

**UPAYA MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU (CURIOSITY) PESERTA  
DIDIK DALAM PELAJARAN PKN DENGAN MENGGUNAKAN  
MULTIMEDIA**

**(Penelitian Tindakan Kelas Di SMA 1 JAKARTA)**

**MAISARI HABIR**

**4115082044**



**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN  
JURUSAN ILMU SOSIAL POLITIK  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2012**

**UPAYA MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU (CURIOSITY) PESERTA  
DIDIK DALAM PELAJARAN PKN DENGAN MENGGUNAKAN  
MULTIMEDIA**

**(Penelitian Tindakan Kelas Di SMA 1 JAKARTA)**

**MAISARI HABIR**

**4115082044**



**Dosen Pembimbing I : Prof.Dr. Nadiroh,M.Pd**

**Dosen Pembimbing II : Prof. Dr. H. Ismail Arianto, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN**

**JURUSAN ILMU SOSIAL POLITIK**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2012**

## ABSTRAK

MaiSari Habir, *Upaya Meningkatkan Rasa ingin Tahu (Curiosity) Peserta Didik Dalam Pelajaran Pkn Melalui Multimedia*: penelitian tindakan kelas di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Ilmu Sosial Politik. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta Juli 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Rasa ingin Tahu (*Curiosity*) peserta didik dalam pembelajaran PKn melalui Multimedia di kelas X-5 di SMA Negeri 1 Jakarta. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Tindakan yang dilakukan adalah dengan penerapan penggunaan Multimedia.

Pada awal sebelum diadakan penelitian Rasa ingin Tahu peserta didik pada pembelajaran PKn berada pada skor 1,67 dan masih beradiah dibawah skor median skala likert yaitu 2, ini menunjukkan masih sangat rendah. Pada siklus pertama, Rasa ingin Tahu peserta didik pada pembelajaran PKn berada pada skor 1,94 dan masih berada dibawah skor median skala likert yaitu 2, ini berarti masih sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti guru sepakat untuk menjalankan siklus kedua. Pada siklus kedua, Rasa ingin Tahu peserta didik sudah mulai terlihat, hal ini ditandai dengan sudah mulai adanya pertanyaan yang diajukan peserta didik dan Rasa ingin Tahu peserta didik berada pada skor 2,44 sudah berada diatas skor skala likert yakni 2. Namun peneliti masih menganggap kurang maksimal, sehingga bersama guru sepakat melanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus ketiga, Rasa ingin Tahu peserta didik pada pelajaran PKn telah mengalami peningkatan hal ini terlihat dengan skor 3,00 dan berada di atas skor median skala likert yaitu 2.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Multimedia dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan Rasa Ingin Tahu peserta didik dalam proses pembelajaran PKn.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Jakarta**

Drs. Komarudin, M.Si

NIP.19640301.199103.1.001

**TIM PENGUJI**

<b>NO.</b>	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
1.	<u>Dr.Hj.Etin Solihatin, M.Pd</u> Ketua	.....	.....
2.	<u>Yuyus Kardiman, M.Pd</u> Sekretaris	.....	.....
3.	<u>Prof. Dr.Nadiroh, M.Pd</u> Pembimbing I (Anggota)	.....	.....
4.	<u>Prof.Dr.H.Ismail Arianto, M.Pd</u> Pembimbing II (Anggota)	.....	.....
5.	<u>Drs. Agus Martono, M.sc</u> Penguji Ahli	.....	.....

**Tanggal Lulus : 27 Agustus 2012**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : MAISARI HABIR

No. Registrasi : 4115082044

Tanda tangan :

Tanggal : 27 Agustus 2012

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAISARI HABIR  
No. Registrasi : 4115082044  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan / Fakultas : Ilmu Sosial Politik / Ilmu Sosial  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Skripsi saya yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Multimedia”( *Classroom Action Research di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jakarta*) beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta  
Pada Tanggal:  
Yang Menyatakan

MAISARI HABIR

**LEMBAR PERSEMBAHAN**

**MOTTO**

**Balutlah logos dengan eptwas dan  
kendalikanlah eptwas dengan logos**

**&**

**ALLAH selalu meberikan yang terbaik  
untuk umatnya**

**maka bersemangatlah dan jangan pernah  
menyerah.**

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Beribu syukur dan terimakasih hanya kepadaMu Sang Ilahi, karena Engkau selalu memudahkan segala jalan hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Teriring lantunan shalawat dan salam selalu tersemay kepada suri tauladan nabi kita, Nabi Muhammad SAW. Pada kesempatan kali ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

Drs. Komarudin, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta. Dra. Hj. Etin Solihatin, M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Ilmu Sosial Politik Universitas Negeri Jakarta, Raharjo, S.Pd., M.Si Selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Sosial Politik Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Prof. Dr. Hj. Ismail Arianto, M.pd selaku Dosen Pembimbing II. Serta segenap dosen Ilmu Sosial Politik yang telah memberi pembelajaran dan ilmu yang tak ternilai kepada penulis.

Dari lubuk hati yang terdalam, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayah penulis Abdul Habir dan ibu penulis Siti aiyah yang tercinta atas iringan dan lantunan doa, limpahan kasih dan sayang, serta dorongan baik materil maupun moril selalu tercurah kepada penulis selama menjalani proses studi. Dan tak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Harry Yanti Habir, Akbarudin Habir, Agus Tri Habir selaku kakak-kakak penulis dan M. Syafeii Habir selaku adik penulis yang sangat penulis sayangi.

Terima kasih penulis sampaikan kepada teman-teman,sahabat-sahabat sekaligus keluarga besar tercinta di ISP-PKn Reguler 2008. Sukses buat kalian semua, terima kasih untuk segala perhatian dan segala hal yang kita lalui bersama Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA N 1 khususnya Bu Dra. yarneli selaku guru SMA N 1 yang dengan sabar mau membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan terima kasih kepada segenap peserta didik yang ada di kls x-5, kls x-7 dan x-8 yang telah memberikan kenangan yang sangat indah dan manis serta selalu meberikan dorongan dan melantungkan doa kepada penulis.

Dan terima kasih pula kepada Anna Mustika Sari selaku teman, sahabat, adik yang sangat penulis sayangi dan kepada Mustika yang telah bersedia membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

Mudah-mudahan bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jakarta, Juni 2012

Maisari Habir

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PUBLIKASI .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TELAAH PUSTAKA</b>	
A. Konsep Rasa Ingin Tahu (Curiosity).....	7
B. Peserta Didik .....	11
C. Pelajaran PKn .....	14
D. Multimedia .....	16
<b>BAB III DESAIN DAN PROSEDUR PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian.....	28
B. Jenis Penelitian .....	28
C. Sasaran Penelitian.....	28
D. Teknik Pemantauan .....	29

E. Tahap-tahap Penelitian .....	30
F. Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Sekolah .....	33
B. Deskripsi Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Sebelum Penelitian .	34
C. Temuan Penelitian .....	39
1. Siklus Pertama .....	39
a. Perencanaan .....	40
b. Tindakan Pertama .....	40
c. Observasi .....	45
d. Refleksi .....	50
2. Siklus Kedua.....	51
a. Perencanaan .....	51
b. Tindakan Kedua .....	52
c. Observasi .....	57
d. Refleksi .....	61
3. Siklus Ketiga .....	62
a. Perencanaan .....	63
b. Tindakan Ketiga .....	64
c. Observasi .....	67
d. Refleksi .....	72
D. Pembahasan .....	72
E. Keterbatasan Penelitian .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Implikasi .....	77
C. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>147</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skor Rasa Ingin Tahu Peserta didik Sebelum Penelitian .....	34
Tabel 2	Skor Rasa Ingin Tahu Peserta didik Siklus 1 .....	46
Tabel 2	Skor Rasa Ingin Tahu Peserta didik Siklus 2 .....	58
Tabel 3	Skor Rasa Ingin Tahu Peserta didik Siklus 3 .....	68
Tabel 4	Pengembangan Rasa Ingin Tahu Peserta didik.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Pesan Dalam Komunikasi.....	18
Gambar 2	Kerucut Pengalaman Edgar Gale.....	19
Gambar 3	Program Multimedia.....	144

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran

### **Lampiran 1**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 .....	81
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2 .....	84
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 3 .....	87

### **Lampiran 2**

Skenario Pembelajaran Siklus 1 .....	95
Skenario Pembelajaran Siklus 2 .....	97
Skenario Pembelajaran Siklus 3 .....	99

### **Lampiran 3**

Lembar Kolaborator Siklus 1 .....	101
Lembar Kolaborator Siklus 2 .....	102
Lembar Kolaborator Siklus 3 .....	103

### **Lampiran 4**

Kisi-kisi Angket Rasa Ingin Tahu Peserta didik .....	104
Angket Rasa Ingin Tahu Peserta didik .....	105

### **Lampiran 5**

Angket Pengamatan Peserta didik Sebelum Penelitian .....	108
Skor Hasil Angket Rasa Ingin Tahu Peserta didik Siklus 1 .....	112
Skor Hasil Angket Rasa Ingin Tahu Peserta didik Siklus 2 .....	116
Skor Hasil Angket Rasa Ingin Tahu Peserta didik Siklus 3 .....	119

### **Lampiran 6**

Hand Out Power Point .....	123
Silabus .....	131
Daftar Hadir Peserta didik kelas X-5 .....	140

### **Lampiran 7**

Surat Permohonan Izin Penelitian .....	141
Surat keterangan Penelitian .....	142

**Lampiran 8**

Gambar Program File Multimedia .....	143
Foto selama penelitian .....	145

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci dari pembangunan masa yang akan datang bagi bangsa Indonesia. Karena melalui pendidikanlah diharapkan nantinya setiap individu dapat meningkatkan kualitas, dan mampu berpartisipasi dalam pembangunan. Pendidikan juga merupakan alat untuk memperbaiki keadaan sekarang, dan untuk mempersiapkan dunia esok yang lebih baik serta lebih sejahtera.

Tujuan pendidikan ialah membantu peserta didik untuk menumbuhkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang diciptakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan, di dalam sekolah berlangsung kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dibantu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.<sup>1</sup>

Peserta didik merupakan insan yang memiliki aneka kebutuhan. Kebutuhan itu terus tumbuh dan berkembang sesuai dengan sifat dan karakteristiknya sebagai manusia. Segala upaya pendidikan dan perilaku pedewasaan harus terfokus pada pemenuhan kebutuhan peserta didik tersebut. Salah satu kebutuhan peserta didik dilihat dari dimensi pengembangannya ialah kebutuhan intelektual, dimana peserta didik memiliki

---

<sup>1</sup> Umar Tirta Rahardja, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Rineka Citra, 2000) hal. 1

Rasa ingin tahu (Curiosity), termotivasi untuk mencapai prsetasi saat ditantang dan mampu berpikir untuk memecahkan masalah yang kompleks. Melalui rasa ini manusia berusaha melakukan segala cara untuk memenuhi hasrat ingin tahunya.<sup>2</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru hendaknya merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga akan membuat peserta didik tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pelajaran yang seharusnya menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi ialah pelajaran PKn karena PKn merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting. Secara materi, pendidikan kewarganegaraan menjadi begitu penting dengan berbagai macam didalamnya. Karena begitu besar manfaatnya ketika kita mengerti dan memahami semua materi yang diajarkan. Tetapi hal itu akan sia-sia belaka ketika hanya sekedar mengerti atau memahami saja tanpa adanya tindak lanjut.<sup>3</sup>

Melalui pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat membimbing peserta didik menerapkan dan mengimplikasikan hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran PKn itu didalam lingkungan sosial masyarakat.

---

<sup>2</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta 2010) hal. 3

<sup>3</sup> <http://mardoto.com/2009/03/20/seri-013-mahapeserta-didik-urgensi-pendidikan-kewarganegaraan-menurut-saya/> (Senin 15 Desember 13.00 2011)

Kenyataannya pelajaran Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang dianggap membosankan bagi sebagian besar peserta didik sehingga peserta didik tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pelajaran PKn, hal ini dikarenakan materi yang ada didalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan sangat abstrak, bahasa yang terdapat dalam materi tidak dimengerti oleh peserta didik dan kebanyakan para guru yang menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat yang dapat memancing perhatian dan minat peserta didik serta meningkatkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik.

Seiring dengan perkembangan jaman dan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat proses penyampaian materi di dalam kelas diharapkan menjadi menarik dengan menggunakan teknologi yang ada. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi di sekolah ialah komputer, disamping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputer pun mendapat tempat di sekolah-sekolah. Di negara maju misalnya Amerika Serikat, komputer sudah digunakan di sekolah-sekolah dasar sejak tahun 1980-an dan kini di setiap sekolah komputer sudah merupakan barang yang lumrah.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011) h. 157

Dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu atau Curiosity pada diri peserta didik ialah melalui penyampaian materi dengan menggunakan multimedia

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat menjalankan program pengalaman lapangan (PPL) di SMA N 1 BUDI UTOMO terlihat bahwa sebagian besar peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tetapi rasa ingin tahu tersebut tidak terlihat khususnya dalam pelajaran PKn, ini dikarenakan adanya berbagai kendala seperti sudah tersediannya media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran tetapi belum digunakan secara maksimal, isi materi yang sangat sulit dipahami oleh peserta didik, serta kurangnya waktu untuk menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya berbagai kendala diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Rasa ingin tahu (Curiosity) Peserta Didik Dalam Pelajaran PKn Dengan Menggunakan Multimedia ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Apa yang menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu (curiosity) peserta didik dalam pelajaran PKn
2. Apakah dengan tidak digunakan Multimedia dapat meningkatkan rasa ingin tahu (curiosity) peserta didik dalam pelajaran PKn
3. Upaya apa yang digunakan dalam penggunaan multimedia untuk meningkatkan Rasa ingin tahu (Curiosity) dalam pelajaran PKn
4. Bagaimanakah cara menerapkan Multimedia untuk meningkatkan Rasa ingin tahu (Curiosity) peserta didik dalam pelajaran PKn

## **C. Pembatasan Masalah**

Bedasarkan latar belakang dan identifikasi tersebut masalah yang dikaji sebatas aspek Multimedia dalam rangka meningkatkan rasa ingin tahu atau Curiosity dalam pelajaran PKn dan program yang akan digunakan untuk menyampaikan materi ialah microsoft Office powerpoint dalam pembahasan materi “Dasar negara dan Konstitusi”. Untuk ruangan yang akan digunakan ialah ruang/ kls PKn, guru akan menggunakan atau mengoprasikan komputer dan para peserta didik akan melihat tampilan materi yang ditampilkan dengan bantuan proyektor . Dan rasa ingin tahu (Curiosity) yang ditunjukkan oleh peserta didik pada mata pelajaran PKn dihitung pada siklus ketiga.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut “*Apakah Penggunaan Multimedia dapat meningkatkan Rasa ingin tahu (Curiosity) peserta didik dalam pelajaran PKn?*”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Memberi dasar dan informasi mengenai penggunaan multimedia
2. Mengetahui persiapan apa saja yang harus dilakukan dalam menggunakan multimedia
3. Agar penggunaan Multimedia dapat diterapkan dengan baik khususnya di SMA N 1 BUDI UTOMO Jakarta.
4. Memberi khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya

## **BAB II**

### **TELAAH PUSTAKA**

#### **A. Konsep Rasa ingin tahu (Curiosity)**

Sebagai makhluk Tuhan yang paling tinggi derajatnya dan makhluk yang dikaruniai akal dan pikiran, manusia memiliki kemampuan untuk berkembang. Manusia memiliki ciri khas yaitu memiliki Rasa ingin tahu (Curiosity). Dengan dikaruniai kemampuan untuk berfikir dan akal sejak lahir manusia dapat berfikir dengan baik. Dengan berfikir manusia dapat memuaskan Rasa ingin tahunya. Manusia mempunyai Rasa ingin tahu yang sangat besar, berbagai jenis pertanyaan manusia yang ingin terpuaskan dengan jawaban seperti; kenapa, mengapa, apa, siapa, dimana, bagaimana dan banyak lagi bentuk pertanyaan-pertanyaan. Dengan segala bentuk pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia dapat menghasilkan ilmu pengetahuan.

Rasa ingin tahu (curiosity) akan sesuatu hal, apakah itu rasa heran, takjub, bahkan keinginan *menyingkap **Kebenaran*** akan sesuatu yang menarik hatinya, sebenarnya dimiliki oleh setiap orang, namun hasrat besar atau kecilnya rasa keingintahuan pada setiap orang itu bisa jadi berbeda-beda antara yang satu dengan lainnya, akan tetapi rasa keingintahuan itu tetap ada dan merupakan sifat alami yang positif yang dimiliki oleh setiap orang. Ambil contoh, seorang anak yang **akal**-nya mulai berkembang sering menanyakan hal-hal yang masih belum dipahaminya, dan apapun yang ada disekelilingnya maupun dihadapannya yang belum diketahuinya, misalnya seorang anak kecil tidak tahu bahaya daripada air yang baru dimasak oleh ibunya, sebelum ia berhasil menjangkau benda panas tersebut. Rasa keingintahuannya mendorong untuk menjangkau benda panas tersebut, dan

setelah ia merasakan panasnya benda itu, barulah ia menyadari bahaya dari air yang baru dimasak itu.<sup>5</sup>

Seorang anak mempunyai rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru dilihatnya, juga mengenai tubuhnya sendiri dan tubuh orang lain. Reaksi pertama adalah dalam bentuk penjelajahan sensomotorik; kemudian sebagai akibat dari tekanan sosial dan hukuman, ia bereaksi dengan bertanya.<sup>6</sup>

Curiosity atau Rasa ingin tahu berasal dari bahasa Latin *curiosus* yang berarti "rajin hati-hati, penasaran,". Curiosity atau Rasa ingin tahu adalah suatu emosi yang berkaitan dengan perilaku ingin tahu alami seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Istilah ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi keingintahuan.<sup>7</sup>

Menurut Syamsul Yusuf Rasa ingin tahu ialah perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik. Perasaan ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak. Seperti anak bertanya tentang dari mana ia berasal, siapa Tuhan, dan di mana Tuhan berada.<sup>8</sup>

Pada tahun 1960 Berlyne mengemukakan sebuah **Teori tentang Curiosity**. Menurut Berlyne, ketidakpastian yang dirasakan manusia muncul ketika ia mengalami sesuatu yang baru, mengejutkan, tidak layak, atau kompleks. Ini akan

---

<sup>5</sup> <http://umarhapsoro.blogdetik.com/index.php/kebenaran-pendahuluan/kebenaran-risalah-iv> (Jumat 30 Desember 15:58 2011)

<sup>6</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (jakarta:Erlangga) hal.116

<sup>7</sup> [http://indonesiaindonesia.com/wiki/Curiosity#footnote\\_1](http://indonesiaindonesia.com/wiki/Curiosity#footnote_1)(Rabu 29 Desember 18.45 2011)

<sup>8</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Rosda) hal.169

menimbulkan rangsangan yang tinggi dalam sistem syaraf pusat. Respon manusia ketika menghadapi suatu ketidakpastian inilah yang disebut dengan *curiosity* atau *Rasa ingin tahu*. Curiosity akan mengarahkan manusia kepada perilaku yang berusaha mengurangi ketidakpastian.<sup>9</sup>

Rasa ingin tahu atau Curiosity sendiri mempunyai arti sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.<sup>10</sup>

Saat sedang berlangsungnya pembelajaran Sains, ketika guru melakukan demonstrasi suatu eksperimen yang memberikan hasil yang tidak terduga, ini akan menimbulkan pertanyaan dalam diri peserta didik, dan ini akan memotivasi peserta didik untuk mengerti mengapa hasil eksperimen tersebut berbeda dengan apa yang dipikirkannya. Dengan demikian, keadaan ketidakpastian yang diciptakan oleh guru telah menimbulkan *curiosity* peserta didik, dan peserta didik akan termotivasi untuk mengurangi ketidakpastian dalam dirinya tersebut. Sejarah juga membuktikan bahwa *curiosity* memiliki banyak peran dalam kehidupan para penemu (*inventor*), ilmuwan, artis, dan orang-orang yang kreatif.<sup>11</sup>

Rasa ingin tahu manusia bisa didorong dengan kebutuhan manusia itu sendiri dan karena rasa keingintahuan manusia yang sangat besar maka ditemukanlah atau diciptakanlah sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan mereka dan makhluk lain. Manusia mempunyai kemampuan untuk berpikir sehingga rasa keingintahuannya tidak tetap sepanjang zaman. Karena manusia akan selalu bertanya apa, bagaimana dan mengapa. Manusia juga mampu menggunakan

---

<sup>9</sup> [http://iwanps.wordpress.com/2008/04/17/teori-motivasi/\(Rabu 29 Desember 18.45 2011\)](http://iwanps.wordpress.com/2008/04/17/teori-motivasi/(Rabu%2029%20Desember%2018.45%202011))

<sup>10</sup> Zainal Aqib, *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter* (Bandung : Yrama Widya,2011) h. 8

<sup>11</sup> [http://azifahituzahirah.blogspot.com/2011/06/teori-curiosity-berlyne-teori\\_rasa.html](http://azifahituzahirah.blogspot.com/2011/06/teori-curiosity-berlyne-teori_rasa.html)(18.45 2011)

pengetahuannya yang terdahulu untuk dikombinasikan dengan pengetahuan yang baru sehingga menjadi pengetahuan yang lebih baru.

Seringkali peserta didik tertentu kadang-kadang menunjukkan Rasa ingin tahu, petualangan, dan bahkan cenderung merusak. Seorang peserta didik yang tidak pernah merasa puas akan apa yang telah diketahuinya sekarang, selalu mengembangkan rasa ingin tahu. Sebagian dari Rasa ingin tahunya itu dipenuhinya dengan caranya sendiri, sebagian lagi ingin diperolehnya dengan cara bertanya kepada guru atau orang dewasa. Rasa ingin tahu merupakan awal dari akuisi pengetahuan. Sebaliknya, peserta didik yang sangat rendah (Rasa ingin tahunya), biasanya statis, kurang pergaulan, dan memiliki pengetahuan yang terbatas.<sup>12</sup>

Menurut Herbert J. Klausmeier, hasrat ingin tahu ialah adalah sesuatu yang ada didalam benak, yang mendorong adanya kegiatan nyata tanpa mengharapkan bantuan atau penghargaan dari pihak lain<sup>13</sup>.

Cohen mengutip pendapat Maw and Maw, mengemukakan ciri-ciri orang yang memiliki rasa ingin tahu ialah :

1. Memberikan reaksi positif terhadap hal-hal yang baru dan misterius yang berada disekitarnya, yakni dengan jalan mengenal objek tersebut, mengeksplorasi dan memanipulasi.

---

<sup>12</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta 2010) hal.17

<sup>13</sup> Herbert, J.Klausmeier, *Learning and Human Ability Education Psychology* (New York: Harper and Row Publisher, 1973) hal. 12

2. Menunjukkan adanya kebutuhan atau kesukaan untuk tahu lebih banyak tentang dirinya atau lingkungannya.
3. Mengamati sekitarnya untuk memperoleh pengalaman baru
4. Tekun dan memiliki kemampuan dalam menguji stimuli dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut.<sup>14</sup>

Dari pembahasan di atas maka dapat disintesis bahwa Rasa ingin tahu atau Curiosity ialah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar tanpa mengharapkan penghargaan dari orang lain.

## **B. Konsep Peserta Didik**

Didalam Undang - undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), peserta didik didefinisikan sebagai setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal, pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.<sup>15</sup>

Peserta didik dapat diefinisikan sebagai orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan. Potensi yang

---

<sup>14</sup> Cohen Louis, *Educational Research in Research in Class Room* (Glosgow: Harper and Row Publisher) hal. 30

<sup>15</sup> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) h.2

dimaksud umumnya terdiri dari tiga kategori yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>16</sup>

Peserta didik mempunyai kemampuan, latar belakang, gaya belajar lingkungan budaya, keadaan ekonomi dan tingkat kecerdasan yang berbeda – beda.<sup>17</sup>

Mereka juga mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang dilihat dari dimensi pengembangannya, kebutuhan itu yakni:

1. Kebutuhan intelektual, dimana peserta didik memiliki rasa ingin tahu, termotivasi untuk mencapai prestasi saat ditantang dan mampu berpikir untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
2. Kebutuhan sosial, dimana peserta didik mempunyai harapan yang kuat untuk memiliki dan dapat diterima oleh rekan-rekan mereka sambil mencari tempatnya sendiri di dunianya. Mereka terlibat dalam membentuk dan mempertanyakan identitas mereka sendiri dari berbagai tingkatan.
3. Kebutuhan fisik, dimana peserta didik “jatuh tempo” perkembangan pada tingkat yang berbeda dan mengalami pertumbuhan yang cepat dan tidak beraturan. Pertumbuhan dan perubahan fisik atau tubuh menyebabkan gerakan mereka ada kalanya menjadi canggung dan tidak terkoordinasi.
4. Kebutuhan emosional dan psikologis, dimana peserta didik rentang dan sadar diri dan sering mengalami “*mood swings*” yang tidak terduga.

---

<sup>16</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010) h.2

<sup>17</sup> W. Gulo, *Strategi Belajar mengajar* ( Jakarta: Grasindo, 2002) h.8

5. Kebutuhan moral, di mana peserta didik dan ingin memiliki kemauan kuat untuk membuat dunia dirinya dan dunia di luar dirinya menjadi tempat yang lebih baik.
6. Kebutuhan homodivinous, di mana peserta didik mengakui dirinya sebagai makhluk yang berketuhanan atau homorigilius alias insan yang beragama.<sup>18</sup>

Peserta didik juga mempunyai hak ketika memasuki satuan pendidikan formal atau sekolah yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 yakni :

1. Mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.
2. Mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.
3. Menaapatkan beapeserta didik bagi yang berprestasi yang orang tuanya tidak mampu membiayai pendidikannya.
4. Mendapatkan biaya pendidikan bagi mereka yang orang tuannya tidak mamapu membiayai pendidikannya.
5. Pindah ke program pendidikan pada jalur dan satuan pendidikan lain yang setara.
6. Meyelesaikan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan tidak menyimpang dari ketentuan batas waktu yang ditetapkan.<sup>19</sup>

Dan kewajiban peserta didik yakni pertama, menjaga norma-norma pendidikan. Kedua, ikut menanggung biaya penyelenggaraan pendidikan, kecuali

---

<sup>18</sup> Sudarwan Danim, Op.cit., h. 3.

<sup>19</sup> Ibid., h.5.

bagi peserta didik yang dibebaskan dari kewajiban tersebut sesuai dengan peraturan perundangan-undangan yang berlaku. Ketiga, warga negara asing dapat menjadi peserta didik pada satuan pendidikan yang diselenggarakan dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.<sup>20</sup>

Dari pembahasan di atas maka dapat disintesis bahwa peserta didik adalah setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal, memiliki sejumlah potensi dasar dan mempunyai kemampuan, latar belakang, gaya belajar lingkungan budaya, keadaan ekonomi dan tingkat kecerdasan yang berbeda – beda.

### **C. Konsep Pelajaran PKN**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan disekolah baik dari tingkat SD sampai SMA. Pelajaran PKN merupakan pelajaran yang mengarahkan pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-dan dasar negara pancasila.

Seiring dengan perkembangan zaman pelajaran PKN telah mengalami berbagai perubahan Sejak masuk dalam kurikulum sekolah mulai tahun 1962 sampai sekarang. Pada kurun waktu berlakunya 1962 dikenal adanya mata pelajaran Civic (kewarganegaraan) yang tujuan dan isinya berorientasi pada substansi Manipol dan USDEK. pada saat itu, mata pelajaran *Civics* atau *kewarganegaraan*, pada dasarnya berisikan pengalaman belajar yang digali dan

---

<sup>20</sup> Sudarwan danim, loc.cit.

dipilih dari disiplin ilmu sejarah, geografi, ekonomi, dan politik, pidato-pidato presiden, deklarasi hak asasi manusia, dan pengetahuan tentang Perserikatan Bangsa-Bangsa. Pada kurun berlakunya kurikulum 1968 dikenal dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Kewargaan Negara yang tujuan dan muatannya berorientasi pada substansi UUD 1945 dan TAP MPRS serta perundangan lainnya. Pada Kurikulum tahun 1975 istilah Pendidikan Kewargaan Negara diubah menjadi **Pendidikan Moral Pancasila (PMP)** yang berisikan materi Pancasila sebagaimana diuraikan dalam Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila atau P4. Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh Tap. MPR II/MPR/1973. Mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA, SPG dan Sekolah Kejuruan. Dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mewajibkan adanya muatan kurikulum Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, sebagai bahan kajian wajib kurikulum semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan, Kurikulum Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah tahun 1994 mengakomodasikan misi baru pendidikan tersebut dengan memperkenalkan mata pelajaran **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKN**. Selanjutnya dengan diberlakukannya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, diberlakukan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum berbasis Kompetensi tahun 2004 dan Pendidikan Kewarganegaraan berubah nama menjadi **Kewarganegaraan**. Tahun 2006 namanya berubah kembali menjadi Pendidikan Kewarganegaraan.

Secara Konseptual istilah Pendidikan Kewarganegaraan dapat terangkum sebagai berikut :

- (a) Kewarganegaraan (1956)
- (b) Civics (1959)
- (c) Kewarganegaraan (1962)
- (d) Pendidikan Kewarganegaraan (1968)
- (e) Pendidikan Moral Pancasila (1975)
- (f) Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (1994)
- (g) Pendidikan Kewarganegaraan (UU No. 20 Tahun 2003)<sup>21</sup>

Dari pembahasan di atas maka dapat disintesisikan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang budi pekerti, moral, semangat kebangsaan, pancasila, kewarganegaraan dan sebagainya.

#### **D. Konsep Multimedia**

Seiring dengan perkembangan jaman penggunaan media dalam kehidupan manusia semakin meningkat, bermula dari media yang sederhana sampai media yang sangat canggih. Media juga sangat erat kaitannya dengan pendidikan karena media

---

<sup>21</sup> <http://asepsutisna.wordpress.com/2009/10/26/perkembangan-PKN-di-indonesia/> (Selasa 13 Desember 17.00 2011)

merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas dan media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kehadiran media sebagai alat bantu dalam proses belajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan dan bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik, terutama bahan pelajaran yang sukar dipahami dan dicerna oleh setiap anak. Berdasarkan fakta anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan hal ini tentu tidak dapat mereka hindari, hal itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijak tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak-anak didik adalah bersumber dari penjelasan guru yang simpang siur, tidak ada fokus masalahnya. Jikalau guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, maka tidak ada salahnya bagi guru untuk menghadirkan media sebagai alat untuk membantu peserta didik dalam belajar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum mengimplementasikannya.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.<sup>22</sup>

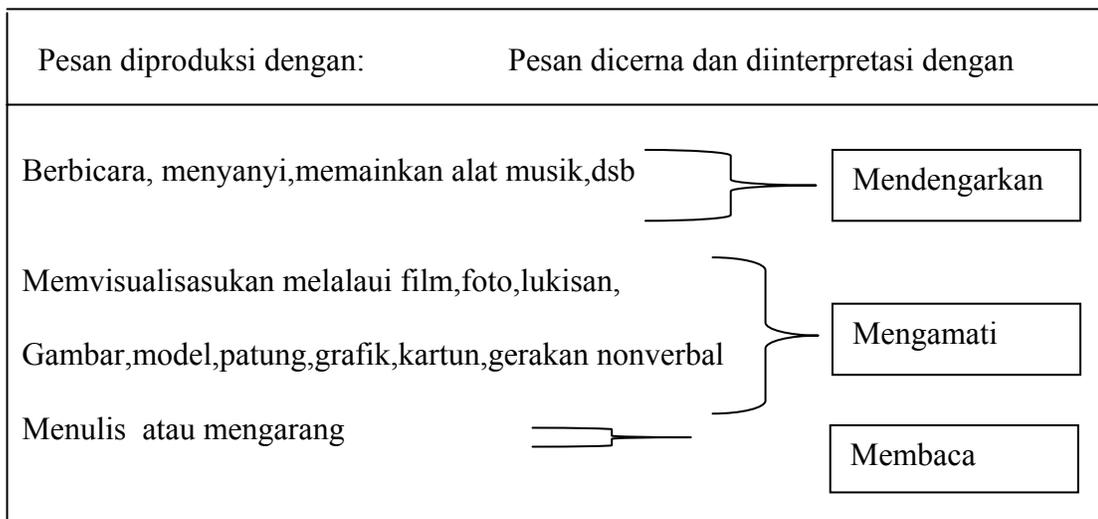
Ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorail/gambar (iconic), dan pengalaman abstrack (symbolic). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “sampul” dipahami dengan langsung membuat bola. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata “sampul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol peserta didik membaca (atau mendengar)

---

<sup>22</sup> Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011) h.7

kata “sampul” dan mencoba mencocokkannya dengan bola pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat gambar “sampul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.<sup>23</sup>

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti yang diungkapkan diatas digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan oleh guru dan agar peserta didik dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (decoding). Cara pengolahan pesan oleh guru dan murid dapat digambarkan pada gambar dibawah ini<sup>24</sup>



Gambar 1. Pesan Dalam Komunikasi

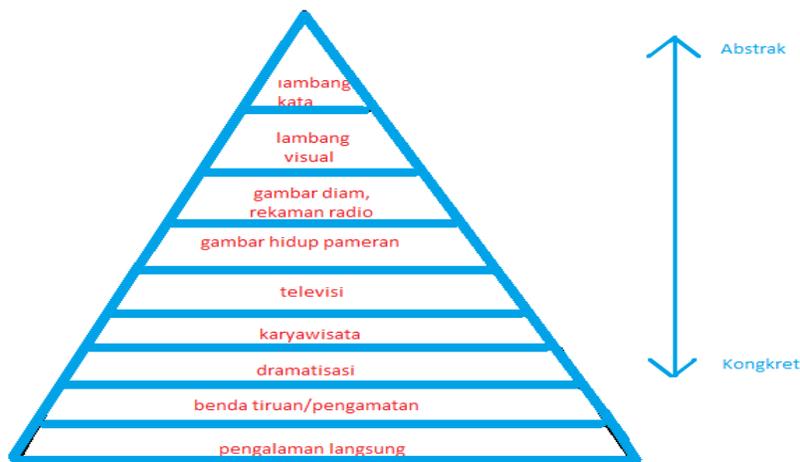
Dari uraian diatas memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderannya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus)

<sup>23</sup> *Ibid*, h.7.

<sup>24</sup> *Ibid*, h.8

yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori dari sekian banyak teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (kerucut pengalaman Dale) kerucut ini merupakan suatu elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (kongkret) yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu.<sup>25</sup>



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

---

<sup>25</sup> *Ibid*, h.11

Dari sekian banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi kepada muridnya ialah media komputer, Pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang sangat positif karena selain baru bagi perkembangan teknologi pembelajaran juga memiliki sifat yang representatif dan interaktif. Komputer dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif, meninggalkan penggunaan papan tulis dan kapur. Dengan mengunaan komputer, para guru dapat menyulut minat anak-anak terhadap pelajaran melalui kombinasi dari berbagai media seperti penyertaan teks, grafik, suara foto-foto, potongan film, dan bahkan berhubungan dengan internet. Penggunaan komputer dengan melibatkan berbagai media di sebut dengan Multimedia.

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.<sup>26</sup>

Multimedia adalah penggunaan lebih dari satu media dan ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video.penggabungan berbagai media itu merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Namun penggunaannya ditekankan kepada komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu.Konsep penggabungan dari berbagai media memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan yang biasa di gunakan ialah

---

<sup>26</sup> <http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/> (Minggu januari 13.06 2012)

komputer, video kamera, overhead projector, multivision, CD, CD Player, Speaker dll. Untuk unit komputer tertentu peralatan itu sudah menjadi bagian unit dari komputer tersebut. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui overhead projector, dan dapat didengar suaranya, dan dilihat gerakannya (video atau animasi)<sup>27</sup>

Multimedia yaitu, media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam suatu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.<sup>28</sup>

Prosedur atau langkah-langkah pembuatan bahan ajar multimedia

- Microsoft power point

- **Membuka program power point**

Tekan tombol start di pojok kiri bawah layar monitor. Pilih Program, kemudian klik Microsoft Power Point, Untuk menambahkan slide baru, klik tombol New Slide maka akan muncul window Office Theme yang berisi beberapa format layout slide yang dapat kita pilih.

- **Menghapus Slide**

1. Klik ikon slide milik slide.
2. Tekan tombol Delete

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, Op.Cit.,h.171

<sup>28</sup>Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (jakarta: Gaung Persada Press 2011) h.77

➤ **Menduplikasi Slide**

Untuk menduplikasi suatu slide lakukan langkah berikut  
misalnya mau menduplikasi slide keempat:

1. Klik pada ikon slide milik slide keempat
2. Pilih menu Edit lalu klik Duplicate.

➤ **Menyisipkan Slide**

Klik ikon slide milik slide ketiga.

1. Klik Insert New Slide
2. Pilih Layout Slide yang diinginkan

➤ **Menambahkan Latar Belakang Slide**

Klik menu Design, kemudian pada panel theme pilih salah satu design yang diinginkan.

➤ **Cara memasukan gambar**

klik Insert > Images > Picture.

➤ **Cara menyisipkan Video di Power Point**

1. Buka power point
2. Kemudian klik insert

3. Pilih movie and sound,lalu pilih movie from file,Arahkan pada tempat file film anda, kemudian pilih automatic, lalu klik ok.<sup>29</sup>

Langkah – langkah menggunakan dan menjalankan LCD Proyektor

- LCD Proyektor
  - a. Hubungkan kabel data, ujung yang satu pada konektor VGA di komputer dan ujung yang lain pada konektor data (RGB) di LCD Proyektor.
  - b. Hubungkan kabel power, ujung yang satu pada konektor powerd di LCD Proyektor dan ujung yang lain pada stop kontak di listrik.
  - c. Pasang dan aturlah posisi layar display
  - d. Hidupkan komputer/laptop
  - e. Hidupkan Power LCD Proyektor
  - f. Setelah terdapat tampilan di layar aturlah focus gambarr dengan memutar ring pengatur focus ke kanan/ kiri

---

<sup>29</sup>[http://www.tik.tp.ugm.ac.id/site/index.php?option=com\\_content&view=article&id=70:mengenalpowerpoint&catid=35:microsoft-powerpoint&Itemid=70](http://www.tik.tp.ugm.ac.id/site/index.php?option=com_content&view=article&id=70:mengenalpowerpoint&catid=35:microsoft-powerpoint&Itemid=70) (Sabtu 26 Mei 10:18 2012)

- g. Untuk mengakiri pemakain LCD Proyektor tekan tombol power.setelah kipas proyektor berhenti, lepas kabel data dan kabel power<sup>30</sup>

Menurut Lif Koiru Ahmadi miltimedia memiliki karateristik sebagai berikut :

- Dapat digunakan secara acak, disamping secara linear
- Dapat digunakan sesuai dengan keinginan pembelajar, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya
- Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman pebelajar, relevan dengan kondisi pembelajar, dan dibawah kendali pembelajar.
- Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran.
- Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan.
- Bahan belajar menunjkan interaktivitas pembelajar yang tinggi.
- Sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.<sup>31</sup>

Terdapat berbagai program aplikasi untuk mendukung pembuatan bahan ajar multimedia seperti :

---

<sup>30</sup> Widada Hr ,*Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional* (jakarta: Pustaka Widyatama,2010) hal.158

<sup>31</sup> Lif Khoiri Ahmadi, *Pembelajaran Akselerasi* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011) hal. 204

### 1. Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi prosuk, meeting, seminar loka karya dan sebagainya.

### 2. Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi. Macromedia flash juga mengenalkan bagaimana membuat movie clip, animasi frame, animasi tween motion, serta perintah action script-nya.

### 3. Camtasia Recorder

Camtasia adalah sebuah software software yang berguna untuk membuat record atau rekaman mengenai tampilan pada desktop

### 4. Goldwave

Goldwave adalah sebuah editor, player, recorer, analyzer dan converter. Software ini biasa digunakan untuk membuat file sound untuk audio CD, website, mesin penjawab, sistem suara Windows dan lainnya.<sup>32</sup>

Terdapat 7 prinsip desain multimedia menurut Richard E. Mayer yakni

---

<sup>32</sup> Rayandra Asyhar, op.cit.,h.185

1. Prinsip multimedia: Murid-murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja.
2. Prinsip keterdekatan ruang: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau di layar
3. Prinsip keterdekatan waktu: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian).
4. Prinsip koherensi: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/ tambahan dibuang daripada dimasukkan.
5. Prinsip modalitas: murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks on-screen.
6. Prinsip redundansi: murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks on-screen.
7. Prinsip perbedaan individu: pengaruh desain lebih kuat terhadap murid-murid berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi, dan terhadap murid-murid berkemampuan spasial tinggi daripada berspasial rendah.<sup>33</sup>

Kelebihan penggunaan multimedia dalam pendidikan:

---

<sup>33</sup> Richard E Mayer, *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi* (Santa Barbara: pustaka pelajar, 2009) h.270

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik<sup>34</sup>

Kekurangan penggunaan multimedia dalam pendidikan:

1. Biaya lebih mahal
2. Belum banyak guru yang terampil mengoperasikan multimedia
3. Ketersediaan perangkatnya masih terbatas<sup>35</sup>

Dari pembahasan di atas maka dapat disintesis bahwa multimedia adalah gabungan atau penggunaan lebih dari satu media yang berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video untuk menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

---

<sup>34</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung:sarana tutorial nurani sejahtera,201) h.50

<sup>35</sup> Hm.musfiqon, *Pengembangan dan Sumber Pembelajarn* (jakarta:Prestasi Pustaka Publiesher, 2012)h.189

## **BAB III**

### **DESAIN DAN STRATEGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research (Penelitian tindakan kelas). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sendiri ketika mendapatkan permasalahan dalam pembelajaran dan mencari solusi dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pelajaran PKn di SMA N 1 BUDI UTOMO dengan menggunakan multimedia.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) terhadap proses belajar mengajar PKn dengan menggunakan multimedia sehingga dapat melaporkan hasil penelitian dengan apa yang benar-benar dilakukan di sekolah. Disini guru PKn berperan sebagai pengajar, sedangkan peneliti bertindak sebagai pemantau yang bertugas mengamati jalannya seluruh kegiatan penelitian di kelas

#### **C. Sasaran penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 BUDI UTOMO Jakarta, pada semester II Tahun pelajaran 2011/2012, BAB 5 mengenai “Kedudukan Warga

Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”, di kelas x-5 yang berjumlah 39 orang yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 21 peserta didik perempuan, pelaksanaanya akan dilakukan pada bulan February sampai Maret. Peneliti memilih kelas ini dikarenakan peserta didik dikelas ini terdiri dari anak-anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, tetapi rasa ingin tahu tersebut tidak muncul terutama saat pelajaran PKn dan sebagian besar dari mereka kurang tertib serta tidak fokus saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran.

#### **D. Teknik Pemantauan**

Teknik pemantauan yang digunakan dalam keberhasilan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan Rasa ingin tahu atau Curiosity dalam pelajaran PKn dengan Multimedia adalah dengan cara observasi dan angket sehingga bisa diketahui seberapa besar Rasa ingin tahu peserta didik dalam pelajaran PKn dengan menggunakan multimedia.

## **E. Tahap-tahap Penelitian**

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti menggunakan desain penelitian Action Research Model Lewin, konsep pokok dari tindakan Lewin ini terdiri dari 4 kelompok yaitu :

1. Perencanaan (planning)
2. Tindakan (acting)
3. Pengamatan (observing)
4. Refleksi (reflecting)

### **1. Perencanaan (planning)**

Dalam tahap ini peneliti mencari dan menggali lebih dalam permasalahan yang berhubungan dengan Rasa ingin tahu (Curiosity) dalam pelajaran PKn pada peserta didik SMA N I BUDI UTOMO Jakarta, yang sebelumnya pernah dikaji pada pra penelitian. Guru Mata Pelajaran bertindak sebagai pengajar di dalam kelas, sedangkan peneliti bertindak sebagai kolaborasi. Dalam tahap ini peneliti dan Guru Mata Pelajaran sudah menentukan materi yang diajarkan, dan peneliti menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman atau panduan dalam mengajar atau penelitian di kelas, peneliti juga akan menjelaskan mengenai multimedia, bagaimana cara mengoprasikannya dan langkah-langkah yang akan dilakukan guru. Sebelumnya peneliti dan Guru Mata Pelajaran menyiapkan materi dengan menggunakan program Power Point.

Dalam tahap ini perangkat multimedia yang akan peneliti gunakan ialah sebuah laptop, speaker, LCD proyektor, layar/ screen, kabel data, kabel power dan presenter. Penggunaan presenter disini ialah untuk mempermudah guru dalam mengoperasikan microsoft powerpoint.

## 2. Tindakan (Acting)

Peneliti menyediakan dan mengecek media yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti: Laptop, Speaker, Proyektor, layar / screen dan sebuah presenter, setelah itu guru akan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Kemudian Peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami materi PKn yang telah dipelajari lalu diberikan tes pada akhir pelajaran dengan menggunakan soal yang telah disediakan di komputer dan akan ditampilkan melalui proyektor untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

## 3. Observasi (Observing)

Peneliti mengamati situasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan dalam lembar kolaborator.

#### 4. Refleksi (Reflecting)

Bersama Guru Mata Pelajaran peneliti merinci dan menganalisa permasalahan yang terjadi selama penelitian berlangsung untuk kemudian dianalisis dan dapat ekspreskan sebagai hasil penelitian. Penelitian akan berakhir setelah dampak Rasa ingin tahu peserta didik terhadap pelajaran PKn terwujud.

#### **F. Analisis Data**

Bedasarkan tahap-tahap penelitian dan telaah pustaka yang telah dikemukakan diatas, analisis data dari penelitian ini dapat dilihat dalam beberap tahapan, yang pertama adalah melakukan observasi itu, kemudian menghitung presentasi secara menyeluruh dari hasil angket tersebut untuk mengetahui sebarapa besar Rasa ingin tahu atau Curiosity peserta didik dalam pelajaran PKn dengan menggunakan Multimedia.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Sekolah**

SMA Negeri 1 merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang berakreditasi A dan berada di daerah Jakarta Pusat yang beralamat di jalan Budi Utomo No.7 kelurahan Pasar Baru, Kecamatan Sawah Besar, Kotamadya Jakarta Pusat. SMA Negeri 1 dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Drs. Muh. Agus Salisin. SMA N 1 memiliki guru sebanyak 63 dan 892 peserta didik.

Kegiatan pembelajaran di SMA N 1 dilaksanakan dari hari senin - jumat. Pada hari senin kegiatan pembelajaran berlangsung dari jam 6.45 - 14.00 untuk kelas XI, dan XII, pada hari rabu - jumat kegiatan pembelajaran berlangsung dari jam 6.45 - 14.45 dan untuk kelas X pada hari senin - jumat kegiatan pembelajaran berlangsung dari jam 6.45 - 14.45

Jenis kegiatan ekstra kulikuler yang ada di SMA N 1 antara lain ialah: Sie Rohani Islam, Sie Rohani Kristen Protestan, Sie Rohani Katolik, Paskibra, Palang Merah Remaja (PMR), Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), Pencinta Alam (Pelasi), Dapur Teater Satu, Pramuka, Paduan Suara, Mading, Makres, Fotografi, Sepak Bola/Futsal, Bola Basket, Bola Volly, Bulu Tangkis, Karate, Tae Kwon Do, Judo, Modern Dance, Break Dance, Cheer Leader, Band, Tarian Daerah, Pencak Silat dan Tenis Meja.

## B. Deskripsi Rasa ingin tahu Peserta didik Sebelum Penelitian

Sebelum diadakan penelitian kondisi peserta didik masih belum menunjukkan Rasa ingin tahu. Sebagai contoh sebagian peserta didik banyak yang kurang bersemangat, kurang fokus, bercanda dengan peserta didik yang lain, memainkan hp, tidur, berisik dan tidak ada yang bertanya, serta sebagian besar tidak memperhatikan penjelasan dan materi yang disampaikan oleh guru bahkan terdapat peserta didik yang memainkan botol minuman karena merasa bosan dan tidak tertarik dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Tabel. 1

Skor Rasa ingin tahu peserta didik Sebelum Penelitian

N=4 (Peserta didik Putra: 2 dan Peserta didik Putri: 2)

No	Pernyataan	Peserta didi laki-laki 1	Peserta didi wanita 1	Peserta didi laki-laki 2	Peserta didi wanita 2	Skor median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	2	2	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” setelah diajarkan	2	1	1	2	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah	2	2	2	3	2

	sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” di sekolah					
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	2	2	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	2	3	3	2	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	3	4	2
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	3	2	2
8	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	3	2	2

9	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	2	2	2
10	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	1	3	3	2
11	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	4	2	2	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” mendorong untuk berfikir	2	2	3	2	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	1	2	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	2	2	3	1	2

15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	4	3	4	2	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	4	4	4	3	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	3	4	4	2	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	4	3	3	2	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	4	2	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	2	4	3	2	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	4	4	4	2	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan	2	2	2	3	2

	Konstitusi”yang telah dibahas di sekolah					
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	3	2	2	3	2
24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	1	2	3	2	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” dari berbagai sumber yang berbeda	2	2	4	4	2
Rata-rata skor		1,72	1,8	1,48	1,68	2

Ket:

❖ Skala Skor adalah 1-4 menggunakan skala likert

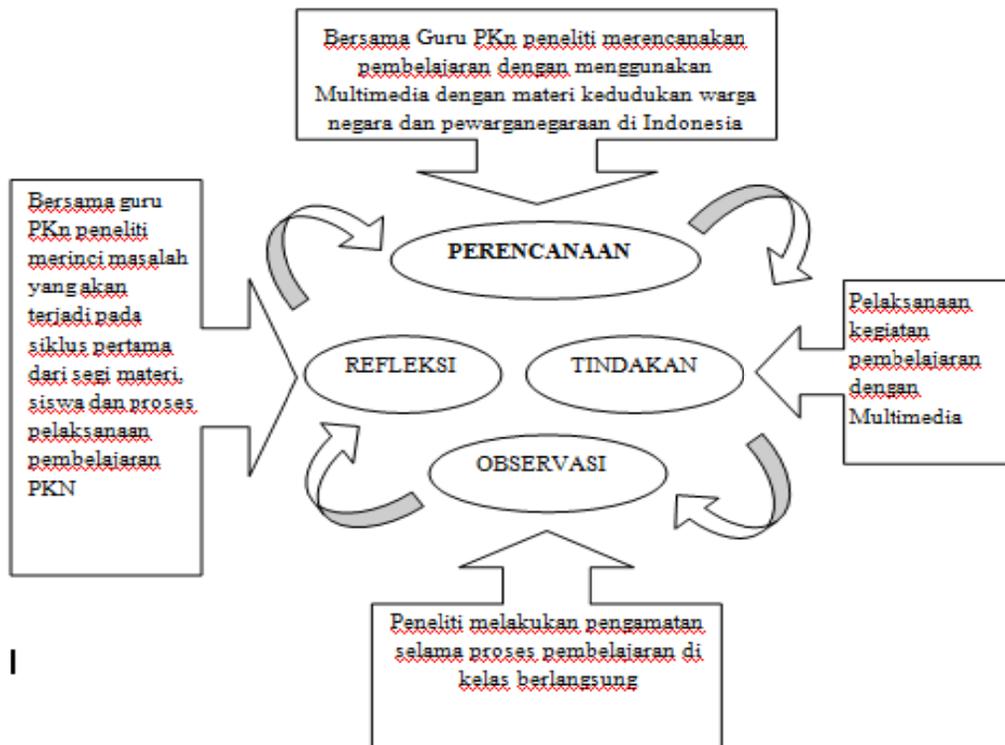
Tabel di atas mendeskripsikan awal hasil rata-rata skor Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn sebesar 1,67 atau di bawah dari nilai median skala likert yaitu 2. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi skala dari 4 responden memperlihatkan bahwa masih belum ada Rasa ingin tahu pesertadidik dalam pembelajaran PKn.

### C. Temuan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti mencoba menggunakan Multimedia untuk mengembangkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn. Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajar PKn ini diukur dari hasil angket yang akan dilaksanakan pada awal siklus dan akhir siklus penelitian. Untuk dapat memecahkan masalah yang telah peneliti temukan dalam penelitian, peneliti bersama guru PKn merancang kegiatan selama penelitian tindakan kelas berlangsung.

#### 1. Siklus Pertama

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:



### **a. Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran pada siklus pertama ini dilaksanakan pada 1 Maret 2012. Peneliti bersama guru PKn mendiskusikan kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia melalui langkah perancangan materi yang akan disajikan dengan multimedia yaitu Penggunaan Program Microsoft Power Point, penggunaan Kabel Lcd dan penayangan yang akan ditampilkan di layar atau screen. Dalam tahap perencanaan pada siklus pertama ini peneliti juga telah menyusun skenario pembelajaran.

Standar kompetensi pada siklus pertama ini adalah “Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan” dengan kompetensi dasar “Mendeskripsikan kedudukan warga negara dan kewarganegaraan di Indonesia”. Indikatornya adalah Menjelaskan kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), Menjelaskan dasar hukum mengenai warga negara indonesia dan Menjelaskan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum

### **b. Tindakan Pertama**

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama ini dilakukan pada tanggal 1 Maret 2012 pukul 08.00 - 09.30 WIB dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan tahap-tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti telah merancang skenario pembelajaran dan membantu guru untuk menyiapkan dan mengoprasikan penggunaan multimedia yang terdiri dari cara pemasangan kabel power, pemasangan speaker dan presenter.

2. Kemudian proses pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yakni guru membacakan absensi kehadiran peserta didik untuk mengetahui apakah seluruh peserta didik hadir pada proses pembelajaran siklus pertama. Pada siklus pertama, ternyata terdapat 2 orang peserta didik yang tidak hadir yakni bidari dan felia yang berketerangan alfa.
3. Sebelum guru memulai kegiatan pembelajaran guru memberitaukan bahwa peneliti akan memantau kegiatan pembelajaran untuk memenuhi tugas akhir peneliti dan meminta peserta didik untuk membantu peneliti. Setelah itu guru menyampaikan kepada peserta didik mengenai kompetensi dasar indikator dan peta konsep dari materi yang akan dipelajari pada siklus pertama ini dengan menggunakan aplikasi microsoft power point yang ditampilkan dengan menggunakan LCD Proyektor. Dalam proses pembelajaran siklus pertama ini indikator .
4. Selanjutnya guru melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dimana dalam pembelajaran siklus pertama ini, kegiatan inti diawali dengan penampilan gambar yang ada di slide 6 yang terdiri dari 4 gambar yang berbeda yakni gambar beberapa orang indonesia, turis asing, keturunan tiong hoa dan sekumpulan anak indonesia yang memegang bendera indonesia, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menganalisis gambar tersebut dan mengkaitkannya dengan materi kedudukan warga negara indonesia. Setelah beberapa saat terdapat beberapa peserta didik yang mulai mengutarakan pendapatnya mengenai gambar tersebut. Aviona mengatakan bahwa gambar turis

asing menggambarkan Warga negara asing, lalu mega megatakan bahwa keturunan tionghoa adalah warga negara indonesia.

5. Setelah beberapa peserta didik mengutarakan pendapatnya guru memberikan pujian dan kemudian melanjutkan ke slide ke 7 dan menjelaskan bahwa gambar tersebut menggambarkan bahwa di indonesia terdapat rakyat yang digolongkan menjadi penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara.
6. Kemudian gurupun menanyakan perbedaan dari penduduk, bukan penduduk, wrga negara dan bukan warga negara kepada peserta didik, peserta didikpun berfikir sejenak lalu terdapat peserta didik yang mengungkapkn pendapatnya. Debora mengatakan bahwa penduduk ialah orang yang berada di suatu wilayah. Nia mengatakan bahwa yang bukan warga negara ialah orang yang bukan warga negara suatu negara seperti turis. Aviona mencoba menyampikan pendapatnya tetapi sayang guru tidak mempedulikannya. Sehingga ia mengeluh kepada peneliti yang duduk dibelakangnya dan berkata “ saya jawab ibunya diem aja, saya males ah jadinya”.
7. Setelah mendengar pendapat dari peserta didik guru mengatakan kalau jawaban mereka bagus dan kemudian gurupun menjelaskan bahwa rakyat di bedakan menjadi penduduk dan bukan pensduduk bedasarkan hubungannya dengan daerah dan bedasarkan hubungannya dengan pemerintahan rakyat dibedakan menjadi warga negara dan bukan warga negara. Dan seseorang dikatakan warga negara suatu negara apabila ia memilik kartu tanda pengenal yang menyatakan bahwa ia merupakan warga negara suatu negara tersebut.

8. Saat ingin melanjutkan materi guru menunjuk salah seorang peserta didik yakni Helmy dengan menggunakan presenter yang memantulkan sinar laser di wajahnya karena ia mengobrol dengan temannya lalu guru berkata “kamu bisa diam tidak?” , “lalu ia menjawab bisa bu”. Selanjutnya guru melanjutkan slide berikutnya yang berisi dasar hukum yang mengatur mengenai kedudukan warga negara yakni Pasal 28 E ayat 1 UUD 1945 dan UU no 12 Tahun 2006 “ mengenai Kewarganegaraan Republik Indonesia” .
9. Sebelum guru melanjutkan materi ia menegur beberapa peserta didik yang berisik dan mengatakan apabila mereka tidak ingin mengikuti pelajaran Pkn mereka diperbolehkan untuk keluar dari kelas, dan guru memanggil nama peserta didik yakni Fajar dan menanyakan apa ia mau mengikuti pelajaran Pkn atau tidak karena ia tidur dan guru menyuruhnya untuk mencuci muka, setelah itu peserta didik mulai memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru pada slide<sup>11</sup> yang berisi materi mengenai asas kewarganegaraan ius soli yang mengandung arti asas ius soli ialah asas kewarganegaraan yang diperoleh berdasarkan wilayah atau tempat negara ia dilahirkan pada slide ini terdapat gambar seorang wanita dan seorang laki-laki yang merupakan suami istri yang berkewarganegaraan Indonesia lalu mempunyai anak yang lahir di Amerika maka anak itu merupakan orang Amerika karena negara amerika menganut asas ius soli.
10. Selanjutnya guru melanjutkan ke slide berikutnya yang berisi negara yang menganut asas ius soli yakni negara Argentina, Brazil, Jamaika, Kanada, Meksiko dan Amerika Serikat.

11. Lalu guru menampilkan slide berikutnya yang berisi penjelasan mengenai isu sanguinis dan menjelaskan bahwa ius sanguinis merupakan asas yang berdasarkan pertalian darah atau keturunan dengan memberikan contoh gambar sepasang suami istri Dan negara yang menganut ius sanguinis yakni negara China, Kroasia, Jerman, India, Israel dan Jepang, saat guru menampilkan negara-negara yang menganut ius sanguinis peserta didik yang bernama helmy menebak bahwa salah satu negara yang menganut asas ius sanguinis adalah indonesia namun ia kecewa dan berkata “kok indonesia gak ada?” Gurupun menjelaskan bahwa indonesia dulu memang memakai asas ius sanguinis namun sekarang indonesia memakai ius soli sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku sekarang. Selanjutnya guru menampilkan slide yang berisi materi mengenai Dampak dari asas kewarganegaraan yang berbeda yakni menimbulkan status seorang anak apatride dan bisa juga bipatride, guru mengatakan bahwa apatride adalah keadaan dimana seseorang tidak mempunyai kewarganegaraan dan Bipatride seseorang mempunyai dua kewarganegaraan. Setelah itu guru menanyakan keterkaitan antara bipatride dan apatride dengan asas ius soli dan ius sanguinis tapi sayangnya peserta didik tidak memberikan jawaban yang memuaskan dan akhirnya guru pun menyuruh peserta didik menjadikan itu pekerjaan Rumah yang harus dikumpulkan minggu depan. Guru mengakhiri penjelasannya dengan menampilkan slide terakhir yang terdapat gambar spiderman menari-nari dan ulisan ucapan terimakasih serentak semua peserta didik tertawa terbahak-bahak.
12. Sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya namun tidak ada satupun peserta didik yang bertanya. Setelah itu

guru menyampaikan bahwa peneliti akan meminta waktu untuk menyebarkan angket

### c. Observasi

Hasil observasi di tulis berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang telah di tulis pada alat ukur Rasa ingin tahu peserta didik dalam lembar kolaborator. Adapun kesimpulan awal yang diamati dan di diskusikan kolaborator dan peneliti selama kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada saat penjelasan mengenai kedudukan warga negara dan kewarganegaraan di indonesia masih terdapat peserta didik yang kurang menyimak dengan baik bahkan ada yang tidur.
2. Masih ada peserta didik yang mengobrol saat penjelasan materi
3. Masih ada peserta didik yang bermain Hp
4. Masih belum muncul rasa ingin tahu pada peserta didik ini dibuktikan dengan hanya ada 1 peserta didik yang mengajukan pertanyaan.

Tabel 2

Skor Rasa ingin tahu Peserta didik Siklus 1

no	Pertanyaan/Indikator	Skor Rata-Rata	Skor Median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2

2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan	1,3	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah	1,81	2
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,94	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	1,91	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,13	2
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan	2	2

	dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.		
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir	2	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir	1,94	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,94	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	1,9	2
15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	2	2

16	Ingin tahu tentang banyak hal	2	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	1,91	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	1,83	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,9	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	1,94	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	1,94	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah	2,21	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,91	2

24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	2,1	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” dari berbagai sumber yang berbeda	2,16	2
Skor rata-rata		1,94	2

Tabel di atas mendeskripsikan awa hasil rata-rata skor Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn sebesar 1,94 atau di bawah dari nilai median skala likert yaitu 2. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi skala dari 40 responden memperlihatkan bahwa masih belum adanya meningkatnya Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn.

#### **d. Refleksi**

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dapat dikatakan cukup baik walaupun belum berhasil secara maksimal berdasarkan alat ukur dan lembar kolaborator. Walaupun pembelajaran berlangsung cukup baik namun masih ada beberapa peserta didik yang belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, masih ada peserta didik yang ribut sendiri dikelas ketika mendengarkan materi dan juga ada peserta didik yang memainkan *handphone* saat jam pelajaran dan tertidur. Rasa ingin tahu peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah hal ini dapat

dilihat dari peserta didik belum menunjukkan perubahan, kurangnya minat peserta didik untuk dan guru harus memancing terlebih dahulu agar peserta didik mau bertanya.

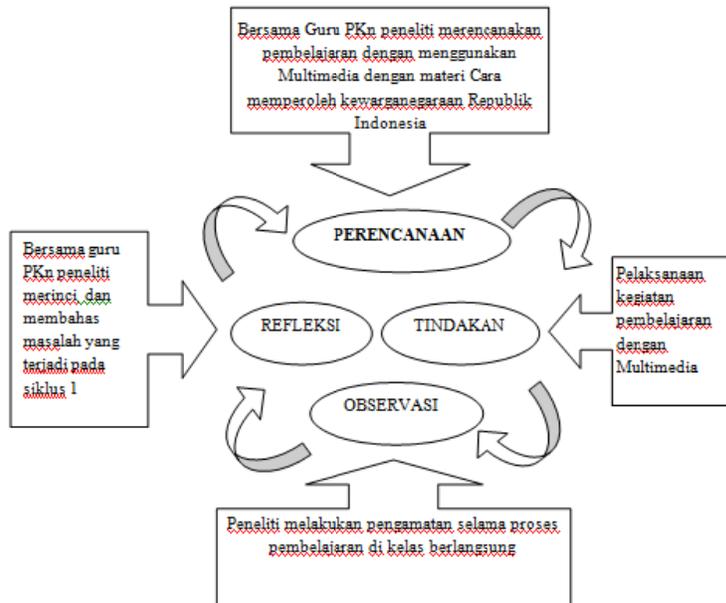
Hasil refleksi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

1. Guru harus lebih tegas lagi terhadap peserta didik yang tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru harus lebih bisa menguasai kelas dengan tidak hanya berfokus atau sering berada di posisi depan kelas.
3. Guru harus lebih menanggapi pernyataan dari peserta didik dan memberikan perhatian kepada semua peserta didik
4. Guru harus sering memberikan penghargaan atau pujian kepada peserta didik.
5. Guru harus menyisipkan gambar atau video yang menarik dan berhubungan dengan materi sehingga peserta didik tertarik untuk menyimak penjelasan guru dan timbul Rasa ingin tahunya dengan bertanya

Dengan demikian permasalahan tersebut harus dipecahkan dan diharapkan untuk tidak terulang pada siklus ke 2.

## 2. Siklus Kedua

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:



### a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran pada siklus kedua ini dilaksanakan pada 8 Maret 2012 dilakukan kembali berdasarkan hasil evaluasi kesulitan-kesulitan pada siklus pertama. Dalam tahap perencanaan pada siklus kedua ini peneliti juga telah menyusun skenario pembelajaran. Standar kompetensi pada siklus kedua ini adalah “Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan”. Dengan Kompetensi Dasar “ Mendeskripsikan kedudukan warga negara dan pewarganegaraan di Indonesia”. Indikatornya adalah “Menguraikan Cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia, Menguraikan persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia dan hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan dan Menjelaskan hak dan kewajiban dasar warga Negara”. Materi

pokok yang diberikan pada siklus kedua ini adalah “ Menguraikan Cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia .

Pada siklus pertama kesulitan-kesulitan yang terjadi cukup kompleks antara lain, pada saat proses pembelajaran, masih ada peserta didik yang berbicara dengan teman sebangkunya, ada yang masih bermain *handphone* dan tidur sehingga keadaan kelas masih belum maksimal. Pada siklus kedua ini guru harus lebih bisa menguasai kelas dan membangkitkan Rasa ingin tahu peserta didik.

Pada siklus kedua ini peneliti akan membantu guru di depan untuk mengoperasikan penggunaan speaker serta untuk mengantisipasi tidak berfungsinya salah satu perangkat yang mendukung multimedia saat guru menjalankan video yang berkaitan dengan materi. Peserta didik pada siklus pertama sering berceletoh atau sibuk sendiri, guru pada siklus kedua akan lebih bersikap tegas agar proses pembelajaran PKn pada siklus kedua berjalan lebih baik dari siklus pertama.

#### **b. Tindakan Kedua**

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2012 pukul 08.00 - 09.30 WIB, dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan tahap-tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti sudah terlebih dahulu mempersiapkan RPP yang sudah disusun sebelumnya. Dan peneliti juga telah telah merancang skenario pembelajaran yang disusun dengan menggunakan multimedia.

2. Guru membacakan absensi kehadiran peserta didik, dan seluruh peserta didik dipastikan hadir pada pelaksanaan pembelajaran siklus kedua ini terdapat 1 peserta didik yang tidak hadir yakni Aldo dengan keterangan alfa.
3. Setelah itu guru menyampaikan kepada peserta didik mengenai kompetensi dasar indikator dan peta konsep dari materi yang akan dipelajari pada siklus pertama ini dengan menggunakan aplikasi microsoft power point yang ditampilkan dengan menggunakan LCD Proyektor. Dalam proses pembelajaran siklus pertama ini indikator .
4. Selanjutnya guru melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dimana dalam pembelajaran siklus pertama ini, kegiatan inti diawali dengan penyampaian materi dasar hukum yang pernah mengatur mengenai kewarganegaraan di indonesia dengan menggunakan tulisan warna putih dan yang sekarang berlaku di indonesia dengan warna merah, dan pada tulisan UU no 12 tahun guru memberi tanda kurung yang didalamnya terdapat tulisan “yang berlaku sekarang”.
5. Setelah itu guru melanjutkan ke slide berikutnya yang berisi materi Asas kewarganegaraan yang dipakai Indonesia yakni asas ius soli, asas ius sanguinis, asas kewarganegaraan tunggal dan khusus mengenai asas kewarganegaraan ganda terbatas guru memberikan tanda kurung yang bertuliskan(hanya berlaku bagi anak sampai usia 18 thn). Lalu beberapa peserta didik mengatakan “oh indonesia menganut asas campuran toh” lalu sebagian peserta didik meminta guru untuk tidak memindahkan ke slide berikutnya karena mereka ingin mencatat.
6. Sebelum melanjutkan ke slide berikutnya guru bercerita bahwa dulu pernah ada anak SMA 1 yang mempunyai ayah orang jepang dan ibu orang indonesia namun

ia tidak bisa menjadi warga negara Indonesia karena saat itu belum berlaku UU yang sekarang sehingga ia harus selalu mengurus surat izin untuk tinggal di Indonesia. Salah seorang peserta didik bernama Deno bertanya “sekarang dia dimana bu?” lalu guru pun menjawab “sekarang dia tinggal bersama orang tuanya di Jepang”.

7. Selanjutnya guru melanjutkan ke slide berikutnya mengenai materi Cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia yakni dengan cara Melalui kelahiran, Pengangkatan, Perwarganegaraan, Perkawinan, Pemberian kewarganegaraan dan Ikut ayah atau ibu. Pada slide ini guru menyisipkan sebuah gambar komputer yang mempunyai tangan dan wajah dan komputer itu bergerak seakan-akan komputer itu menjelaskan mengenai materi tersebut. Hal ini membuat peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan mencatatnya di buku mereka.
8. Setelah itu guru menampilkan slide yang berisi gambar 3 orang pemain bola yakni Irfan Bachdim, Gonzales dan Kim Kurniawan lalu serentak semua peserta didik tertawa dan antusias memperhatikan gambar tersebut. Lalu guru bertanya apa hubungan gambar tersebut dengan materi lalu beberapa anak berkata “itu pemain naturalisasi bu”, gurupun mengia kan jawaban peserta didik dan memberikan pujian kepada mereka lalu selanjutnya guru menampilkan sebuah tanda panah dan tanda panah tersebut menunjuk ke arah sebuah tulisan “naturalisasi” dari kata naturalisasi guru membuat dua buah anak panah bercabang yang masing-masing bertuliskan kata “Biasa” dan “Istimewa”. Serentak semua peserta didik saling bertanya kepada teman sebangkunya masing-

masing mengenai naturalisasi biasa dan istimewa. Salah seorang peserta didik aviona bertanya kepada temannya Febri “apa sih naturalisasi istimewa?”terus mereka termasuk naturalisasi apa” lalu febri berkata sambil tersenyum dan bercanda “ mana gua tau, tanya aja tuh ke kak mai yang ada di belakang lo, dia kan kamus pkn berjalan”. Lalu aviona bertanya kepada peneliti dan poenelitipun berkata bahwa mereka termasuk natralisasi biasa dan naturalisasi istimewa adalah naturalisasi yang diberikan oleh kepala negara atas orang yang berjasa bagi negara itu. Lalu aviona bertanya lagi “kenapa Irfan Bachdim, Gonzales dan Kim termasuk naturaliasi biasa kan mereka berjasa?” lalu peneliti berkata karna mereka mengurus sendiri keperluan untuk menjadi warga negara indonesai, mereka tidak di beri kewarganegaraan indonesia oleh presiden. Setelah itu aviona mengucapkan terimakasih dan kembali menyimak penjelasan dari guru bawa mereka bertiga termasuk pemain naturalisasi biasa karena mereka tidak diberikan kewarganegaraan oleh preseiden dan merek menguru sendiri proses naturalisasi. Setelah itu guru menampilkan sebuah slide yang terdapat sebuah gambar seorang yang bernama gus hidink, serentak peserta didik bertanya siapa dia, lalu guru menjelaskan bahwa dia adalah seorang pelatih Tim nas Korea yang diberikan naturalisasi istimewa karena dianggap berjasa. Lalu seorang peeserta ddik bernama yosef bertanya “memangnya jasanya apa bu?” lalu guru pun berkata “ Gus hidink diberikan naturalisasi istimewa oleh presiden korea karena ia berhasil membawa tim nas korea masuk kedalam piala dunia kemarin” lalu yosef berkata “oh gitu toh”.

9. Selanjutnya guru menampilkan slide yang berisi materi syarat menjadi warga negara Indonesia yakni Berusia 18 tahun atau sudah kawin, Sudah bertempat tinggal di Indonesia paling singkat 5 tahun berturut-turut, Sehat jasmani dan rohani, Dapat berbahasa Indonesia serta mengakui dasar negara Pancasila dan UUD 1945, Tidak pernah dijatuhi pidana dan Mempunyai pekerjaan dan meyeritakan sebuah gambar pemain bola yang baru di naturalisasi sehingga membuat peserta didik memperhatikan gambar tersebut.
10. Saat penyampaian materi jumlah peserta didik yang memperhatikan bertambah walaupun masih ada beberapa peserta didik yang berisik dan membuat guru harus menegurnya. Lalu guru menampilkan sebuah video yang berisi dilantiknya 5 pemain naturalisasi untuk memperkuat Timnas Indonesia yakni Stefano Janite Lillipay mantan pemain Utrecht Belanda, Greg Nwokolo pemain Persija, Tonnie Harry Cousel mantan pemain Feyenoord Rotterdam, Jhonny Rudolf Van Beu Kering pemain Pelita Jaya, dan Victor Chukwuenkenzie Igbonefo pemain Persipura. Serentak semua peserta didik menyaksikan video tersebut dengan antusias sehingga peneliti harus segera maju ke depan untuk membantu guru memperbesar volume speaker bahkan peserta didik meminta pemutaran ulang video tersebut. Setelah pemutaran video dilakukan guru menjelaskan bahwa seseorang yang ingin menjadi warga negara Indonesia harus bisa berbahasa Indonesia, hal ini dapat dilihat oleh kecakapan Greg Nwokolo di video saat di wawancara dan ia menjawab dengan bahasa Indonesia, lalu seorang peserta didik berkata "oh itu toh yang namanya Greg" ucap Bidari.

11. selanjutnya guru melanjutkan materi dengan menampilkan slide yang berisi sebuah photo artis yakni Anggun lalu peserta didik memperhatikan photo tersebut dan bertanya apa hubungannya photo itu dengan materi. guru pun langsung menjelaskan bahwa anggun dulu adalah warganegara indonesia dan sekarang bukan lagi menjadi warga negara indonesia melainkan warga negara perancis.
12. penjelasan guru ditutup dengan menjelaskan materi mengenai hak dasar dan kewajiban warga negara indonesia dan guru meminta peserta didik untuk mencari dasar hukum dari materi itu dan dikumpul minggu depan. dan peneliti meyebarkan angket kepda para peserta didik

**c. Observasi**

Hasi observasi ditulis berdasarkan hasil penelitian yang telah ditulis pada alat ukur Rasa ingin tahu peserta didik dalam lembar kolaborator. Adapun kesimpulan awal yang diamati dan di diskusikan kolaborator dan peneliti selama kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Peserta didik sudah mulai antusias terhadap materi pokok yang diajarkan.
2. Sudah mulai muncul berbagai pertanyaan.
3. Peserta didik sudah mulai aktif bertanya dan mencari jawaban sendiri.
4. saat terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan guru menegurnya
5. dan guru sudah dapat memunculkan Rasa ingin tahu peserta didik dengan cara menyajikan gambar-gambar yang menarik dan video yang berhubungan dengan materi

selain itu di siklus kedua ini partisipasi peserta didik sudah lebih aktif, dalam proses pembelajaran sudah tidak diketemukan peserta didik yang sibuk dengan

urusannya masing-masing, seluruh peserta didik cenderung lebih fokus memperhatikan guru daripada siklus pertama.

Kemajuan lainnya adalah di siklus kedua ini mulai terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan walaupun disela-sela Tanya jawab masih ada peserta didik yang berceletuk namun masih dapat diatasi guru.

Tahapan penggunaan multimedia pada siklus kedua sudah berjalan lebih baik dari siklus pertama.

Tabel 3

Skor Rasa ingin tahu Peserta didik Siklus 1

no	Pernyataan / skor	Skor rata-rata	Skor median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,02	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan	1,4	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah	2,21	2

4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,15	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	2,94	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,73	2
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,18	2
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,13	2
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,4	2
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,15	2
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir	2,92	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir	2,55	2

13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,21	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	2,4	2
15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	2,63	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	3,05	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	2,71	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	2,65	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,9	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	2,42	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	2,8	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah	2,31	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,13	2

24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	2,5	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” dari berbagai sumber yang berbeda	2,52	2
Skor rata-rata		2,44	2

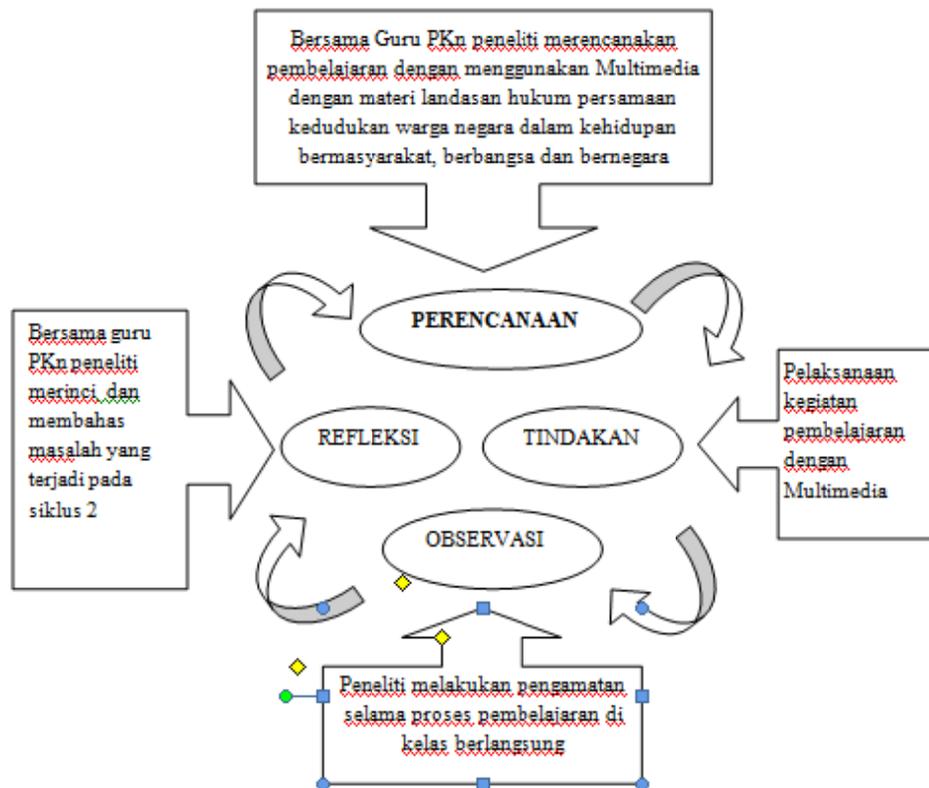
Tabel di atas mendeskripsikan hasil rata-rata skor Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn siklus kedua sebesar 2,44 atau di atas dari nilai median skala likert yaitu 2. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi peserta didik telah mengalami peningkatan dari siklus pertama.

#### **d. Refleksi**

Rasa ingin tahu peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus kedua ini secara garis besar dapat dikatakan sudah memperlihatkan peningkatan seperti keingintahuan peserta didik yang dapat dilihat dari banyaknya pertanyaan dari peserta didik dan usaha mencari jawaban sendiri oleh peserta didik baik itu pertanyaan yang diajukan oleh guru ataupun dari peserta didik lain Tetapi dalam pembelajaran PKn secara keseluruhan masih belum menunjukkan hasil yang maksimal, walaupun sudah mengalami peningkatan dari siklus pertama. Oleh karena itu, perlu diadakannya kembali siklus ketiga guna mendapatkan hasil yang sangat maksimal dalam mengembangkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn.

### 3. Siklus Ketiga

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus ketiga dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:



#### a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran pada siklus ketiga ini dilaksanakan pada 15 Maret 2012 dilakukan kembali berdasarkan hasil evaluasi kesulitan-kesulitan pada siklus kedua. Dalam tahap perencanaan pada siklus ketiga ini peneliti juga telah menyusun skenario pembelajaran. Standar kompetensi pada siklus ketiga ini adalah “Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan”

dengan kompetensi dasar “ Menganalisis persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan negara dan Menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku”. Indikatornya adalah “Mendesripsikan landasan hukum persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara , Menguraikan Hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan , Menjelaskan pentingnya sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dan Menguraikan Upaya yang dilakukan untuk menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku”

Materi pokok yang diberikan pada siklus ketiga ini adalah “Persamaan kedudukan warga negara ”. Pada siklus ketiga ini guru megabungkan 2 kompetensi dasar karena sudah tidak ada waktu lagi untuk pertemuan berikutnya karena terotong acaradari sekolah dan sudah mendekati jadwal untuk Ujian Blok 2 pada bulan April.

#### **b. Tindakan Ketiga**

Kegiatan pembelajaran pada siklus ketiga ini dilakukan pada tanggal 15 Maret 2012 pukul 08.00-09.30 WIB, dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan tahap-tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti sudah terlebih dahulu mempersiapkan RPP yang sudah disusun sebelumnya. Dan peneliti juga telah

telah merancang skenario pembelajaran yang disusun dengan berpedoman pada RPP sesuai dengan penggunaan multimedia.

2. Kemudian proses pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yakni guru membacakan absensi kehadiran peserta didik pada siklus ketiga, terdapat beberapa peserta didik yang tidak hadir yakni Adrian, Deno, Aldo, Alif, Felia dengan keterangan alfa dan Sabrina dengan keterangan sakit.
3. Guru menyampaikan kepada peserta didik mengenai kompetensi dasar dan indikator dari materi yang akan dipelajari pada siklus ketiga dengan menggunakan aplikasi microsoft power point yang ditampilkan dengan menggunakan LCD Proyektor Selanjutnya guru melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dimana dalam pembelajaran siklus ketiga ini, kegiatan inti diawali dengan penampilan judul materi yang bertuliskan persamaan kedudukan warga negara dimana pada slide itu guru menampilkan gambar timbangan dan sejumlah suku yang ada di Indonesia. selanjutnya guru menampilkan slide yang berisi materi mengenai persamaan kedudukan warga negara di berbagai bidang yakni Dibidang Hukum dan pemerintahan, Politik, Ekonomi dan sosial serta Pertahanan dan keamanan lalu guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan contoh dari masing-masing bidang tersebut, dan peserta didik yang bernama Reynaldi berkata “ contoh dari bidang politik ialah untuk ikut Pemilu”. dan jawaban dari Reynaldi diberikan pujian dari guru dan serentak peserta didik yang lain ikut menyampaikan pendapatnya masing-masing.
4. kemudian guru melanjutkan materi ke slide berikutnya mengenai Hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara

dalam berbagai bidang kehidupan yakni Masih adanya individu yang merasa lebih tinggi kedudukannya dari yang lain sehingga menuntut perlakuan istimewa, Masih kuatnya budaya politik patron-klien, Masih adanya kecenderungan KKN, Kelemahan di sistem Hukum dan Sikap diskriminatif sejumlah oknum penegak hukum. saat guru menampilkan slide tersebut peserta didik bertanya apa arti dari budaya politik patron-klien, lalu gurupun menjelaskan bahwa “budaya patron-klien ialah budaya yang memperlihatkan mengenai seseorang yang menurut perkataan bosnya yang kata lainnya adalah asal bapak senang”. setelah itu peserta didik pun mencatat penjelasan guru dibuku masing-masing.

5. selanjutnya guru menampilkan sebuah video mengenai ketidak tegasan dan ketidakadilan pemerintah dalam bidang hukum dimana pada video tersebut ditampilkan seorang nenek yang dijatuhi hukuman karena mencuri biji cokelat dan langsung dihukum sedangkan kasus mengenai century dan para koruptor belum dijatuhi hukuman. saat pemutaran video berlangsung semua peserta didik memperhatikan video itu dengan antusias dan tidak terlihat adanya peserta didik yang bercanda, memainkan hand phone dan tidur. setelah guru menampilkan video tersebut guru menjelaskan betapa kurang tegasnya pemerintah dalam menangani masalah tersebut dan peserta didikpun setuju dengan pernyataan guru tersebut, setelah itu gurupun menampilkan slide berikutnya yang berisi materi Menguraikan Upaya yang dilakukan untuk menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku. sebelum guru menampilkan materi itu ia bertanya kepada peserta didik “apa upaya yang seharusnya dilakukan?”, lalu peserta didikpun ada yang berkata

“pemerintah tidak boleh pilih kasih dalam menegakan hukum, yang salah harus dihukum”. guru lalu memberikan pujian dan kemudian menampilkan upaya yang dapat dilakukan yakni menunjukkan sikap empati terhadap mereka yang diperlakukan secara diskriminatif, menumbuhkan sikap bersedia menerima adanya kesederajatan diantara keragaman budaya, Keteladanan dari aparat Negara dalam mewujudkan tegaknya prinsip persamaan kedudukan warga Negara, Semua pihak berusaha menumbuhkan budaya multi cultural dan gerakan anti diskriminasi di berbagai bidang kehidupan Dan Menerapkan sikap tepa selira. lalu peserta gurupun bertanya “kalian pernah mendengar kata tepa selira?” merekapun serentak berkata “belum bu” dan mereka lalu bertanya kepada guru apa arti dari tepa selira dan guru menjelaskan bahwa tepa selira ialah sikap memperlakukan orang lain sama seperti kita memperlakukan diri sendiri. lalu mereka mencatat penjelasan tersebut dibuku masing-masing.

6. kegiatan pembelajaran ditutup dengan penampilan sebuah video yang menceritakan pesan wakil menteri pendidikan mengenai pelarangan diskriminasi terhadap anak-anak yang terdampak virus HIV. Sebelum pemutaran video beberapa peserta didik bertanya “arti dari terdampak virus HIV apa sih?” tanya qidran dan kemudian dijawab oleh helmy “artinya bukan dia yang kena HIV” dan gurupun membenarkan jawaban helmy dan menjelaskan bahwa di video tersebut terdapat sebuah sekolah yang mendiskriminasi seorang anak yang ayahnya terkena virus HIV. Setelah menyampaikan materi gurupun memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyebarkan angket dan photo bersama peserta didik.

### c. Observasi

Hasil observasi ditulis berdasarkan hasil penelitian yang telah ditulis pada alat ukur Rasa ingin tahu peserta didik dalam lembar kolaborator. Adapun kesimpulan awal yang diamati dan di diskusikan kolaborator dan peneliti selama kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Peserta didik peserta didik sangat antusias dalam mengikuti materi pelajaran.
2. Mulai banyak yang pertanyaan yang muncul bahkan setelah peneliti meninggalkan ruangan kelas terdapat peserta didik yang menghampiri peneliti untuk menanyakan materi yang masih belum mereka mengerti dan ada peserta didik yang bernama mega bertanya ke peneliti melalui via sms mengenai perbedaan penduduk dan bukan penduduk.
3. Peserta didik tidak ada yang terlihat mengantuk karena guru menyisipkan gambar dan video yang menarik dan berhubungan dengan materi. Seperti gambar Anggun yang bukan lagi warga negara Indonesia, Pemain naturalisasi Irfan Bachdim dan video saat penandatanganan dan pengucapan sumpah Greg saat proses naturalisasi

Tabel. 4

Skor Rasa ingin tahu Peserta didik Siklus 3

No	Pernyataan / skor	Skor rata-rata	Skor median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn		

	mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,5	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan	3	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah	2,6	2
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,72	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	3,03	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,1	2
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai	3,03	2

	“Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.		
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,60	2
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,7	2
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”	3,03	2
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir	3,30	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir	3	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,1	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	2,84	2

15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	3	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	3,2	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	2,8	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	2,72	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,84	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	2,51	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	3,03	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah	3,03	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,12	2

24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	3,2	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” dari berbagai sumber yang berbeda	2,7	2
Skor rata-rata		3,00	2

Tabel di atas mendeskripsikan akhir hasil rata-rata skor Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn sebesar 3,00 atau di atas dari nilai median skala likert yaitu 2 dan meningkat 1,05 dari siklus pertama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi skala dari 40 responden memperlihatkan bahwa Rasa ingin tahu peserta didik sudah meningkat dalam pembelajaran PKn.

#### **d. Refleksi**

Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn pada siklus ketiga secara keseluruhan mengalami peningkatan yang signifikan. Seperti banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru atau peserta didik lain. Keaktifan dan kefokusannya peserta didikpun meningkat ini dibuktikan dengan tidak ada lagi peserta didik yang berbicara dengan temannya, bermain sendiri dan bahkan tidur. Hampir semua peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil pengamatan ini, maka peneliti dan guru sepakat untuk mencukupkan penelitian pada siklus ketiga dan memutuskan bahwa Upaya Mengembangkan Rasa ingin tahu Peserta didik dalam Pembelajaran Pkn menggunakan Multimedia dinyatakan berhasil.

#### **A. Pembahasan**

Upaya meningkatkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn melalui penggunaan multimedia yang di dalamnya terdapat materi, gambar dan video dengan menggunakan alat pendukung lainnya seperti speaker, LCD proyektor, layar/ screen, kabel data, kabel power dan presenter pada penelitian ini dapat meningkatkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn.

Sehingga dapat terlihat adanya hubungan antara pembelajaran yang menerapkan penggunaan multimedia terhadap peningkatan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari table pengembangan siklus.

Tabel. 5

Pengembangan Rasa ingin tahu Peserta didik

no	nama	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
<b>1</b>	Adriana Rahmawati	2,08	2,08	-
<b>2</b>	Aldo Syahroni Putra	2,64	-	-
<b>3</b>	Alif Naufal Pradana	2,2	2,12	-
<b>4</b>	Amita Putri	2,56	2,36	2,32
<b>5</b>	Aviola Putri Hermanto	3	3	3

<b>6</b>	Bidari Lesmana	-	2,56	2,44
<b>7</b>	Deno Putra	2,44	2,48	-
<b>8</b>	Dita Ayu astuti	2,24	2,32	2,36
<b>9</b>	Dony Renato Simulan	2,96	3,24	2,96
<b>10</b>	Elida Sahara	2	2	2
<b>11</b>	Elyan Wijaya	2,08	2,08	2,08
<b>12</b>	Fajar Rizky Rahardian	2,24	2,4	2,12
<b>13</b>	Febry Fitriah Ardely	2,4	2,08	2,4
<b>14</b>	Felia Amelita	-	2,4	-
<b>15</b>	Geofany Tri Wibowo	2,32	2,32	2,32
<b>16</b>	Gunawan Wibisno	2,28	2,36	2,12
<b>17</b>	Hamka Ash Shiddieqy	2,68	2,68	2,68
<b>18</b>	Helmy	1,48	2,48	3,52
<b>19</b>	Ismah Hayati	2,68	2,64	2,64
<b>20</b>	Joanita Adi Saraswati	2,04	2,04	2,04
<b>21</b>	Julius Glenn Aji Pamungkas	2,56	2,56	2,56
<b>22</b>	Maria Theresia	2,08	2,08	2,08
<b>23</b>	Mayang Almira Marsha	2,28	2,28	2,28
<b>24</b>	Mega Maulina Ekawati	2,48	2,56	2,6

25	Merdyan Abdul Aziz	1,96	1,96	1,96
26	Muhammad Febrian Aridis	2,88	2,92	2,88
27	Muhammad Harry Prawirat	2,24	2,24	2,16
28	Naila	2,48	2,48	2,48
29	Okky Sofyani	2,84	2,8	2,8
30	Priscilla Pasaribu	2,12	2,08	2,08
31	Qidran Alifardin Nurdi	2,2	2,32	1,84
32	Reynaldi Istanto	2,2	2	2,24
33	Shabrina Sekar Arum Sabri	2,52	2,48	-
34	Siti Rachma Eldita	2,4	2,48	2,76
35	Tri Nur Ramadhaniah	2,36	2,44	2,44
36	Wieza Fadhila Rachma	2,92	2,92	2,92
37	Yosef Christian Patty	2,56	2,52	2,72
38	Yulfa Meilani	2,28	2,4	2,6
39	Brenda	3,04	3,04	2,96

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Waktu penelitian yang harus disesuaikan karena terpotong hari libur dan acara yang diadakan oleh sekolah.

- b. Banyaknya peserta didik yang tidak masuk pada siklus ke 3. Yakni sebanyak 6 Orang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pada penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jakarta dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, bahwa penerapan penggunaan Multimedia meningkatkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari setiap siklus, Rasa ingin tahu yang berkembang dalam pembelajaran peserta didik cenderung mengalami peningkatan. Pada awal sebelum diadakan penelitian Rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran PKn berada pada skor 1,67 dan masih beradiah dibawah skor median skala likert yaitu 2, ini menunjukkan masih sangat rendah. Pada siklus pertama, Rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran PKn berada pada skor 1,94 dan masih beradiah dibawah skor median skala likert yaitu 2, ini berarti masih sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti dan guru sepakat untuk menjalankan siklus kedua. Pada siklus kedua, Rasa ingin tahu peserta didik sudah mulai terlihat, hal ini ditandai dengan sudah mulai adanya pertanyaan yang diajukan peserta didik dan Rasa ingin tahu peserta didik berada pada skor 2,44 sudah beradiah diatas skor skala likert yakni 2. Namun peneliti masih menganggap kurang maksimal, sehingga bersama guru sepakat melanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus ketiga, Rasa ingin tahu peserta didik pada pelajaran PKn telah mengalami perkembangan yang sangat meningkat

dan merata pada semua peserta didik hal ini terlihat dengan skor 3,00 dan berada di atas skor median skala likert yaitu 2.

Kedua, penerapan penggunaan Multimedia dalam proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi lebih aktif ,fokus dan mempunyai perhatian lebih besar dalam mengikuti pembelajaran PKn, sehingga proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan. Jika dibandingkan ketika guru belum menggunakan Multimedia proses pembelajaran PKn membuat peserta didik kurang begitu aktif, tidak fokus dan cepat bosan. Bahkan sampai mengantuk sehingga proses pembelajaran PKn menjadi pasif.

Ketiga, penerapan penggunaan Multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi, karena dengan multimedia guru dapat menjelaskan materi yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar dan video serta dengan didukung penggunaan presenter sebagai remote sehingga guru tidak perlu lagi untuk menggunakan mouse untuk menganti ke slide berikutnya.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian mengenai upaya mengembangkan Rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran pkn menggunakan Multimedia menunjukkan peningkatan. Dengan demikian penelitian ini mengandung implikasi bahwa semakin sering penerapan penggunaan Multimedia dilaksanakan dalam pembelajaran PKn dengan cara penyampaian materi menggunakan program

microsoft power point yang didalamnya disisipkan gambar dan video yang menarik dan berhubungan dengan materi maka pembelajaran PKn akan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan kegiatan pembelajaran lebih menarik serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru PKn diharapkan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih fokus , tertarik dan mempunyai perhatian lebih besar dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat mengadakan program pelatihan secara berkala kepada guru yang ada agar para guru dapat memanfaatkan dengan baik fasilitas yang sudah disediakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. Lif Khoiri. *Pembelajaran Akselerasi*. 2011. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Aqib. Zainal. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. 2011. Bandung : Yrama Widya.
- Asyhar. Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* . 2011. jakarta: Gaung Persada Press.
- Azhar. *Media Pembelajaran*. 2011. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Danim,Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik* . 2010. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. 2011. Bandung:sarana tutorial nurani sejahtera.
- Gulo. W. *Staretegi Belajar mengajar* . 2002. Jakarta: Grasindo.
- Hr . Widada. *Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional*. 2010. jakarta: Pustaka Widyatama.
- Hurlock. Elizabeth. B. *Psikologi Perkembangan* jakarta:Erlangga
- Klausmeier. Herbert. J. *Learning and Human Ability Education Psychology*. 1973 . New York: Harper and Row Publisher.
- Louis. Cohen. *Educational Research in Research in Class Room* Glosgow: Harper and Row Publisher
- Mayer. Richard E. *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. 2009. santa Barbara: pustaka pelajar.
- Musfiqon . Hm. *Pengembangan dan Sumber Pembelajarn*. 2012. jakarta:Prestasi Pustaka Publiesher.
- Rahardja,Umar Tirta. *Pengantar Pendidikan* . 2000. Jakarta: Rineka Citra.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Sisdiknas
- Yusuf . Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Rosda

Sumber internet:

<http://asepsutisna.wordpress.com/2009/10/26/perkembangan-PKN-di-indonesia/> (diakses pada Selasa 13 Desember 2011, pukul 17.00 WIB)

[http://azifahituzahirah.blogspot.com/2011/06/teori-curiosity-berlyne-teori\\_rasa.htm](http://azifahituzahirah.blogspot.com/2011/06/teori-curiosity-berlyne-teori_rasa.htm) (diakses pada Rabu 29 Desember 2011, pukul 18.45 WIB)

[http://indonesiaindonesia.com/wiki/Curiosity#footnote\\_1](http://indonesiaindonesia.com/wiki/Curiosity#footnote_1) (diakses pada Rabu 29 Desember 2011, pukul 18.45 WIB)

<http://iwanps.wordpress.com/2008/04/17/teori-motivasi/> (diakses pada Rabu 29 Desember 2011, pukul 18.45 WIB)

<http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/> (diakses pada Minggu Januari 2012, pada pukul 13.06 WIB)

[http://mardoto.com/2009/03/20/seri-013-mahapesertadidik-urgensi-pendidikan-kewarganegaraan-menurut\\_saya/](http://mardoto.com/2009/03/20/seri-013-mahapesertadidik-urgensi-pendidikan-kewarganegaraan-menurut_saya/) (diakses pada Senin 15 Desember 2011, pada pukul 13.00 WIB)

<http://umarhapsoro.blogdetik.com/index.php/kebenaran-pendahuluan/kebenaran-risalah-iv> (diakses pada Jumat 30 Desember 2011, pada pukul 15:58)

[http://www.tik.tp.ugm.ac.id/site/index.php?option=com\\_content&view=article&id=70:mengenalpowerpoint&catid=35:microsoft-powerpoint&Itemid=70](http://www.tik.tp.ugm.ac.id/site/index.php?option=com_content&view=article&id=70:mengenalpowerpoint&catid=35:microsoft-powerpoint&Itemid=70) (diakses pada Sabtu 26 Mei 2012, pada pukul 10:18 WIB)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMA NEGERI 1 JAKARTA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : X / II

Pertemuan : 1

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Standar Kompetensi :

5. Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan

Kompetensi Dasar :

- 5.1 Mendeskripsikan kedudukan warga negara dan kewarganegaraan di Indonesia

Indikator :

- Menjelaskan kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara)
- Menjelaskan dasar hukum mengenai warga negara Indonesia.
- Menjelaskan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum

**I. Tujuan pembelajaran :**

1. Setelah mengkaji dari berbagai literatur peserta didik dapat Menjelaskan kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara Indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum

**II. Materi Ajar :**

1. Kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara)

2. Dasar hukum yang mengatur Warga negara
3. Asas dalam kewarganegaraan

**III. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah bervariasi
- Presentasi

**IV. Langkah-langkah pembelajaran :**

• Pertemuan 1

A. Kegiatan Awal

(Apersepsi) : 5 menit

- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. (**Religius**)
- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran

(Motivasi) : 5 menit

Menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti : 60 menit

Eksplorasi

- Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum.

Elaborasi

- Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Microsoft Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.

Konfirmasi

- Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum.

### C. Kegiatan Akhir

(refleksi)

- Menyimpulkan mengenai kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum.

(penugasan)

- Memberikan tugas kepada siswa untuk mencari mengenai apatride dan bipatride.

### V. Alat / Bahan / Sumber belajar

- Alat : White board, Spidol, Lap top, Proyektor, Presenter dan speaker
- Bahan / Sumber belajar : UUD 1945 yang telah di Amandemen Budiyanto, Buku pendidikan kewarganegaraan SMA kelas X, jakarta, Erlangga, 2007.

### VI. Penilaian

- tugas

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Kepala SMU N 1

Drs. Muhamad Agus Salisin  
Nip. 131781885

Dra. Yarneli  
NIP. 196403012008012006

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMA NEGERI 1 JAKARTA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : X / I

Pertemuan : 2

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Standar Kompetensi :

5. Memahami hakikat bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)

Kompetensi Dasar :

5.1 Mendeskripsikan kedudukan warga negara dan kewarganegaraan di Indonesia

Indikator :

- Menguraikan persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia dan hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan
- Menjelaskan hak dan kewajiban dasar warga negara
- Menguraikan Cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia

**I. Tujuan pembelajaran :**

1. Setelah mengkaji dari berbagai literatur peserta didik dapat menguraikan cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia, persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia dan hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan serta menjelaskan hak dan kewajiban dasar warga negara.

**II. Materi Ajar :**

1. Cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia
2. Syarat untuk menjadi warga negara Indonesia
3. Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan
4. Menjelaskan hak dan kewajiban dasar warga negara

**III. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah bervariasi
- Presentasi

**IV. Langkah-langkah pembelajaran :**

• Pertemuan 2

Kegiatan Awal

(Apersepsi) : 5 menit

- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. (**Religius**)
- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran

(Motivasi) : 5 menit

Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti : 60 menit

Eksplorasi

- Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara Indonesia, Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara.

Elaborasi

- Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara Indonesia, Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.

Konfirmasi

Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara indonesia, Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara.

Kegiatan Akhir

(refleksi)

Menyimpulkan mengenai mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara indonesia, Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara.

(penugasan)

Memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari dasar hukmmengenai kewajiban dan hakdasar warga negara indonesia.

**V. Alat / Bahan / Sumber belajar**

- Alat : White board, Spidol, Lap top, Proyektor, Presenter dan speaker
- Bahan / Sumber belajar: UUD 1945 yang telah di Amandemen Budiyanto, Buku pendidikan kewarganegaraan SMA kelas X, jakarta, Erlangga, 2007.

**VI. Penilaian**

- Tugas

Mengetahui,

Guru Pamong

Kepala SMU N 1

Drs. Muhammad Agus Salisin  
Nip. 131781885

Dra. Dra.Yarneli  
NIP.196403012008012006

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	:	SMA NEGERI 1 JAKARTA
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan	:	3
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit
Standar Kompetensi	:	5.1 Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan
Kompetensi Dasar	:	5.2 Menganalisis persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan negara
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mendeskripsikan landasan hukum persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara</li><li>• Menguraikan Hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara</li><li>• Memberikan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara</li></ul>

### **I. Tujuan pembelajaran :**

1. Setelah mengkaji dari berbagai literatur peserta didik dapat mendeskripsikan landasan hukum persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, menguraikan hambatan dalam upaya

penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara dan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

**II. Materi Ajar :**

- Persamaan kedudukan warga negara
- Landasan hukum yang menjamin persamaan kedudukan warga negara
- Hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara
- contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara

**III. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah bervariasi
- Presentasi
- Games

**IV. Langkah-langkah pembelajaran :**

- Pertemuan 3

Kegiatan Awal

(Apersepsi) : 5 menit

- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. (**Religius**)
- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran

(Motivasi) : 5 menit

Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti : 60 menit

a. Eksplorasi

- Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi landasan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara dan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Elaborasi

- Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi landasan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hambatan

dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara dan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.

-

### c. Konfirmasi

- Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai materi landasan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara dan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

### Kegiatan Akhir

(refleksi)

- Menyimpulkan mengenai materi landasan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara dan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

(penugasan)

- Memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

**V. Alat / Bahan / Sumber belajar**

- Alat : White board, Spidol, Lap top, Proyektor, Presenter dan speaker
- Bahan / Sumber belajar: UUD 1945 yang telah di Amandemen Budiyanto, Buku pendidikan kewarganegaraan SMA kelas X, jakarta, Erlangga, 2007.

**VI. Penilaian**

- Testertulis

Mengetahui,

Guru Pamong

Kepala SMU N 1

Drs. Muhammad Agus Salisin  
Nip. 131781885

Dra. Dra.Yarneli  
NIP.196403012008012006

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	:	SMA NEGERI 1 JAKARTA
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan	:	4
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit
Standar Kompetensi	:	5.1 Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan
Kompetensi Dasar	:	5.3 Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan pentingnya sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku.</li><li>• Menguraikan upaya yang dilakukan untuk menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku.</li><li>• Memberikan contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku</li></ul>

### **I. Tujuan pembelajaran :**

1. Setelah mengkaji dari berbagai literatur peserta didik dapat Menjelaskan pentingnya sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, menguraikan upaya yang

dilakukan untuk menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya dan suku dan Memberikan contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku

## **II. Materi Ajar :**

- Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku
- Menguraikan Hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan
- Upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku
- contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku

## **III. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah bervariasi
- Presentasi
- Games

## **IV. Langkah-langkah pembelajaran :**

- Pertemuan 3

Kegiatan Awal

(Apersepsi) : 5 menit

- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. (**Religius**)
- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran

(Motivasi) : 5 menit

Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti : 60 menit

a. Eksplorasi

- Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku, hambatan dan upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku serta contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku.

b. Elaborasi

- Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku, hambatan dan upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku serta contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.

c. Konfirmasi

- Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, hambatan dan upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dan suku serta contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku

Kegiatan Akhir  
(refleksi)

- Menyimpulkan mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku, hambatan dan upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku serta contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku.

(penugasan)

- Memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

**VII. Alat / Bahan / Sumber belajar**

- Alat : White board, Spidol, Lap top, Proyektor, Presenter dan speaker
- Bahan / Sumber belajar: UUD 1945 yang telah di Amandemen Budiyanto, Buku pendidikan kewarganegaraan SMA kelas X, jakarta, Erlangga, 2007.

**VIII. Penilaian**

- Tes non tertulis

Mengetahui,

Guru Pamong

Kepala SMU N 1

Drs. Muhammad Agus Salisin  
Nip. 131781885

Dra. Dra. Yarneli  
NIP.196403012008012006

**SKENARIO PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN  
MULTIMEDIA**

SIKLUS I

HARI / TANGGAL :

NO.	WAKTU	KEGIATAN
1.	10 menit	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. <b>(Religius)</b></li><li>- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran</li></ul> <p>b. Memotivasi</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>

2.	60 menit	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum.</li> </ol> <p>Elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Microsoft Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.</li> </ol> <p>Konfirmasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum.</li> </ol>
3	20 menit	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Refleksi Menyimpulkan mengenai kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara), dasar hukum mengenai warga negara</li> </ol>

		<p>indonesia, dan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum.</p> <p>b. Penugasan Memberikan tugas kepada siswa untuk mencari mengenai apatridedan bipatride.</p>
--	--	--

## SKENARIO PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN

### SIKLUS II

HARI / TANGGAL :

NO.	WAKTU	KEGIATAN
1.	10 menit	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. <b>(Religius)</b></li><li>- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran</li></ul> <p>b. Memotivasi</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>
2.	60 menit	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara indonesia, Hal yang meyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara.</p> <p>Elaborasi:</p> <p>a. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara indonesia, Hal yang meyebabkan hilangnya status</p>

		<p>kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.</p> <p>Konfirmasi:</p> <p>a. Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai materi cara menjadi warga negara Republik Indonesia, Syarat untuk menjadi warga negara indonesia, Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara.</p>
3	20 menit	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Refleksi Menyimpulkan mengenai mengenai materi Syarat untuk menjadi warga negara indonesia, Hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan, Hak dan kewajiban dasar warga negara.</p> <p>b. Penugasan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari dasar hukum hak dan kewajiban dasar warganegara indonesia.</li> </ul>

## SKENARIO PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN

SIKLUS III

HARI / TANGGAL :

NO.	WAKTU	KEGIATAN
1.	10 menit	<p>Pendahuluan</p> <p>c. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan berdoa. <b>(Religius)</b></li><li>- Menginformasikan KD, indikator yang akan disampaikan dalam pembelajaran</li></ul> <p>d. Memotivasi</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>
2.	60 menit	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Peserta didik mengkaji berbagai literatur untuk mendapatkan informasi mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku, upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dan contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku.</p> <p>Elaborasi:</p> <p>a. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang</p>

		<p>disampaikan oleh guru mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku, upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dan contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dengan menggunakan multimedia yang terdiri dari laptop, speaker dan presenter dan penyampaian materi menggunakan program Powerpoint dan tampilan dibantu dengan menggunakan Proyektor.</p> <p>Konfirmasi:</p> <p>a. Guru memadukan dan menarik kesimpulan mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dan contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku</p>
3	20 menit	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>c. Refleksi Menyimpulkan mengenai materi Persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku, upaya menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku dan contoh sikap menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku.</p>

		<p>d. Penugasan Memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru</p>
--	--	---

Hari/Tanggal : Kamis / 1 Maret 2012

Waktu : 2 X 45 Menit

Materi pokok :  
Mendesripsikan kedudukan warga negara dan  
pewarganegaraan di Indonesia

Indikator :

- Menjelaskan kewarganegaraan Republik Indonesia (penduduk, bukan penduduk, warga negara dan bukan warga negara)
- Menjelaskan dasar hukum mengenai warga negara indonesia.
- Menjelaskan asas kewarganegaraan yang berlaku secara umum

- 
- Sebagian besar peserta didik telah tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih kurang focus.
  - masih ada yang mengantuk dan berbicara dengan temannya yang lain.
  - sudah terdapat beberapa anak yang mengajukan pertanyaan tetapi tidak berani mengajukan pertanyaan ke guru melainkan ketemannya.
  - Terdapat beberapa peserta didik yang mengajukan tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru namaun tidak mendapat respon dari guru sehingga membuat peserta didik menjadi malas dan sedih

Jakarta, Kamis 1 Maret 2012

Kolobrador

Guru

Maisari Habir

Dra.Yarneli

No. Reg 4115082044

NIP. 196403012008012006

Hari/Tanggal : Kamis / 8 Maret 2012

Waktu : 2 X 45 Menit

Materi pokok :

Mendesripsikan kedudukan warga negara dan pewarganegaraan di Indonesia

Indikator :

- Menguraikan persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia dan hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan
- Menjelaskan hak dan kewajiban dasar warga negara
- Menguraikan Cara memperoleh kewarganegaraan Republik Indonesia

- 
- Jumlah anak yg tidak memperhatikan berkurang
  - sebagian besar peserta didik tertarik dan focus
  - Tidak ada anak yang mengantuk
  - Selama pembelajaran berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang berbicara

Jakarta, Kamis 8 Maret 2012

Kolobrador

Guru

Maisari Habir

Dra.Yarneli

No. Reg 4115082044

NIP. 196403012008012006

Hari/Tanggal : Kamis / 15 Maret 2012

Waktu : 2 X 45 Menit

Materi pokok :Menganalisis persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan negara

Indikator :

- Mendeskripsikan landasan hukum persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
- Menguraikan Hambatan dalam upaya penegakan dan memajukan persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa dan bernegara
- Memberikan contoh perilaku yang menampilkan persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

- 
- Hampir semua peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru
  - Jumlah anak yang berbicara dengan temannya berkurang
  - Tidak ada yang mengantuk, tertidur bermain hp
  - Banyak peserta didik yang bertanya dengan antusias

Kamis, 15 Maret 2012

Kolobrador

Guru

Maisari Habir

Dra.Yarneli

No. Reg 4115082044

NIP. 196403012008012006

### KISI-KISI ANGKET RASA INGIN TAHU

<b>Indikator</b>	<b>No item</b>
1. Memberikan reaksi positif terhadap hal-hal yang baru dan misterius yang berada disekitarnya, yakni dengan jalan mengenal objek tersebut, mengeksplorasi dan memanipulasi.	13,14,23, 25
2. Menunjukkan adanya kebutuhan atau kesukaan untuk tahu lebih banyak tentang dirinya atau lingkungannya.	1,2,6,7,8,9,15,16 ,19, 21
3. Mengamati sekitarnya untuk memperoleh pengalaman baru	3,10,11,12,24
4. Tekun dan memiliki kemampuan dalam menguji stimuli dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut	4,5,17,18,20, 22

Angket rasa ingin tahu peserta didik

### ANGKET PESERTA DIDIK

Nama :

Siklus :

Hari/Tanggal :

***Berilah tanda ceklist ( √ ) pada jawaban yang anda pilih untuk setiap pertanyaan berikut ini !***

No	Pernyataan	Skala			
		Tidak pernah	Kadang kadang	Sering	Selalu
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan				
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah				
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya				
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai				

	“Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir				
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir				
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru				

15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya				
16	Ingin tahu tentang banyak hal				
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan				
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri				
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia				
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia				
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah				
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.				

24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia				
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” dari berbagai sumber yang berbeda				

Tabel. 1

Skor Rasa ingin tahu peserta didik Sebelum Penelitian

N=4 (Peserta didik Putra: 2 dan Peserta didik Putri: 2)

No	Pernyataan	Peserta didik laki-laki 1	Peserta didik wanita 1	Peserta didik laki-laki 2	Peserta didik wanita 2	Skor median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	2	2	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”” setelah diajarkan	2	1	1	2	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum	2	2	2	3	2

	menghadapi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” di sekolah					
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	2	2	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	2	3	3	2	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	3	4	2
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	3	2	2

8	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	3	2	2
9	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	2	2	2
10	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	1	3	3	2
11	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	4	2	2	2

12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” mendorong untuk berfikir	2	2	3	2	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	2	1	2	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	2	2	3	1	2
15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	4	3	4	2	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	4	4	4	3	2
17	Suka meminta orang					

	membuktikan apa yang mereka katakan	3	4	4	2	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	4	3	3	2	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.	2	3	4	2	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	2	4	3	2	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	4	4	4	2	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” yang telah dibahas di sekolah	2	2	2	3	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan	3	2	2	3	2

	terkait materi pelajaran PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi”.					
24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	1	2	3	2	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Dasar Negara dan Konstitusi” dari berbagai sumber yang berbeda	2	2	4	4	2
Rata-rata skor		1,72	1,8	1,48	1,68	2

Tabel 2

## Skor Rasa ingin tahu Peserta didik Siklus 1

no	Pertanyaan/Indikator	Skor Rata-Rata	Skor Median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan	1,3	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah	1,81	2
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,94	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	1,91	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga	2	2

	Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.		
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,13	2
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2	2
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir	2	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir	1,94	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan	1,94	2

	pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.		
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	1,9	2
15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	2	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	2	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	1,91	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	1,83	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,9	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	1,94	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	1,94	2

22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah	2,21	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	1,91	2
24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	2,1	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” dari berbagai sumber yang berbeda	2,16	2
Skor rata-rata		1,94	2

Tabel 3.

## Skor Rasa ingin tahu Peserta didik Siklus 2

no	Pernyataan / skor	Skor rata-rata	Skor median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,02	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan	1,4	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah	2,21	2
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,15	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	2,94	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,73	2
7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,18	2
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,13	2
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing	2,4	2

	dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.		
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,15	2
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir	2,92	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir	2,55	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,21	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	2,4	2
15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya	2,63	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	3,05	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	2,71	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	2,65	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,9	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	2,42	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	2,8	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah	2,31	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara	2,13	2

	dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.		
24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	2,5	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” dari berbagai sumber yang berbeda	2,52	2
Skor rata-rata		2,44	2

Tabel. 4

## Skor Rasa ingin tahu Peserta didik Siklus 3

No	Pernyataan / skor	Skor rata-rata	Skor median
1	Bertanya kepada guru tentang materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,5	2
2	Bertanya terhadap guru lain mengenai materi dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” setelah diajarkan	3	2
3	Membaca pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari di rumah sebelum menghadapi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” di sekolah	2,6	2
4	Membuktikan sendiri apa yang disampaikan guru atau oranglain yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,72	2
5	Ingin melihat bukti sebelum percaya.	3,03	2
6	Percaya hampir semua informasi yang diperoleh dari guru yang terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,1	2

7	Selalu tertarik dengan hal-hal yang baru yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,03	2
8	Bertanya mengenai peristiwa atau hal yang berhubungan dengan PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,60	2
9	Bertanya bila menemukan istilah yang asing dalam pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,7	2
10	Membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”	3,03	2
11	Peristiwa yang terjadi disekitar mendorong untuk berfikir	3,30	2
12	Peristiwa yang terjadi disekitar yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” mendorong untuk berfikir	3	2
13	Mencari hal-hal yang baru dan unik yang berhubungan dengan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,1	2
14	Senang mengkaji sesuatu yang baru	2,84	2
15	Bila menemukan istilah yang asing segera ingin bertanya		

		3	2
16	Ingin tahu tentang banyak hal	3,2	2
17	Suka meminta orang membuktikan apa yang mereka katakan	2,8	2
18	Merasa belum puas dengan informasi sebelum membuktikan sendiri	2,72	2
19	Memperhatikan guru saat sedang menerangkan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	2,84	2
20	Meneliti masalah yang disajikan dengan menggunakan multimedia.	2,51	2
21	Merasa tertarik apabila materi disajikan dengan multimedia.	3,03	2
22	Membaca kembali pokok-pokok bahasan pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan” yang telah dibahas di sekolah	3,03	2
23	Mencari sumber baru untuk menambah pengetahuan terkait materi pelajaran PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”.	3,12	2
24	Memperhatikan ketika materi disajikan dengan ceramah tanpa menggunakan multimedia	3,2	2
25	Mencari jawaban tugas PKn mengenai “Kedudukan Warga Negara dalam Berbagai Aspek Kehidupan”		

	dari berbagai sumber yang berbeda	2,7	2
	Skor rata-rata	3,00	2

Tabel. 5

## Pengembangan Rasa ingin tahu Peserta didik

no	nama	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Adriana Rahmawati	2,1	2,1	-
2	Aldo Syahroni Putra	2,28	-	-
3	Alif Naufal Pradana	2,12	2,12	-
4	Amita Putri	2,4	2,4	2,44
5	Aviola Putri Hermanto	2,64	3	3
6	Bidari Lesmana	-	2,7	2,92
7	Deno Putra	2,32	2,48	2,92
8	Dita Ayu astuti	2	2,32	3,32
9	Dony Renato Simulan	2,72	3,24	2,32
10	Elida Sahara	1,72	2	3,32
11	Elyan Wijaya	1,92	2,1	2,52
12	Fajar Rizky Rahardian	2,1	2,4	2,4
13	Febry fitriah Ardely	2,24	2,1	2,72
14	Felia Amelita	-	2,4	2,72

15	Geofany Tri Wibowo	1,92	2,32	2,6
16	Gunawan Wibisno	1,7	2,4	2,7
17	Hamka Ash Shiddieqy	2,32	2,7	3
18	Helmy	1,4	2,5	3,6
19	Ismah Hayati	1,92	2,64	3,24
20	Joanita Adi Saraswati	1,7	2,04	3
21	Julius Glenn Aji Pamungkas	2,1	2,6	3,04
22	Maria Theresia	1,8	2,1	3
23	Mayang Almira Marsha	1,84	2,3	2,84
24	Mega Maulina Ekawati	2,1	2,6	3,12
25	Merdyan Abdul Aziz	1,7	2	3,2
26	Muhammad Febrian Aridis	1,84	3	3,24
27	Muhammad Harry Prawirat	1,8	2,28	3,04
28	Naila	1,72	2,5	3,4
29	Okky Sofyani	2	2,8	3,4
30	Priscilla Pasaribu	1,84	2,12	2,7

31	Qidran Alifardin Nurdi	1,72	2,4	3,4
32	Reynaldi Istanto	1,84	2	2,92
33	Shabrina Sekar Arum Sabri	1,6	2,52	-
34	Siti Rachma Eldita	1,9	2,6	3,1
35	Tri Nur Ramadhaniah	2	2,44	3,12
36	Wieza Fadhila Rachma	1,8	2,92	3,44
37	Yosef Christian Patty	1,72	2,7	3,2
38	Yulfa Meilani	1,6	2,5	3,1
39	Brenda	1,72	3,12	3,5

### Lampiran Daftar Hadir Peserta didik kelas X-5

No	Nama	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Adriana Rahmawati	√	√	-
2	Aldo Syahroni Putra	√	-	-
3	Alif Naufal Pradana	√	√	-
4	Amita Putri	√	√	√
5	Aviola Putri Hermanto	√	√	√
6	Bidari Lesmana	-	√	√
7	Deno Putra	√	√	-
8	Dita Ayu astuti	√	√	√
9	Dony Renato Simulan	√	√	√
10	Elida Sahara	√	√	√
11	Elyan Wijaya	√	√	√
12	Fajar Rizky Rahardian	√	√	√
13	Febry fltriah Ardely	√	√	√
14	Felia Amelita	-	√	-
15	Geofany Tri Wibowo	√	√	√
16	Gunawan Wibisno	√	√	√
17	Hamka Ash Shiddieqy	√	√	√
18	Helmy	√	√	√
19	Ismah Hayati	√	√	√
20	Joanita Adi Saraswati	√	√	√
21	Julius Glenn Aji Pamungkas	√	√	√
22	Maria Theresia	√	√	√
23	Mayang Almira Marsha	√	√	√
24	Mega Maulina Ekawati	√	√	√
25	Merdyan Abdul Aziz	√	√	√
26	Muhammad Febrian Aridis	√	√	√
27	Muhammad Harry Prawirat	√	√	√
28	Naila	√	√	√
29	Okky Sofyani	√	√	√
30	Priscilla Pasaribu	√	√	√
31	Qidran Alifardin Nurdi	√	√	√
32	Reynaldi Istanto	√	√	√
33	Shabrina Sekar Arum Sabri	√	√	-
34	Siti Rachma Eldita	√	√	√
35	Tri Nur Ramadhaniah	√	√	√
36	Wieza Fadhila Rachma	√	√	√
37	Yosef Christian Patty	√	√	√

<b>38</b>	Yulfa Meilani	√	√	√
<b>39</b>	Brenda	√	√	√

## RIWAYAT HIDUP



Maisari Habir, lahir di Pulokijang pada tanggal 10 Mei 1990, merupakan putri keempat dari Bapak Abdul habir dan Ibu Siti Aisyah.

Perjalanan dunia pendidikannya dimulai di SD Negeri 03 Pagi Jati Pulo Jakarta selama enam tahun pada 1996-2002 dan dilanjutkan di SMP Negeri 130 Jakarta selama tiga tahun pada 2002-2005. Kemudian melanjutkan ke SMA Negeri 25 Jakarta selama tiga tahun pada 2005-2008 dan pada tahun 2008 diterima di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Jurusan Ilmu Sosial Politik, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Saat ini peneliti mengajar pelajaran PKN di SMK Cyber Media, jakarta selatan Peneliti dapat dihubungi via e-mail di [Tugas.civic@gmail.com](mailto:Tugas.civic@gmail.com).