentifikasi manfaat gotong royong dengan tepat
2. Melalui kegiatan kerja bakti di sekolah siswa dapat mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat dengan tepat
3. Melalui kegiatan kerja bakti di sekolah siswa dapat mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah dengan tepat
4. Melalui alat peraga gambar siswa dapat menjelaskan kegiatan barter dengan tepat
5. Melalui alat peraga gambar siswa dapat menyebutkan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dulu dengan tepat
6. Melalui alat peraga uang siswa dapat menyebutkan jenis- jenis uang kartal dengan tepat
7. Melalui pengamatan langsung siswa dapat menjelaskan perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan dengan tepat
8. Melalui pengamatan langsung siswa dapat menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional dengan tepat
9. Melalui pengamatan langsung siswa dapat menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan dengan tepat
10. Melalui cerita yang dibacakan guru siswa dapat menyatakan pendapat terhadap suatu pernyataan dengan tepat
11. Melalui cerita yang dibacakan guru siswa dapat menjelaskan secara lisan tentang isi dongeng yang dibacanya dengan kata- kata sendiri dengan tepat
12. Melalui cerita yang dibacakan teman siswa dapat menjawab pertanyaan dari cerita yang dibacakan teman dengan tepat
13. Melalui cerita yang dibacakan teman siswa dapat mengajukan pertanyaan dari dongeng yang dibacakan teman dengan tepat

#### **Karakter yang diharapkan:**

Disiplin ( *Discipline* )  
 Tekun ( *diligence* )  
 Tanggung jawab ( *responsibility* )  
 Ketelitian ( *carefulness* )  
 Kerja sama ( *Cooperation* )  
 Toleransi ( *Tolerance* )  
 Percaya diri ( *Confidence* )  
 Keberanian ( *Bravery* )

#### V. MATERI POKOK

1. PKn  
Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia
2. IPS  
Kegiatan barter , alat tukar sebelum uang dan jenis- jenis uang kartal

3. Bahasa Indonesia  
Bercerita tentang pengalaman pribadi

## VI. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Metode
  1. Ceramah/*Ekspositori*
  2. Tanya jawab
  3. Diskusi
- Model  
*Learning Cycle*

## VII. LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pra kegiatan  
Salam, Berdoa, Pengondisian Kelas, Absensi
2. Kegiatan awal
  - Apersepsi  
Guru mengawali pelajaran dengan mengingatkan materi pelajaran yang lampau, yakni tentang keberagaman dan kekhasan budaya Indonesia lalu membuka materi pelajaran yang baru yakni tentang kegiatan gotong royong dan manfaatnya
  - Informasi  
Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta memberikan acuan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tema pada pembelajaran kali ini adalah tema permainan yang terdiri dari mata pelajaran PKn mengenai kegiatan gotong royong dan manfaatnya, IPS mengenai kegiatan barter alat sebelum uang dan jenis- jenis uang kartal, dan Bahasa Indonesia mengenai bercerita pengalaman pribadi dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle*.
3. Kegiatan inti
  - Guru menampilkan alat peraga berupa gambar mengenai kegiatan barter dan alat tukar pada zaman dahulu sebelum mengenal uang
  - Siswa diminta untuk mengamati gambar mengenai kegiatan barter dan alat tukar pada zaman dahulu sebelum mengenal uang tersebut
  - Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi siswa dengan pertanyaan seputar gambar yang ditampilkan seperti “Siapakah yang pernah mendengar tentang kegiatan barter?”, “Apakah sajakah benda- benda yang dapat digunakan untuk kegiatan barter berdasarkan gambar yang Ibu bawa?”, “Apakah sajakah jenis- jenis uang yang kalian ketahui?”
  - Dari jawaban para siswa, Guru menjelaskan mengenai kegiatan barter dan alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang serta jenis- jenis uang kartal yang biasa digunakan untuk alat tukar pada zaman sekarang.

- Guru meminta siswa untuk menjelaskan kembali penjelasan guru menggunakan alat peraga gambar yang disediakan oleh guru.
  - Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru mengenai kegiatan barter dan alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang serta jenis- jenis uang kartal yang biasa digunakan untuk alat tukar pada zaman sekarang.
  - Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diksusnya mengenai kegiatan barter dan alat tukar yang digunakan sebelum penggunaan uang serta jenis- jenis uang kartal yang biasa digunakan untuk alat tukar pada zaman sekarang.
  - Guru bertanya kepada siswa mengenai kegiatan jual beli di pasar tradisional dan pasar swalayan
  - Siswa diminta untuk membuat daftar perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan
  - Berdasarkan perbedaan yang telah dibuat siswa, guru memancing siswa untuk menganalisis keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional dan pasar swalayan
  - Siswa diminta untuk menyampaikan hasil pekerjaannya
  - Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kerja. Setelah kelompok terbentuk, siswa diminta untuk melaksanakan kerja bakti dengan membersihkan lingkungan dalam kelas dan lingkungan luar kelas
  - Setelah kegiatan kerja bakti selesai dilakukan, guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai kegiatan kerja bakti yang telah dilakukan.
  - Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa apa saja yang telah dilakukan selama kegiatan kerja bakti berlangsung, kemudian guru juga bertanya mengenai pengalaman siswa dalam mengikuti kerja bakti yang diadakan di kampung tempat tinggal siswa.
  - Siswa diminta untuk membuat cerita tentang pengalaman melakukan kerja bakti, yang di di dalamnya terdapat manfaat melaksanakan kerja bakti
  - Siswa diminta untuk membacakan cerita ke depan kelas, selesai cerita dibacakan, siswa diminta mengajukan pertanyaan kepada siswa yang menjadi pendengar, setelah itu siswa yang menjadi pendengar juga mendapat kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada teman nya yang membacakan cerita
  - Bagi siswa yang m,emperoleh pertanyaan diharuskan menjawab pertanyaan tersebut.
4. Kegiatan akhir
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah disampaikan yakni mengenai kegiatan barter, alat tukar

yang digunakan sebelum penggunaan uang, jenis- jenis uang kartal, dan kegiatan gotong royong beserta manfaatnya.

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang masih belum jelas tentang pembelajaran saat itu.
- Guru memberi tugas atau soal evaluasi

### **VIII. SUMBER DAN ALAT PEMBELAJARAN**

- Sumber Materi
  - Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *PKn: Menjadi Warga Negara yang Baik 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
  - Slamet, dkk. 2008. *PKn 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
  - Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Ismoyo dan Romiatun. 2008. *Aku Bangga Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Sulistyaningsih, Mei. 2007. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Darmadi, Kaswan dan Rita Nirbaya. 2008. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Perbukuan Depdiknas.
  - Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Alat Peraga
  - Gambar ilustrasi kegiatan barter
  - Uang kartal

## IX. PENILAIAN

*Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran*

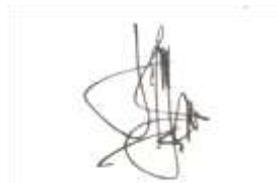
Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p><b>I. PKn</b></p> <p>Mengidentifikasi manfaat gotong royong</p> <p>Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat</p> <p>Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah</p> <p><b>II. IPS</b></p> <p>Menjelaskan kegiatan barter</p> <p>Menyebutkan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dulu</p> <p>Menyebutkan jenis- jenis uang kartal</p> <p>Menjelaskan perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan</p> <p>Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional</p> <p>Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan</p> <p><b>III. Bahasa Indonesia</b></p> <p>1.1.1 Menyatakan pendapat terhadap suatu pernyataan</p> <p>1.1.2 Menjelaskan secara lisan tentang isi dongeng yang dibacanya dengan kata- kata sendiri</p> <p>1.1.3 Menjawab pertanyaan dari cerita yang dibacakan teman</p> <p>1.1.4 Mengajukan pertanyaan dari dongeng yang dibacakan</p>	<p>Tes lisan</p> <p>Tes tertulis</p>	<p>Pilihan ganda</p> <p>Uraian</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja manfaat dari kegiatan gotong royong yang kalian temukan ?</li> <li>2. Ceritakan kegiatan gotong royong yang kalian lakukan di sekolah !</li> <li>3. Ceritakan kegiatan gotong royong yang kalian lakukan di masyarakat !</li> <li>4. Bagaimana kegiatan barter dilakukan ?</li> <li>5. Sebutkan alat tukar sebelum uang yang dapat digunakan untuk kegiatan barter !</li> <li>6. Sebutkan jenis- jenis uang kartal !</li> <li>7. Sebutkan perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan !</li> <li>8. Sebutkan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional !</li> <li>9. Sebutkan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan !</li> </ol>

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
teman			

Semarang, 30 Maret 2015

Guru ,

Kolaborator,



**Sri Lestari, S.Pd.****Retno Budiani****NIM. 1401411421**

Mengetahui

Kepala Sekolah,


**Hirnowo, S. Pd****NIP. 196703301993021001**

Lampiran:

Lampiran 1: Bahan ajar

Lampiran 2: kisi- kisi soal

Lampiran 3: soal evaluasi

Lampiran 4: kunci jawaban dan penilaian

Lampiran 5: Lembar Kerja Siswa (LKS)

## Lampiran 1

### BAHAN AJAR

Manusia tidak dapat hidup sendirian. Manusia tidak dapat memenuhi semua kebutuhannya sendiri. Ketika membutuhkan buku, kamu memerlukan penjual buku. Ketika kita membutuhkan pakaian, kita memerlukan penjual pakaian. Manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain. Sebagai makhluk sosial, kita memiliki tetangga. Kita harus hidup rukun dengan tetangga. Kita perlu melakukan kerja sama. Kerja sama dapat dilakukan dalam bentuk kerja bakti. Dengan bekerja sama semua pekerjaan berat menjadi ringan. Pekerjaan juga menjadi cepat selesai. Setiap orang pasti tidak dapat hidup sendirian. Setiap orang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Setiap orang harus bekerja sama. Misalnya kerja sama membersihkan lingkungan.

#### **Pengertian Kerja Bakti atau Gotong Royong.**

Kata 'gotong royong' berarti bekerja bersama-sama (tolong- menolong, bantu-membantu) sedang kata 'kerja bakti' artinya kerja tanpa imbalan jasa.

#### **Gotong Royong**

Gotong royong adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dan bersifat suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah dan ringan.. Gotong Royong merupakan suatu kegiatan sosial yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia dari jaman dahulu kala hingga saat ini. sebagaimana yang tertuang dalam pancasila yaitu sila ke- 3 “Persatuan Indonesia”. Perilaku gotong royong yang telah dimiliki Bangsa Indonesia sejak dahulu kala. Gotong royong merupakan keperibadian bangsa dan merupakan budaya yang telah berakar kuat dalam kehidupan masyarakat.

#### **Sebab-sebab adanya gotong royong.**

Semangat gotong royong didorong oleh:

- bahwa manusia tidak hidup sendiri melainkan hidup bersama dengan orang lain atau lingkungan sosial;
- pada dasarnya manusia itu tergantung pada manusia lainnya;
- manusia perlu menjaga hubungan baik dengan sesamanya; dan
- manusia perlu menyesuaikan dirinya dengan anggota masyarakat yang lain.

#### **Contoh Kegiatan Gotong Royong**

Contoh kegiatan yang dapat dilakukan secara bergotong royong antara lain pembangunan fasilitas umum dan membersihkan lingkungan sekitar. Dengan bergotong royong, banyak hal yang telah dilakukan bangsa kita di masa lalu, mulai dari mendirikan rumah, mengerjakan sawah, membantu tetangga yang sedang berduka hingga saling bahu membahu berjuang dan memproklamasikan kemerdekaan negara.

### **Manfaat Gotong Royong**

Dengan bergotong royong, semua tugas berat akan menjadi lebih ringan. Kita hidup di dunia ini bukan seorang diri. Sebagai rakyat Indonesia, kita hidup bersama orang lain sebagai satu bangsa. Sebagai sesama, bangsa kita punya tujuan yang sama yaitu memajukan bangsa ini. Untuk meraih tujuan tersebut maka kita seyogianya selalu siap untuk bekerja sama dengan semangat gotong royong. Akan lebih banyak yang dapat kita raih bila kita lakukan gotong royong dengan orang lain.

### **Barter**

Pada zaman dahulu, manusia menghasilkan barang-barang sendiri untuk mencukupi kebutuhannya. Namun, seiring dengan meningkatnya kebutuhan, manusia tidak mampu lagi memenuhi kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhannya, setiap orang membutuhkan orang lain. Kebutuhan terhadap barang dan jasa yang tidak dapat diproduksi sendiri diperoleh dari pihak lain yang dilakukan dengan cara barter, ketika belum ditemukan uang, masyarakat di Indonesia mengenal sistem barter, barter adalah proses tukar- menukar barang dengan cara apabila seseorang memiliki sebuah barang namun membutuhkan barang lain, maka orang tersebut mencari orang lain yang mau untuk menukarkan barang yang dimilikinya, sesuai dengan barang apa yang dibutuhkan, jadi dalam sistem barter harus ada dua orang yang memiliki kebutuhan yang sama sehingga bisa saling menukarkan barang yang dimiliki.

Seiring dengan berkembangnya waktu, ternyata sistem barter menemui beberapa kendala, diantaranya adalah:

- a. Sulit menemukan orang yang cocok untuk diajak barter.
- b. Sulit menemukan nilai barang yang akan ditukarkan.
- c. Sulit untuk menyimpan barang yang ditukarkan.

Kesulitan yang terdapat dalam barter akhirnya mendorong munculnya cara lain untuk melakukan tukar-menukar, yaitu pertukaran dengan uang barang. Uang barang dapat berupa kulit, emas, kerang, atau garam, besi, koin- koin kerajaan dan lain- lain. Penggunaan uang barang ternyata juga memiliki banyak kesulitan. Kesulitan tersebut timbul karena pada umumnya barang yang dipakai sebagai perantara mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Nilainya Tidak Stabil
- b. Sulit Disimpan
- c. Tidak Tahan Lama
- d. Sulit untuk Dipindahkan ke Tempat Lain

Dengan kesulitan- kesulitan di atas, maka agar kebutuhan manusia tetap tercukupi maka manusia menciptakan alat baru yang akan digunakan sebagai alat transaksi, benda selanjutnya yang dipilih sebagai alat transaksi adalah emas dan perak. Emas dan perak dipilih dengan alasan:

- a. Mudah dibawa pergi atau dipindahkan.

- b. Diterima dan dipercaya oleh umum
- c. Jumlahnya terbatas.
- d. Tahan lama atau tidak mudah rusak.
- e. Mudah disimpan.
- f. Nilainya tetap untuk jangka waktu yang panjang.

Setelah sekian lama emas dan perak digunakan sebagai alat transaksi, ternyata harga emas dan perak terus melambung tinggi menjadi semakin mahal karena keduanya termasuk logam mulia. Manusia tidak berhenti akan keadaan itu, manusia terus mencari solusi lain dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya, akhirnya manusia mencari logam lain yang digunakan sebagai alat tukar atau yang biasa disebut dengan uang, logam tersebut adalah perunggu, aluminium, dan kertas sebagai bahan dasar pembuatan uang. Uang yang terbuat dari perunggu dan aluminium disebut sebagai uang logam, sedangkan uang yang berasal dari kertas disebut uang kertas. Menurut jenisnya uang terbagi menjadi dua macam, yaitu uang kartal atau uang yang digunakan sebagai alat pembayaran langsung yang terdiri dari uang kertas dan logam, dan uang giral atau uang yang digunakan sebagai alat pembayaran tidak langsung yang terdiri dari cek, giro, wessel pos, bilyet, dan lain- lain.

### **Pasar tradisional dan pasar modern**

#### **Pasar Tradisional**

Pasar tradisional adalah pasar yang dalam pelaksanaannya bersifat tradisional dan ditandai dengan pembeli serta penjual yang bertemu secara langsung. Proses jual beli biasanya melalui proses tawar menawar harga, dan harga yang diberikan untuk suatu barang bukan merupakan harga tetap atau masih dapat di tawar sehingga menghasilkan harga yang berbeda lagi. Umumnya pasar tradisional menyediakan bahan-bahan pokok serta keperluan rumah tangga, tempat pasar tradisional pun di tempat terbuka atau di pinggir jalan.

Kelebihan:

1. Pasar tradisional merupakan pasar yang memiliki keunggulan bersaing yang alamiah yang tidak dimiliki secara langsung oleh pasar modern
2. Lokasi yang strategis yang biasa terletak di sekitar daerah pemukiman masyarakat dan area penjualan yang luas.
3. Keragaman barang yang lengkap, harga yang rendah dan pasar tradisional lebih mengutamakan menjual kebutuhan sehari-hari seperti ikan, sayur-sayuran dan sebagainya.
4. Adanya system tawar menawar yang menunjukkan sikap keakraban antara penjual dan pembeli, yang merupakan keunggulan tersendiri.

5. Pasar tradisional juga merupakan pendongkrak perekonomian kalangan menengah kebawah,itu memberi efek kepada perekonomian negara,dimana negara ini memang hidup dari perekonomian berskala mikro dibandingkan makro

Kelemahan:

1. Lokasi pasar yang kumuh dan kotor serta tidak teratur
2. Banyak produk yang mayoritas diperjualbelikan oleh oknum pedagang yang tidak bertanggung jawab yang menggunakan bahan kimia.
3. Cara serta bentuk pengemasan di pasar tradisioanal yang kurang baik dan semakin hari semakin buruk membuat kurang di lirik oleh konsumen.
4. Tingkat mutu atau kualitas setiap produknya tidak jelas.

Pasar modern

Pasar modern tidak banyak berbeda dari pasar tradisional,namun di pasar modern penjual dan pembeli tidak berinteraksi secara langsung melainkan si pembeli melihat lebel harga yang tercantum dalam barang tersebut,berada dalam bangunan dan pelayanan dilakukan sendiri dan harga semua barang pun tidak bisa di tawar seperti harga barang di pasar tradisional.Di jaman sekarang banyak orang-orang yang beralih ke pasar modern karena di anggap lebih praktis walaupun harga yang di tawarkan oleh pasar modern lebih tinggi di bandingkan pasar tradisional

Kelebihan:

1. Pasar modern menyediakan lingkungan berbelanja yang lebih nyaman dan bersih, dengan jam buka yang lebih panjang, dan menawarkan aneka pilihan pembayaran seperti kartu kredit untuk peralatan rumah tangga berukuran besar.
2. Barang yang dijual memiliki variasi jenis yang beragam,selain menjual barang lokal pasar modern juga menjual berbagai barang impor.
3. Barang yang dijual mempunyai kualitas yang relatif lebih terjamin karena melalui penyeleksian yang ketat sehingga barang yang tidak memenuhi persyaratan klasifikasi akan di tolak.
4. Dari segi kuantitas pasar modern memiliki persediaan barang yang terukur.
5. Pasar modern Juga dikelola oleh pihak yang profesional dengan strategi manajemen pemasaran yang bagus.

Kelemahan:

1. Praktik jual belinya dimana konsumen tidak bisa tawar menawar harga barang yang hendak dibelinya,karena harga telah ditetapkan.
2. Dalam pasar modern penjual dan pembeli tidak bertransaksi secara langsung. Pembeli melihat label harga yang tercantum dalam bar code,

berada dalam bangunan dan pelayanannya dilakukan secara mandiri (swalayan) atau dilayani oleh pramuniaga.

Hal-hal yang membedakan pasar tradisional dan modern adalah sebagai berikut :

- Harga barang
- Tawar menawar
- Diskon
- Kenyamanan berbelanja
- Kesegaran produk

## Lampiran 2

## KISI- KISI SOAL

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1.	<b>I. PKn</b>							2	1 pilihan ganda, 1 isian
	1. Mengidentifikasi manfaat gotong royong		V						
	2. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di masyarakat		V					2	1 pilihan ganda, 1 isian
	3. Mengidentifikasi kegiatan gotong royong di sekolah								
	<b>II. IPS</b>							3	1 pilihan ganda, 2 isian
	2.4.1 Menjelaskan kegiatan barter		V						
	2.4.2 Menyebutkan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dulu								
2.4.3 Menyebutkan jenis- jenis uang kartal		V							
2.4.4 Menjelaskan perbedaan pasar tradisional dan pasar swalayan		V							
2.	2.4.5 Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional							1	1 pilihan ganda, 1 isian
								1	1 pilihan ganda, 1 isian

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3.	2.4.6 Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan		V					2	isian
	<b>III. Bahasa Indonesia</b>		V					2	1 pilihan ganda
	1.1.5 Menyatakan pendapat terhadap suatu pernyataan								
	1.1.6 Menjelaskan secara lisan tentang isi dongeng yang dibacanya dengan kata-kata sendiri		V					1	1 pilihan ganda
	1.1.7 Menjawab pertanyaan dari cerita yang dibacakan teman		V					1	Tanya jawab lisan
	1.1.8 Mengajukan pertanyaan dari dongeng yang dibacakan teman		V						Tanya jawab lisan

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
				V					Tanya jawab lisan
				V					Tanya jawab lisan

N O	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						BANYAK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
				V					

### Lampiran 3

#### SOAL EVALUASI

##### A. Pilihan Ganda

**Pilihlah salah satu dari pilihan jawaban a, b, c yang paling benar !**

1. Gotong royong merupakan pencerminan dari sila Pancasila yang berbunyi...
  - a. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
  - b. Persatuan Indonesia
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
2. Gugur gunung, adalah salah satu kegiatan gotong royong yang dilakukan di...
  - a. Masyarakat
  - b. Sekolah
  - c. Perkantoran
3. Jum'at bersih adalah salah satu kegiatan gotong royong yang dilakukan di...
  - a. Masyarakat
  - b. Keluarga
  - c. Sekolah
4. Sebelum mengenal jual beli, masyarakat Indonesia menggunakan sistem...
  - a. Barter
  - b. Kerja sama
  - c. Upacara adat
5. Benda yang dapat digunakan sebagai alat barter adalah...
  - a. Pasir
  - b. Hewan
  - c. Batu
6. Alasan barter ditinggalkan adalah...
  - a. Sulit untuk menemukan orang yang diajak barter
  - b. Barang yang digunakan barter mudah dibawa
  - c. Barang yang digunakan barter mudah disimpan
7. Setelah kerang, barang yang digunakan sebagai alat tukar adalah...
  - a. Hewan
  - b. Emas dan perak
  - c. Bahan makanan
8. Bahan yang digunakan untuk membuat uang logam, kecuali...
  - a. Alumunium
  - b. Perunggu
  - c. Besi
9. Tidak dapat melakukan tawar menawar, adalah salah satu kelemahan pasar...
  - a. Modern

- b. Tradisional
  - c. Rakyat
10. Barang yang dijual memiliki variasi jenis yang beragam, hal tersebut merupakan kelebihan dari pasar...
- a. Modern
  - b. Tradisional
  - c. Rakyat

**B. Isian**

**Isilah titik- titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !**

1. Jelaskan salah satu alasan mengapa kita harus gotong royong...
2. Sebutkan dua manfaat kita melakukan gotong royong...
3. Berilah contoh kegiatan gotong royong yang dapat dilakukan di sekolah...
4. Hal yang membedakan pasar modern dengan pasar tradisional adalah...
5. Jelaskan salah satu contoh kelebihan dari pasar tradisional...

**Lampiran 4****KUNCI JAWABAN****A. Pilihan Ganda**

1. B
2. A
3. C
4. A
5. B
6. A
7. B
8. C
9. A
10. A

**B. Isian**

1. Karena manusia tidak selalu dapat melakukan sesuatu sendiri
2. Menggalang persatuan, melestarikan kebiasaan saling tolong menolong
3. Membersihkan ruang kelas, membersihkan lapangan, merapikan ruang perpustakaan
4. Harga barang, kenyamanan berbelanja, diskon
5. Dapat melakukan tawar menawar, harga lebih terjangkau

**PENILAIAN**

$$A = 1 \times 10 = 10$$

$$B = 2 \times 5 = 10$$

$$\text{TOTAL NILAI} = A + B = 10 + 10 = 20 \times 5 = 100$$

**Lampiran 5****LEMBAR KERJA SISWA**

**Buatlah karangan berdasarkan pengalamanmu melaksanakan kerja bakti di sekolah !**

<b>Lampiran XII</b>
---------------------

### Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Kelas/Semester : III (Tiga) / 2 (Dua)

Nama Guru : Retno Budiani

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Berdo'a 4. Mengecek kehadiran siswa	V	V		V	3
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menuliskan tujuan pembelajaran 3. Menyampaikan materi secara umum 4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran	V			V	2

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
3.	Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan alat peraga, gambar, dan video yang akan digunakan</li> <li>2. Menjelaskan maksud penggunaan alat peraga tersebut</li> <li>3. Melibatkan siswa di dalam menggunakan alat peraga</li> <li>4. Mengajukan pertanyaan kepada siswa berdasarkan video dan gambar yang telah ditayangkan</li> </ol>	V	V		V	3
4.	Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan pengetahuan awal siswa mengenai materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Menyampaikan materi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa</li> <li>3. Mendorong siswa mengingat peristiwa sehari- hari yang berhubungan dengan</li> </ol>	V		V		2

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		materi 4. Menunjukkan keterkaitan materi dengan pengalaman sehari- hari siswa					
5.	Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	1. Menggunakan alat peraga atau media yang dapat di eksplorasi oleh siswa 2. Membentuk kelompok kecil dan meminta siswa bekerja sama di dalam kelompok tersebut 3. Menyampaikan tugas yang harus dilakukan siswa menggunakan alat peraga atau media tersebut 4. Membimbing siswa mengeksplorasi alat peraga atau media tersebut	V		V		2
6.	Membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands- on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru	1. Membantu siswa bekerja di dalam kelompok kecil 2. Meminta siswa untuk melakukan tugas sesuai		V		V	2

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
	(keterampilan mengelola kelas)	yang terdapat dalam LKS 3. Membimbing siswa secara individual maupun kelompok 4. Melakukan pengamatan selama siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)					
7.	Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)  (keterampilan mengelola kelas)	1. Membantu siswa mempersiapkan presentasi 2. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kelompoknya 3. Mendengarkan secara kritis dan meminta siswa yang mendengarkan untuk aktif bertanya 4. Meminta bukti dan klarifikasi penjelasan siswa	V	V			2
8.	Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru ( keterampilan	1. Mereview hasil presentasi siswa 2. Memberi penjelasan dengan memakai penjelasan siswa terlebih	V	V			2

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
	memberi penguatan)	<p>dahulu sebagai dasar diskusi</p> <p>3. Menyampaikan konsep baru yang akan dijelaskan guru</p> <p>4. Meluruskan konsep yang salah dengan konsep yang benar</p>					
9.	Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diksusi kelompok kecil	<p>1. Mengulas materi secara keseluruhan</p> <p>2. Menyampaikan materi dengan jelas</p> <p>3. Menyampaikan materi secara mudah dipahami siswa</p> <p>4. Menjelaskan materi menggunakan contoh yang lain</p>	V	V	V		3
10.	Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran ( keterampilan menutup pelajaran)	<p>1. Menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>2. Melakukan evaluasi(penilaian)</p> <p>3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>4. Menyampaikan rencana</p>	V	V	V		3

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		pembelajaran pada pertemuan berikutnya.					
Jumlah skor total						24	
Kategori						C	

Semarang, 16 Maret 2015

**Observer,**



**Sri Lestari, S.Pd.**



No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa																																S	K								
		1				2				3				4				5				6				7				8						9				10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4	1	2	3	4
15	SM			v				v				v				v				v				v				v				v				v				v		20	C
16	RY			v				v				v				v				v				v				v				v				v				v		27	B
17	N			v				v				v				v				v				v				v				v				v		20	C				
		Jumlah skor																																406									
		Rata- rata skor																																23,8									
		Kategori																																C									

Semarang, 16 Maret 2015

Observer ,

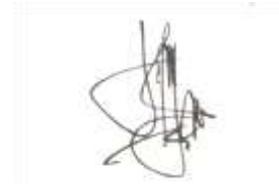

**Lia Yanuarti**

### Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AR	48	Tidak Tuntas
2.	BL	72	Tuntas
3.	DP	96	Tuntas
4.	FM	92	Tuntas
5.	IN	96	Tuntas
6.	KT	56	Tidak Tuntas
7.	MH	56	Tidak Tuntas
8.	MD	48	Tidak Tuntas
9.	MN	72	Tuntas
10.	RA	52	Tidak Tuntas
11.	SA	76	Tuntas
12.	TR	56	Tidak Tuntas
13.	TG	56	Tidak Tuntas
14.	AP	96	Tuntas
15.	SM	56	Tidak Tuntas
16.	RY	72	Tuntas
17.	N	40	Tidak Tuntas

Semarang, 16 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

### Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi	Kategori	Kualifikasi
90 – 100	4	Sangat baik	Tuntas
78 – 89	0	Baik	Tuntas
65 – 77	4	Cukup	Tuntas
0 – 64	9	Kurang	Tidak Tuntas
Siswa tuntas	8		
Siswa tidak tuntas	9		
Jumlah	17		
Rata- rata	67, 5		
Nilai Tertinggi	96		
Nilai Terendah	40		
Persentase ketuntasan belajar klasikal	47, 1%		

Semarang, 16 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

**LEMBAR CATATAN LAPANGAN**  
**DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN**  
***LEARNING CYCLE***  
**DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

Siklus 1

Nama Guru : Retno Budiani  
Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015  
Kelas/Semester : III/ II  
Pukul : 09:30 – 10:40

Petunjuk:

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Pembelajaran pada siklus I di dalam mengajar guru masih belum memperlihatkan model pembelajaran *Learning Cycle* secara signifikan. Guru masih belum melaksanakan tahapan atau prosedur secara lengkap. Akan tetapi, guru sudah bisa menguasai kelas dengan cukup baik, sebab guru membawa alat peraga yang dapat menarik perhatian siswa. Untuk pembelajaran selanjutnya, sebaiknya guru lebih memperlihatkan perbedaan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Learning Cycle* di dalam mengajar. Kemudian pada kegiatan pengamatan sebaiknya, LKS menggunakan mata pelajaran PKn sebab yang menjadi fokus penelitian peneliti adalah pada mata pelajaran PKn.

Semarang, 16 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

**LEMBAR WAWANCARA GURU****DALAM PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE*****DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

## Siklus 1

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015

Kelas/Semester : III/ II

Pukul : 09 : 30 – 10 : 40

Tema : Pertanian

Petunjuk :

Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* yang telah saya lakukan?

Jawab: Pembelajaran belum memperlihatkan model pembelajaran *Learning Cycle* secara jelas, LKS sebaiknya menggunakan mata pelajaran PKn

2. Apakah menurut Bapak/Ibu, pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu menggunakan model *Learning Cycle* sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?

Jawab: Pada bagian aplikasi dalam kehidupan sehari- hari masih belum terlihat

3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab: Langkah- langkah dalam model pembelajaran belum sepenuhnya terpenuhi

4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

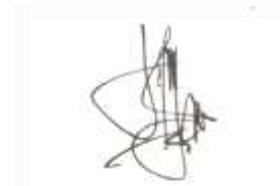
Jawab: Menggunakan alat peraga dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa

5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif sehingga meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa

Semarang, 16 Maret 2015

Peneliti,



**Retno Budiani**

## DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK SISWA

### Selama Proses Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran *Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang Siklus 1

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015

Kelas/Semester : III/ II

Pukul : 09 : 30 – 10 : 40

Tema : Pertanian

Pertanyaan diajukan kepada siswa bernama Pratiwi

1. Apakah anak-anak senang mengikuti pembelajaran yang ibu lakukan ? Jawab: Senang karena diberi hadiah
2. Bagaimana cara mengajar ibu pada saat pembelajaran tadi ? Jawab: Bu Retno baik, sabar, sopan
3. Apakah anak-anak lebih mudah dalam memahami materi memiliki rasa bangga dengan bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran yang ibu gunakan ? Jawab: Bangga
4. Bagaimana kondisi kelas saat ibu mengajar, apakah anak-anak aktif atau tidak ? Jawab: Aktif bertanya
5. Apakah anak-anak mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas yang ibu berikan ? Jawab: Tidak mengalami

Semarang, 16 Maret 2015

Peneliti,



**Retno Budiani**

<b>Lampiran XIII</b>
----------------------

### Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Kelas/Semester : III (Tiga) / 2 (Dua)

Nama Guru : Retno Budiani

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (ketrampilan membuka pelajaran)	5. Mempersiapkan ruangan 6. Mempersiapkan sumber belajar 7. Berdo'a 8. Mengecek kehadiran siswa	V	V		V	3
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Menuliskan tujuan pembelajaran 7. Menyampaikan materi secara umum 8. Menyampaikan kegiatan pembelajaran	V		V	V	3
3.	Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa	5. Mempersiapkan alat peraga, gambar, dan video yang akan digunakan	V		V	V	3

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
	(keterampilan bertanya)	<p>6. Menjelaskan maksud penggunaan alat peraga tersebut</p> <p>7. Melibatkan siswa di dalam menggunakan alat peraga</p> <p>8. Mengajukan pertanyaan kepada siswa berdasarkan video dan gambar yang telah ditayangkan</p>					
4.	Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi)	<p>5. Menanyakan pengetahuan awal siswa mengenai materi yang telah dipelajari</p> <p>6. Menyampaikan materi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa</p> <p>7. Mendorong siswa mengingat peristiwa sehari- hari yang berhubungan dengan materi</p> <p>8. Menunjukkan keterkaitan materi dengan pengalaman sehari- hari</p>			V		3

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		siswa					
5.	Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	5. Menggunakan alat peraga atau media yang dapat di eksplorasi oleh siswa 6. Membentuk kelompok kecil dan meminta siswa bekerja sama di dalam kelompok tersebut 7. Menyampaikan tugas yang harus dilakukan siswa menggunakan alat peraga atau media tersebut 8. Membimbing siswa mengeksplorasi alat peraga atau media tersebut	V	V	V	V	4
6.	Membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (keterampilan mengelola kelas)	5. Membantu siswa bekerja di dalam kelompok kecil 6. Meminta siswa untuk melakukan tugas sesuai yang terdapat dalam LKS 7. Membimbing siswa secara individual maupun kelompok	V	V	V	V	4

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		8. Melakukan pengamatan selama siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)					
7.	Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)	5. Membantu siswa mempersiapkan presentasi 6. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kelompoknya 7. Mendengarkan secara kritis dan meminta siswa yang mendengarkan untuk aktif bertanya 8. Meminta bukti dan klarifikasi penjelasan siswa	V	V	V		3
8.	Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru ( keterampilan memberi penguatan)	5. Mereview hasil presentasi siswa 6. Memberi penjelasan dengan memakai penjelasan siswa terlebih dahulu sebagai dasar diskusi 7. Menyampaikan konsep baru yang akan	V	V	V		3

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		dijelaskan guru 8. Meluruskan konsep yang salah dengan konsep yang benar					
9.	Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diksusi kelompok kecil)	5. Mengulas materi secara keseluruhan 6. Menyampaikan materi dengan jelas 7. Menyampaikan materi secara mudah dipahami siswa 8. Menjelaskan materi menggunakan contoh yang lain		V	V	V	3
10.	Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran ( keterampilan menutup pelajaran)	5. Menyimpulkan materi pembelajaran 6. Melakukan evaluasi(penilaian) 7. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 8. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	V	V	V		3
Jumlah skor total							3 0

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
Kategori						B	

Semarang, 23 Maret 2015

Observer ,


Sri Lestari, S.Pd

### Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa																																S	K								
		1				2				3				4				5				6				7				8						9				10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4	1	2	3	4
1	AR				v				v				v				v				V				v				v				v				v				v	34	A
2	BL				v				v				v				v				V				V				v				V				v				v	37	A
3	DP				v				v	v							v				V				V				v				v				v				v	32	B
4	FM				v				v				v				v				V				V				v				V				v				v	36	A
5	IN				v				v				v				v				V				v				v				V				v				v	33	A
6	KT				v				v				v				v				V				v				v				V				v				v	35	A
7	MH				v				v				v				v				v				v				V				v				V				v	33	A
8	MD				v				v				v				v				V				v				v				v				v				v	35	A
9	MN				v				v				v				v				V				V				v				V				v				v	36	A
10	RA				v				v				v				v				V				v				v				V				v				v	32	B
11	SA				v				v				v				v				V				v				v				V				v				v	29	B
12	TR				v				v				v				v				V				V				v				v				v				v	35	A
13	TG				v				v				v				v				V				v				v				V				v				v	30	B
14	AP				v				v				v				v				v				v				v				V				v				v	28	B

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa																																S	K								
		1				2				3				4				5				6				7				8						9				10			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4	1	2	3	4
15	SM			v					v				v				v				v				V				v				v				v				v	31	B
16	RY				v				v				v				v				V				v				v				v				v				v	32	B
17	N			v					v				v				v				v				v				v				v				v				v	26	B
		Jumlah Skor																																554									
		Rata- rata skor																																32,5									
		Kategori																																A									

Semarang, 23 Maret 2015

Observer ,

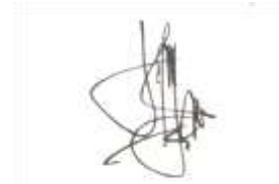

**Lia Yanuarti**

### Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AR	64	Tidak Tuntas
2.	BL	80	Tuntas
3.	DP	100	Tuntas
4.	FM	96	Tuntas
5.	IN	96	Tuntas
6.	KT	92	Tuntas
7.	MH	76	Tuntas
8.	MD	52	Tidak Tuntas
9.	MN	80	Tuntas
10.	RA	52	Tidak Tuntas
11.	SA	96	Tuntas
12.	TR	88	Tuntas
13.	TG	72	Tuntas
14.	AP	92	Tuntas
15.	SM	60	Tidak Tuntas
16.	RY	80	Tuntas
17.	N	48	Tidak Tuntas

Semarang, 23 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

**Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II**

<b>Interval Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kualifikasi</b>
90 – 100	6	Sangat baik	Tuntas
78 – 89	4	Baik	Tuntas
65 – 77	2	Cukup	Tuntas
0 – 64	5	Kurang	Tidak Tuntas
Siswa Tuntas	12		
Siswa tidak tuntas	5		
Jumlah	17		
Rata- rata	77, 8		
Nilai Tertinggi	100		
Nilai Terendah	48		
Persentase ketuntasan belajar klasikal	70, 58%		

Semarang, 23 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

**LEMBAR CATATAN LAPANGAN**  
**DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN**  
***LEARNING CYCLE***

**DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

Siklus 2

Nama Guru : Retno Budiani  
Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015  
Kelas/Semester : III/ II  
Pukul : 09:30 – 10:40

Petunjuk:

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Awal kegiatan siswa mendengarkan arahan guru serta bersama- sama mempersiapkan diri dan membuka buku ajar untuk mengikuti pembelajaran. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Namun terdapat beberapa siswa yang kurang tenang dan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini terbukti dari banyaknya pertanyaan- pertanyaan atau komentar yang diajukan kepada guru meskipun terkadang pertanyaan yang disampaikan membuat kelas sedikit gaduh. Siswa yang mencatat hal- hal yang penting saat pemaparan materi saat pemutaran video atau media beberapa siswa tidak menepahi tempat duduknya sendiri bahkan ada yang duduk bertiga. Saat berdiskusi kelompok siswa dapat bekerja sama dengan baik dan mengerjakan soal evaluasi dengan tenang.

Semarang, 23 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

**LEMBAR WAWANCARA GURU**  
**DALAM PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL**  
**PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE***  
**DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

Siklus 2

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

Kelas/Semester : III/ II

Pukul : 09 : 30 – 10 : 40

Tema : Lingkungan

Petunjuk :

Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

6. Menurut Bapak/Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* yang telah saya lakukan?

Jawab: Karena sudah siklus yang ke dua model pembelajaran *Learning Cycle* nya lebih terlihat dibanding siklus sebelumnya

7. Apakah menurut Bapak/Ibu, pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu menggunakan model *Learning Cycle* sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?

Jawab: Sudah sesuai hanya kurang menyempurnakan

8. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab: Untuk mata pelajaran bahasa Indonesia harus lebih menyatu dengan mata pelajaran lain dan tema

9. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi ?

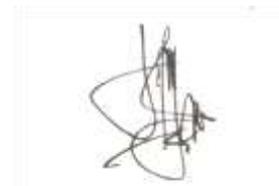
Jawab: Lebih mudah bagi siswa mengingat pelajaran karena langkah pembelajarannya sistematis

10. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Langkah model pembelajaran *Learning Cycle* terlihat secara kontinuitas

Semarang, 23 Maret 2015

Peneliti,



**Retno Budiani**

**DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK SISWA****Selama Proses Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran  
*Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang  
Siklus 2**

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

Kelas/Semester : III/ II

Pukul : 09 : 30 – 10 : 40

Tema : Lingkungan

Pertanyaan diajukan kepada siswa bernama Silvy.

1. Apakah anak-anak senang mengikuti pembelajaran yang ibu lakukan ? Jawab: Senang karena mudah
2. Bagaimana cara mengajar ibu pada saat pembelajaran tadi ? Jawab: Bisa dipahami, menyenangkan.
3. Apakah anak-anak lebih mudah dalam memahami materi memiliki rasa bangga dengan bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran yang ibu gunakan ? Jawab: Bangga karena punya banyak budaya.
4. Bagaimana kondisi kelas saat ibu mengajar, apakah anak-anak aktif atau tidak ? Jawab: Aktif, banyak bertanya, sedikit ramai
5. Apakah anak-anak mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas yang ibu berikan ? Jawab: Tidak mengalami

Semarang, 23 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

<b>Lampiran XIV</b>
---------------------

### Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Kelas/Semester : III (Tiga) / 2 (Dua)

Nama Guru : Retno Budiani

Hari/Tanggal : Senin, 30 Maret 2015

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (ketrampilan membuka pelajaran)	5. Mempersiapkan ruangan 6. Mempersiapkan sumber belajar 7. Berdo'a 8. Mengecek kehadiran siswa	V	V		V	3
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Menuliskan tujuan pembelajaran 7. Menyampaikan materi secara umum 8. Menyampaikan kegiatan pembelajaran	V		V	V	3
3.	Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa	5. Mempersiapkan alat peraga, gambar, dan video yang akan digunakan	V	V	V	V	4

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
	(keterampilan bertanya)	<p>6. Menjelaskan maksud penggunaan alat peraga tersebut</p> <p>7. Melibatkan siswa di dalam menggunakan alat peraga</p> <p>8. Mengajukan pertanyaan kepada siswa berdasarkan video dan gambar yang telah ditayangkan</p>					
4.	Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi)	<p>5. Menanyakan pengetahuan awal siswa mengenai materi yang telah dipelajari</p> <p>6. Menyampaikan materi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa</p> <p>7. Mendorong siswa mengingat peristiwa sehari- hari yang berhubungan dengan materi</p> <p>8. Menunjukkan keterkaitan materi dengan pengalaman sehari- hari</p>	V	V	V	V	4

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		siswa					
5.	Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	5. Menggunakan alat peraga atau media yang dapat di eksplorasi oleh siswa 6. Membentuk kelompok kecil dan meminta siswa bekerja sama di dalam kelompok tersebut 7. Menyampaikan tugas yang harus dilakukan siswa menggunakan alat peraga atau media tersebut 8. Membimbing siswa mengeksplorasi alat peraga atau media tersebut	V	V	V	V	4
6.	Membimbing siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) dengan bimbingan guru (keterampilan mengelola kelas)	5. Membantu siswa bekerja di dalam kelompok kecil 6. Meminta siswa untuk melakukan tugas sesuai yang terdapat dalam LKS 7. Membimbing siswa secara individual maupun kelompok	V	V	V	V	4

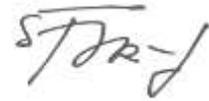
No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		8. Melakukan pengamatan selama siswa melakukan aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum)					
7.	Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas <i>hands-on</i> (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)	5. Membantu siswa mempersiapkan presentasi 6. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kelompoknya 7. Mendengarkan secara kritis dan meminta siswa yang mendengarkan untuk aktif bertanya 8. Meminta bukti dan klarifikasi penjelasan siswa	V	V	V	V	4
8.	Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru ( keterampilan memberi penguatan)	5. Mereview hasil presentasi siswa 6. Memberi penjelasan dengan memakai penjelasan siswa terlebih dahulu sebagai dasar diskusi 7. Menyampaikan konsep baru yang akan	V	V	V	V	4

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
		dijelaskan guru 8. Meluruskan konsep yang salah dengan konsep yang benar					
9.	Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diksusi kelompok kecil)	5. Mengulas materi secara keseluruhan 6. Menyampaikan materi dengan jelas 7. Menyampaikan materi secara mudah dipahami siswa 8. Menjelaskan materi menggunakan contoh yang lain	V	V	V	V	4
10.	Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran ( keterampilan menutup pelajaran)	5. Menyimpulkan materi pembelajaran 6. Melakukan evaluasi(penilaian) 7. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 8. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	V	V	V	V	4
Jumlah skor total							3 8

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Tampak				s k o r
			1	2	3	4	
Kategori						A	

Semarang, 30 Maret 2015

Observer,



Sri Lestari, S.Pd.



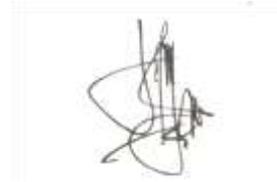


### Hasil Belajar Siswa Siklus III

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AR	76	Tuntas
2.	BL	92	Tuntas
3.	DP	100	Tuntas
4.	FM	100	Tuntas
5.	IN	100	Tuntas
6.	KT	96	Tuntas
7.	MH	80	Tuntas
8.	MD	72	Tuntas
9.	MN	92	Tuntas
10.	RA	56	Tidak Tuntas
11.	SA	100	Tuntas
12.	TR	92	Tuntas
13.	TG	72	Tuntas
14.	AP	96	Tuntas
15.	SM	92	Tuntas
16.	RY	92	Tuntas
17.	N	56	Tidak Tuntas

Semarang, 30 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

### Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus III

Interval Nilai	Frekuensi	Kategori	Kualifikasi
90 – 100	11	Sangat memuaskan	Tuntas
78 – 89	1	Memuaskan	Tuntas
65 – 77	3	Cukup	Tuntas
0 – 64	2	Kurang	Tidak Tuntas
Siswa Tuntas	15		
Siswa tidak tuntas	2		
Jumlah	17		
Rata- rata	86, 1		
Nilai Tertinggi	100		
Nilai Terendah	56		
Persentase ketuntasan belajar klasikal	88, 23%		

Semarang, 30 Maret 2015

Guru,



**Retno Budiani**

**LEMBAR CATATAN LAPANGAN**  
**DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN**  
***LEARNING CYCLE***

**DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

Siklus 3

Nama Guru : Retno Budiani  
Hari/Tanggal : Senin, 30 Maret 2015  
Kelas/Semester : III/ II  
Pukul : 09:30 – 10:40

Petunjuk:

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Pada saat kegiatan awal siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa memperhatikan dengan tenang. Siswa memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru. Pada saat kerja kelompok, beberapa siswa ada yang ramai, namun guru dapat mengkondisikan kelas menjadi kondusif kembali. Guru memberikan reward berupa stiker kepada siswa yang aktif. Guru menegur siswa yang kurang memperhatikan. Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Guru memberi penguatan. Guru menjelaskan materi secara sistematis dan mudah dipahami. Guru memberikan pertanyaan secara bergilir. Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru. Dalam menjelaskan guru memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

Semarang, 30 Maret 2015

Peneliti,



**Retno Budiani**

**LEMBAR WAWANCARA GURU**  
**DALAM PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL**  
**PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE***  
**DI SD N GAJAHMUNGKUR 02 SEMARANG**

Siklus 3

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 30 Maret 2015

Kelas/Semester : III/ II

Pukul : 09 : 30 – 10 : 40

Tema : Permainan

Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* yang telah saya lakukan?

Jawab: Lebih baik karena ada kontinuitas dan hubungannya sehingga anak lebih paham

2. Apakah menurut Bapak/Ibu, pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu menggunakan model *Learning Cycle* sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?

Jawab: Sudah sesuai

3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab: Penggunaan alat peraga kurang maksimal

4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi ?

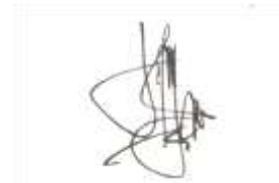
Jawab: penyampaian secara kontinuitas membuat anak lebih paham

5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Untuk siklus yang ketiga alat peraga nya masih kurang

Semarang, 30 Maret 2015

Guru,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Retno Budiani', enclosed in a thin black rectangular border.

**Retno Budiani**

**DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK SISWA****Selama Proses Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran  
*Learning Cycle* Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang  
Siklus 3**

Nama SD : SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Hari/Tanggal : Senin, 30 Maret 2015

Kelas/Semester : III/ II

Pukul : 09 : 30 – 10 : 40

Tema : Permainan

Pertanyaan diajukan kepada siswa bernama Farhan

1. Apakah anak-anak senang mengikuti pembelajaran yang ibu lakukan ? Jawab: Senang karena Bu Guru baik dan mendapat hadiah.
2. Bagaimana cara mengajar ibu pada saat pembelajaran tadi ? Jawab: Bu Retno baik, sabar.
3. Apakah anak-anak lebih mudah dalam memahami materi memiliki rasa bangga dengan bangsa Indonesia menggunakan model pembelajaran yang ibu gunakan ? Jawab: Menjadi semakin bangga
4. Bagaimana kondisi kelas saat ibu mengajar, apakah anak-anak aktif atau tidak ? Jawab: Ramai karena aktif menjawab
5. Apakah anak-anak mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas yang ibu berikan ? Jawab: Tidak mengalami

Semarang, 30 Maret 2015

Peneliti,



**Retno Budiani**

**Lampiran XV****Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Model *Learning Cycle*  
Pada Siklus I**

Guru Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)



Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan)



Guru Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya)



Guru Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi)



Guru Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)



Guru Membimbing siswa melakukan aktivitas *hands-on* (praktikum) dengan bimbingan guru (keterampilan mengelola kelas)



Guru Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas *hands-on* (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)



Guru Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru ( keterampilan memberi penguatan)



Guru Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil)



Guru Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran ( keterampilan menutup pelajaran)

## Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Model *Learning Cycle*

### Pada Siklus II



Guru Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)



Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan)



Guru Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya)



Guru Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi)



Guru Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)



Guru Membimbing siswa melakukan aktivitas *hands-on* (praktikum) dengan bimbingan guru (keterampilan mengelola kelas)



Guru Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas *hands-on* (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)



Guru Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru ( keterampilan memberi penguatan)



Guru Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil)



Guru Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran ( keterampilan menutup pelajaran)

## Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Model *Learning Cycle*

### Pada Siklus III



Guru Melakukan pra kegiatan pembelajaran dan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)



Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan)



Guru Menunjuk objek, peristiwa atau mengajukan pertanyaan untuk memotivasi siswa (keterampilan bertanya)



Guru Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan/ kegiatan yang akan dipelajari dan yang akan dilakukan siswa (keterampilan menggunakan variasi)



Guru Membimbing siswa mengeksplorasi objek dan fenomena yang ditunjukkan secara konkret (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)



Guru Membimbing siswa melakukan aktivitas *hands-on* (praktikum) dengan bimbingan guru (keterampilan mengelola kelas)



Guru Membimbing siswa menjelaskan pemahamannya tentang konsep dan proses yang terjadi pada aktivitas *hands-on* (praktikum) (keterampilan mengelola kelas)



Guru Memperkenalkan konsep dan keterampilan baru serta meluruskan konsep atau keterampilan siswa yang keliru ( keterampilan memberi penguatan)



Guru Membimbing siswa mengaplikasikan konsep baru dalam konteks lain untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilannya (keterampilan memimpin diksusi kelompok kecil)



Guru Menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa serta mengevaluasi kemampuan siswa dan efektivitas pembelajaran ( keterampilan menutup pelajaran)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>; surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 740 UN37.11/KM/2015  
Lamp. : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SDN Gajahmungkur 02 Semarang  
di SDN Gajahmungkur 02 Semarang

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : RETNO BUDIANI  
NIM : 1401411421  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Model Learning Cycle Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 20 Februari 2015

Dekan

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP. 195604271986031001



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAH MUNGKUR  
SDN GAJAHMUNGKUR 02  
Jl. PAPANDAYAN SEMARANG. TELP (024)8500381

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 038/GM/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HIRNOWO, S.Pd.

NIP : 19670330 199302 1 001

Jabatan : Kepala sekolah SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang

Menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas III SDN Gajahmungkur 02 Kota Semarang untuk mata pelajaran PKn adalah 65.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 31 Maret 2015

Mengetahui,  
Kepala Sekolah





PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 UPTD. PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR  
 SEKOLAH DASAR NEGERI GAJAHMUNGKUR 02  
 Jl. Papandayan Telp. (024) 8500381 Semarang

Nomor : 030/ GM / 2015  
 Hal : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian  
 di SDN Gajahmungkur 02  
 Yth : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
 U/NNES  
 di  
 Semarang

Dengan Hormat

Dengan dasar surat no : 740 / UN /3.7.1.1 / KM / 2015, hal Permohonan Ijin Penelitian untuk menyusun Skripsi/tugas akhir, maka kami Kepala Sekolah SD Gajahmungkur 02 menyatakan sebagai berikut :

Nama : RETNO BUDIANI  
 NIM : 1401411421  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
 Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Cycle*  
 Pada Siswa Kelas III SD N Gajahmungkur 02 Semarang

Benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Gajahmungkur 02 Semarang pada tanggal 16 Maret 2015 sampai dengan 30 Maret 2015 guna memperoleh data Skripsi.

Demikian, surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 31 Maret 2015  
 Kepala Sekolah  
  
 HIRNOWO S.Pd  
 NIP. 19670330 199302 1 001

