

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) MELALUI
ACTIVE LEARNING TIPE *INDEKS CARD MATCH*
PADA SISWA KELAS III SD**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas III SDN Babelan Kota 04
Kabupaten Bekasi)



Oleh:
ADI SLAMET
1815117536
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui *Active Learning Tipe Indeks Card Match* Pada Siswa Kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi

Nama Mahasiswa : Adi Slamet

Nomor Registrasi : 1815117536

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 28 Januari 2016

Pembimbing I





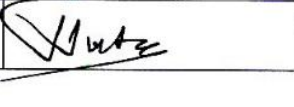

Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd
NIP. 196809051993032002

Pembimbing II



Drs. Waluyo Hadi, M.Pd
NIP. 195812171986031001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggung jawab)*		17/02-2016
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggung jawab)**		17/02-2016
Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji)***		17/02-2016
Drs. Arifin Maksum, M.Pd (Penguji I)****		16/02-2016
Drs. Sutrisno, M.Si (Penguji II)****		9/02-2016

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Pembantu Dekan I
- *** Ketua Jurusan/Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI *ACTIVE LEARNING*
TIPE *INDEKS CARD MATCH* PADA SISWA KELAS III SD**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SDN

Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi)

(2015)

Adi Slamet

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan: Penelitian Tindakan Kelas atau *class room action research* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris tentang hasil belajar PKn melalui *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* di kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sebanyak 35 siswa pada semester pertama tahun ajaran 2015/2016. Penelitian dilaksanakan menggunakan model siklus dari Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi/evaluasi sebagai dasar perencanaan ulang pada siklus berikutnya. Pada siklus I, hasil belajar aspek kognitif menunjukkan presentase rata-rata 65,71% sehingga belum dinyatakan tuntas belajar karena ketuntasan belajarnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 80%. Pada siklus II, presentase hasil belajar kognitif mencapai 88,57%, dengan itu dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang melebihi KKM. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *Active Learning* tipe *Indeks card Match* dapat dijadikan salah satu pembelajaran yang dapat dijadikan salah satu model untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi.

Kata Kunci: Peningkatan Hasi Belajar PKn, *Active Learning* tipe *Indeks Card Match*

**INCREASING STUDY OF CIVICS EDUCATION LEARNING OUTCOMES
THROUGH ACTIVE LEARNING TYPE INDEKS CARD MATCH IN THE
THIRD GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL**

(Studies Classroom Action Research in SDN

Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi)

(2015)

Adi Slamet

ABSTRACT

This research is: Classroom Action Research or class room action research that to improve a outcome civics education learning, the purpose of this study was obtain empirical data about that resut of the civics education learning throught Active Learning type Indeks Card Match in class III 04 Babelan city Bekasi. Subject were students in the third grade of 35 student in the first semester of academic year 2015/2016. Experiment was conducted using a model of Kemmis and MC. Taggart. Action research conduted through the stages of planning, implementation, observation, reflection/re-evaluation as the basis for planning the next cycle. In the first cycle, the cognitive aspect of learning outcome shows the percentage of the class grade avarage of 65.71% that have not been thoroughly studied for completeness criteria (KKM) is equal to 80%. In the second cycle the percentage of the value of cognitive achievement at 88.57%, amounting, with taht being said that the learning outcome of student in the second cycle has increased in excess of KKM. The implication of this research is that the Active Learning tipe Index Card Match can be used as one of the models that are used to improve learning outcome civics education at state elemetary school 04 Babelan City Kabupaten Bekasi.

Keyword: increasing study of the civics education learning, Active Learning type Indeks Card Match

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Adi Slamet

No.Registrasi : 1815117536

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui *Active Learning* Tipe *Indeks Card Match* Pada Siswa Kelas III SD (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi)”** adalah

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian atau pengembangan pada bulan Agustus sampai Oktober 2015.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan di atas, saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2016

Yang membuat pernyataan



Adi Slamet

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, akhirnya perjuangan panjang ini menemukan titik terang.

Ucapan syukur akan kebesaran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menjalani dan menikmati tugas terindah ini...

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis ibu dan ayah handa yang selalu mendukung dan medoakan penulis demi kelancaran membuat skripsi ini. Tidak lupa untuk nenek dan kakek (alm), dan kakak yang selalu mendukung dalam pembuatan skripsi ini.

Terimakasih kepada semua pihak terutama keluarga besar penulis dan rekan-rekan mahasiswa angkatan 2011 semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT amin....

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, sebuah rasa syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah-Nya, serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul, “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui *Active Learning* Tipe *Indeks Card Match* Pada Siswa Kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi”.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih sangat jauh bila disebut sempurna, karena masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, skripsi ini tidak akan mungkin selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung baik materil maupun moril. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini diantaranya:

Pertama, kepada Ibu Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan bapak Drs. Waluyo Hadi, M.Pd., selaku pembimbing II, yang mana telah mencurahkan tenaga, pikiran dan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh dosen yang telah memberikan berbagai ilmunya bagi penulis selama mengikuti pendidikan.

Kedua, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Dr. Gantina Komalasi, M.Psi., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Kepala SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi, Bpa H. Nijih Junaedi S.Pd., yang telah mengizinkan peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang bapak pimpin dan ibu Annisa Fitriani, A.Ma.Pd., selaku observer yang telah membantu dan memberikan semangat serta dukungannya selama penelitian.

Lebih khusus lagi adalah untuk kedua orang tua tercinta, kakak, dan seluruh keluarga besar peneliti yang dengan penuh kesabaran telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk dapat segera menyelesaikan studi. Rekan-rekan teman mahasiswa, staff dan karyawan PGSD yang telah memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini.

Semoga Allah SWT berkenan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak, khususnya bagi civitas akademika di Universitas Negeri Jakarta dan terutama bagi para pendidik dalam perbaikan proses pembelajaran di sekolah dasar demi kemajuan bangsa dan negara. Amin.

Jakarta, Januari 2016

Peneliti

Adi Slamet

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	9
C. Pembatasan Fokus Penelitian	10
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	10
E. Manfaat Hasil Penelitian.....	11

BAB II. ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian	12
1. Pengertian Hasil Belajar PKn SD	12
a. Pengertian Hasil Belajar	12
b. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	18
c. Pengertian Hasil Belajar PKn SD.....	23
d. Karakteristik Siswa Kelas III SD (8-10 tahun)	24

B. Acuan Teori Rencana Alternatif Penelitian	25
1. <i>Active Learning</i>	25
2. <i>Active Learning</i> tipe <i>Indeks Card Match</i>	31
3. Karakteristik Pembelajaran <i>Active Learning</i>	34
4. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Active Learning</i>	34
5. <i>Active Learning</i> dalam PKn	35
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	36
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	39
E. Hipotesis Tindakan.....	40

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Metode dan Desain Intervensi Penelitian	41
D. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian	42
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	43
F. Tahap Intervensi Tindakan.....	44
1. Perencanaan.....	45
2. Pelaksanaan	46
3. Pengamatan.....	46
4. Refleksi	46
G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	46
H. Data dan Sumber Data.....	47
I. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen yang Digunakan	47
J. Instrumen Penelitian.....	48
1. Hasil Belajar PKn	48
a. Definisi Konseptual.....	48

b. Definisi Operasional	48
c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn.....	49
2. Instrumen Pemantauan Tindakan	51
a. Definisi Konseptual.....	51
b. Definisi operasional	52
c. Kisi-kisi Instrumen Tindakan	52
K. Teknik Analisis Data.....	54
L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	55
M. Interpretasi Hasil Analisis	55

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL

ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan.....	56
1. Siklus I	56
2. Siklus II	66
B. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	76
C. Analisis Data	76
D. Interpretasi Hasil Analisis	78
E. Pembahasan	81

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA	87
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	90
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Standar Kompetensi Dan Komeptensi Dasar Kelas III Semester I Standar KTSP	22
Tabel 3.1. Kisi-kisi Hasil Belajar PKn	50
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Tindakan Pelaksanaan Guru dan Siswa	53
Tabel 4.1. Data Hasil Intervensi Tindakan pada Siklus I.....	65
Tabel 4.2. Perbandingan Hasil Belajar PKn siklus I dan Siklus II.....	77
Tabel 4.3. Hasil Pengamatan Guru dan Siswa	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahap Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	42
Gambar 4.1. Guru dan Siswa Saling Bertanya Jawab	58
Gambar 4.2. Siswa Menyimak Penjelasan Guru Tentang Langkah-langkah Pembelajaran <i>Active Learning</i> tipe <i>Indeks Card Match</i>	59
Gambar 4.3. Suasana Mencari Pasangan	61
Gambar 4.4. Suasana Siswa Sedang Mendiskusikan Hasil Temuannya.....	62
Gambar 4.5. Membagikan Kartu <i>Indeks</i>	68
Gambar 4.6. Suasana Siswa Mencari Pasangan Kartu <i>Indeks</i>	69
Gambar 4.7. Suasana membacakan Kartu <i>Indeks</i>	69
Gambar 4.8. Aktivitas Siswa dalam Menyimpulkan Pembelajaran	70
Gambar 4.9. Siswa Sedang mencari Pasangan Kartu <i>Indeks</i>	72
Gambar 4.10. Siswa Membacakan Kartu <i>Indeks</i> di Depan Kelas.....	73

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Grafik Batang Hasil Belajar PKn dan Pemantau Tindakan Guru dan Siswa pada Siklus I	79
Grafik 4.2. Grafik Batang Hasil Belajar PKn dan Pemantau Tindakan Guru dan Siswa pada Siklus II	79
Grafik 4.3. Grafik Batang Hasil Keseluruhan Data Siklus I dan Siklus II ...	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Siklus I	90
Lampiran 2. RPP Siklus II	99
Lampiran 3. Bahan	107
Lampiran 4. Kartu Pertanyaan dan Jawaban Siklus I	112
Lampiran 5. Kartu Pertanyaan dan Jawaban Siklus II	114
Lampiran 6. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I	116
Lampiran 7. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II	117
Lampiran 8. Tes Formatif Siklus I	118
Lampiran 9. Tes Formatif Siklus II	121
Lampiran 10. Instrumen Tindakan Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1 ...	124
Lampiran 11. Instrumen Tindakan Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 2 ...	127
Lampiran 12. Instrumen Tindakan Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 1 ..	130
Lampiran 13. Instrumen Tindakan Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 2 ..	133
Lampiran 14. Instrumen Penilaian Kognitif	136
Lampiran 15. Instrumen Penilaian Afektif Siklus I	143
Lampiran 16. Instrumen Penilaian Afektif Siklus II	146
Lampiran 17. Instrumen Penilaian Psikomotor Siklus I	149
Lampiran 18. Instrumen Penilaian Psikomotor Siklus II	152
Lampiran 19. Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 1	155
Lampiran 20. Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2	157
Lampiran 21. Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1	158
Lampiran 22. Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 2	160
Lampiran 23. Surat Keterangan Validasi	161
Lampiran 24. Surat Permohonan Izin Penelitian	181
Lampiran 25. Surat Keterangan Penelitian.	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama bagi siswa sebagai tempat yang paling tepat dalam menanamkan dasar-dasar kehidupan. Masa-masa yang paling tepat untuk menanamkan konsep-konsep, nilai-nilai moral, budi pekerti, akhlak, rasa tanggung jawab, sikap kritis, kerja sama dan lain-lain dimulai dari sekolah dasar. Sekolah merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembangunan bangsa untuk menumbuh kembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran di sekolah. Membentuk manusia pembangunan melalui pendidikan berarti menciptakan manusia yang tidak hanya sadar akan kepentingan hidup masyarakat pada saat ini saja, melainkan juga harus memiliki kesadaran perspektif kehidupan untuk hari-hari mendatang.

Pendidikan tidak memiliki batas usia, pendidikan dimulai jauh sebelum seorang anak masuk pendidikan formal, sebelum masuk sekolah, dalam masa bermain anak-anak sudah berlangsung pendidikan secara informal di dalam lingkungan keluarga. Sekolah pada dasarnya hanya membantu mengembangkan potensi yang sudah dibawa anak sejak lahir untuk berkembang mencapai kedewasaannya. Mulai dari sinilah dibutuhkan guru

sebagai penyuluh, transformer, dan figur sentral dalam pendidikan formal bernama “sekolah”.

Guru mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Peran guru dalam proses belajar mengajar diantaranya sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator dan fasilitator serta evaluator. Sebagai demonstrator, seorang guru harus menguasai materi yang diajarkan dan selalu meningkatkan kemampuan dirinya, karena hal ini sangat menentukan hasil belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh peranan guru. Sebagai pengelola kelas (*learning manager*), guru bertanggung jawab atas semua kegiatan yang berlangsung dalam kelas. Kualitas dan kuantitas pembelajaran siswa dalam kelas bergantung pada banyak faktor, antara lain guru, hubungan pribadi antar siswa, suasana kelas, dan keadaan umum kelas.

Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga proses belajar mengajar akan sesuai harapan. Sebagai mediator, seorang guru harus memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan dalam menerapkan media pendidikan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Sebagai fasilitator, seorang guru harus mempunyai kemauan dan kemampuan dalam pengadaan sumber belajar dan fasilitas pendukungnya sehingga proses belajar mengajar dan tujuan belajar sesuai yang diharapkan.

Sebagai evaluator, tugas seorang guru tidak berhenti tugasnya pada pelaksanaan pembelajaran berupa transfer informasi saja tetapi perlu adanya tindak lanjut atau evaluasi terhadap proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Guru harus dapat menjabarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum menjadi tujuan pembelajaran yang lebih khusus sehingga mudah diukur tingkat keberhasilannya. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran guru harus memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Guru harus mengerti dan memahami perbedaan kemampuan individu setiap siswa sehingga dapat memberikan perlakuan yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Adanya perubahan penyelenggaraan pendidikan dari sentralisasi ke desentralisasi mendorong terjadinya perubahan dan pembaharuan pada beberapa aspek pendidikan, termasuk kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam kaitan ini kurikulum sekolah dasarpun menjadi perhatian dan pemikiran baru, sehingga mengalami perubahan kebijakan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan pada masing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar isi dan standar kompetensi lulusan bahwa; Kurikulum satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar mengacu pada standar isi dan standar kompetensi lulusan serta berpedoman pada panduan dari Badan Standar Nasional Pendidikan.¹

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada hakikatnya merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Melalui mata pelajaran PKn, siswa diharapkan menjadi warga Negara Indonesia yang baik, yang dapat berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, serta dapat berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara. Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kemasyarakatan.

¹ *Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar isi kurikulum*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2007), p. 2

Berdasarkan hal ini maka perlu digunakan strategi yang sesuai dengan tujuan mempelajari PKn tersebut.

Masalah utama dalam pembelajaran PKn berdasarkan wawancara dengan guru kelas adalah bagaimana menghubungkan fakta yang pernah dilihat dan dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan konsep yang dipelajari, sehingga menjadikan pengetahuan yang bermakna bagi siswa itu sendiri. Kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan rasa keingintahuan yang tinggi, tetapi tidak didukung oleh kondisi yang dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk dapat lebih berkembang. Masih banyak guru yang mengajar hanya menggunakan metode konvensional. Pembelajaran cenderung *text book oriented* dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa serta sulit untuk dipahami. Kondisi ini juga terjadi di SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi.

Sekolah Dasar (SD) Babelan Kota 04 adalah salah satu SD di Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi. Saat ini pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Babelan Kota 04 khususnya di kelas III, masih didominasi oleh suatu kondisi kelas yang masih terfokus pada guru sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III yang peneliti lakukan, ceramah dan diskusi menjadi pilihan guru dalam mengajar. Masih terdapat > 50% siswa yang mendapat

nilai di bawah KKM dalam pembelajaran PKn, nilai KKM pada SDN Babelan Kota 04 adalah 60.²

Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat ditemui dalam kegiatan pembelajaran, peristiwa yang sering terjadi seperti perhatian siswa yang kurang optimal, sehingga saat pembelajaran berlangsung para siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan malah mengobrol. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga tidak optimal, sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah. Penggunaan metode yang kurang bervariasi atau kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan kurangnya keaktifan belajar siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Menghadapi permasalahan ini, diperlukan suatu jalan keluar yang tepat. Salah satu alternatif pemecahannya adalah dengan memanfaatkan lingkungan sosial sebagai sumber belajar dengan pembelajaran *Active Learning*. Dalam pembelajaran ini siswa dihadapkan pada realita. Siswa tidak hanya belajar dengan menerima apa yang diberikan oleh guru saja, melainkan juga dapat melakukan aktifitas belajar lain seperti diskusi, dan observasi di lingkungan sosial.

Mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan

² Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN Babelan Kota 04 Bekasi Tahun Ajaran 2013-2014

lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran yang mengacu pada kebermaknaan menantang guru untuk mencari beberapa pembelajaran yang diharapkan mampu menjawab semua kesulitan yang dialami. Namun pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung guru masih menggunakan pembelajaran yang kurang efektif seperti menggunakan strategi ceramah dan tanya jawab yang menyebabkan siswa menjadi malas berfikir. Siswa hanya duduk terdiam mendengarkan guru berbicara di depan kelas dan mencatat saja, itupun tidak semua siswa mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru sebagian siswa ada yang berbicara dengan teman sebangkunya.

Dari beberapa pembelajaran dalam menyampaikan pembelajaran dipilih mana yang lebih tepat dan efektif dalam penyampaiannya. Dengan asumsi siswa adalah manusia yang mampu berfikir kritis dan dapat membedakan yang baik dan tidak baik. Disamping itu siswa juga dapat juga menggunakan kemampuan otaknya dalam belajar tanpa harus dipaksa. Berdasarkan alasan tersebut, guru dapat menyampaikan materi pendidikan dengan pendekatan

yang bervariasi dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa mempunyai kemandirian dalam belajar dan diusahakan untuk menumbuhkan kreatifitas sehingga mampu membuat inovasi. Strategi pembelajaran dalam hal ini disebut dengan pembelajaran pembelajaran aktif (*Active Learning*)

Menurut Melvin dalam Wibisono, pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu hal yang aktif, siswa melakukan sebagian besar dari aktivitas itu. Mereka menggunakan otak mereka, mempelajari ide, memecahkan masalah, dan menerapkannya saat mereka belajar. Belajar secara aktif merupakan cara belajar yang lebih cepat, menyenangkan, sangat mendukung dan secara personal menjadi lebih erat.³

Pertimbangan lain untuk menggunakan pendekatan *active learning* adalah realita bahwa siswa memiliki cara belajar berbeda-beda. Ada yang lebih senang membaca, ada yang senang berdiskusi dan ada juga yang senang praktek langsung. Inilah yang sering disebut dengan gaya belajar (*learning style*). Untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar maka kesenangan dalam belajar itu sedapat mungkin diperhatikan. Untuk dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan

³ Dermawan Wibisono, *Active Learning with Case Methode*. (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET 2014), p. 2

variasi strategi pembelajaran yang beragam yang melibatkan indera belajar yang banyak.

Dari sisi guru sebagai pendidik, pembelajaran *active learning* akan sangat membantu dalam melaksanakan tugas sehari-hari. Pendekatan ini dapat dipakai dengan variasi yang tidak membosankan. Filosofi belajar mengajar yang baik bukan sekedar mentransfer pengetahuan kepada siswa, akan tetapi bagaimana membantu siswa supaya dapat belajar. Apabila hal ini dihayati dengan serius maka guru tidak lagi menjadi pemeran sentral dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran PKn melalui pembelajaran *active learning*. Oleh karena itu dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih judul: "Upaya meningkatkan hasil belajar PKn melalui *active learning* pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi".

Adapun alasan peneliti untuk memilih judul penelitian ini antara lain adalah: 1) masalah yang akan dipecahkan merupakan masalah yang sangat mendasar, 2) masalah yang akan dipecahkan terjadi dan diperkirakan akan menjadi masalah yang akan datang, dan 3) peneliti memandang perlu mencari jalan keluar dari permasalahan ini.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang, yang dijadikan sebagai identifikasi area adalah hasil belajar PKn siswa sedangkan yang menjadi fokus penelitiannya adalah penggunaan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* pada proses pembelajaran.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Setelah memperhatikan latar belakang masalah dan identifikasi area dan fokus penelitian di atas, maka untuk penelitian ini di batasi pada Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui *Active Learning* pada Siswa Kelas III SDN Babelan Kota 04 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi maka pembelajaran hanya dibatasi pada materi “Norma yang Berlaku di Masyarakat.” Apakah melalui *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi?

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini masalah yang dikaji dan dicari pemecahan adalah: Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar PKn melalui pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* pada siswa kelas III di SDN Babelan Kota 04 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan, peningkatan, dan perubahan pada diri siswa kaitannya dengan pembelajaran *active learning* pada pembelajaran PKn

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Mengembangkan pengetahuan, sikap, perbuatan, minat dan bakat untuk berkolaborasi membelajarkan dirinya dalam pembelajaran PKn

b. Bagi guru

Hasil penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam mengembangkan lebih kreatif dan produk pembelajaran di sekolah dasar khususnya mata pelajaran PKn.

c. Bagi peneliti

Mengembangkan sikap profesional dalam melaksanakan tugas sehari-hari di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian tindakan ini dapat digunakan sebagai data pendukung dalam melakukan penelitian.

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori area dan Fokus Penelitian

1. Pengertian Hasil Belajar PKn di SD

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap.¹ Sedangkan Muhibbin Syah berpendapat, belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²

Selain itu, Slameto berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Perubahan yang terjadi pada diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Belajar adalah sesuatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana-mana,

¹Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: AR- RUZZ Media, 2009), p. 11

²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), p. 90

³Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), p. 2

misalnya di lingkungan keluarga, di sekolah dan di masyarakat, baik disadari maupun tidak disadari, disengaja atau tidak disengaja. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar.

Menurut Piaget dalam Slameto bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, psikomotorik.⁴ Dalam ranah kognitif siswa dituntut untuk mengetahui dan memahami materi yang dipelajarinya. Dalam ranah afektif siswa dituntut untuk bagaimana siswa bersikap dan berperilaku pada saat proses belajar berlangsung dan ranah psikomotorik siswa dituntut untuk merancang karya-karya berteknologi sederhana. Menurut R. Gagne dalam Slameto belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku yang diperoleh dari instruksi.⁵

Dari pandangan para ahli di muka, peneliti mensintesisakan yang dimaksud dengan belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan, maksudnya individu tersebut akan berubah dan bertambah baik

⁴*Ibid.*, p.12

⁵*Ibid.*, p.13

keterampilan, kemampuan maupun sikap sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Setelah seorang individu mengalami proses pembelajaran, maka ia akan memperoleh hasil belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁶ Jadi, hasil belajar yang dikemukakan di atas merupakan buah hasil pengalaman seseorang yang belajar, semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang, semakin meningkat pula hasil belajarnya.

Menurut Degeng yang dikutip oleh Wena Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda.⁷ Perubahan pada siswa dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tersebut akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan jasmani, keterampilan, etika/budi pekerti, apresiasi dan sikap.

Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Sudjana secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan masalah pengetahuan dan kecakapan intelektual yang akan dicapai. Aspek afektif

⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), p. 22

⁷Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), p. 6

berkenaan dengan kemampuan bersikap, nilai-nilai serta persepsi dalam menghadapi masalah-masalah yang ada disekitarnya. Aspek psikomotor berkenaan dengan kinerja (*performance*) berupa keterampilan-keterampilan terutama kelincahan tubuh dan koordinasinya.⁸

Menurut beberapa pendapat para ahli di atas menegaskan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi Bloom dalam Basuki mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Ranah kognitif yang di kembangkan oleh Bloom yaitu Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Synthesis*), Evaluasi (*Evaluation*).⁹

Jenjang ranah kognitif di atas dapat diuraikan sebagai berikut: Pengetahuan (C1), jenjang ini meliputi kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan pengingatan data serta informasi yang lain. Pemahaman (C2), merupakan kemampuan untuk memahami makna, translasi, membuat interpolasi dan menafsirkan pembelajaran dan dapat menyatakan masalah dengan bahasanya sendiri. Aplikasi (C3), pada jenjang ini siswa mampu untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain-lain di dalam kondisi pembelajaran. Analisis (C4), merupakan

⁸Nana Sudjana, *op. cit.*, p. 22

⁹Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), p. 14

kemampuan menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit. Siswa mampu membedakan antara fakta dan simpulan. Sintesis (C5), merupakan kemampuan menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Evaluasi (C6), merupakan kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja, dan lain-lain, dengan menggunakan criteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

Dalam hal ini, Lorin Anderson dan Krathwohl dalam Basuki, pada tahun 2001 telah membuat revisi pada taksonomi Bloom, sehingga menjadi:

Remembering (C1) yaitu mengingat, *Understanding* (C2) yaitu Memahami, *Applying* (C3) yaitu menerapkan, *Analysing* (C4) yaitu menganalisis, *Evaluating* (C5) yaitu menilai, *Creating* (C6) yaitu menciptakan.¹⁰

Jenjang ranah kognitif di atas dapat diuraikan sebagai berikut: Mengingat (C1), jenjang ini meliputi kemampuan mengingat bahan-bahan yang baru saja dipelajari. Memahami (C2), merupakan kemampuan memahami makna, translasi, interpolasi, dan penafsiran bahan ajar dan

¹⁰ *Ibid.*, p.14

masalah. Menerapkan (C3), merupakan kemampuan menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, dan lain-lain di dalam kondisi pembelajaran. Siswa mampu menerapkan apa yang dipelajari dalam kelas ke dalam suatu situasi yang baru sama sekali di tempat kerja. Menganalisis (C4), merupakan kemampuan menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit. Menilai (C5), merupakan kemampuan memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja dan lain-lain, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya. Menciptakan (C6), merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu produk yang baru sebagai kreasinya. Menurut Gagne dalam Suprijono, hasil belajar berupa : 1) Informasi verbal 2) Keterampilan Intelektual 3) Strategi kognitif 4) Keterampilan motorik 5) Sikap.¹¹

Hasil belajar tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. 3) Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. 4) Keterampilan

¹¹Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), p. 5

motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari pandangan para ahli tersebut, peneliti mensintesakan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang di indikasikan sebagai suatu kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami aktivitas belajarnya, baik dalam kemampuan Mengingat, Memahami, Menerapkan, menganalisis, menilai, dan Menciptakan yang ditunjukkan dengan nilai sebagai hasil akhir setelah seseorang mengikuti proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini yang digunakan hanya aspek kognitif dan ranah yang digunakan hanya C₁ (Mengingat), C₂ (Memahami), dan C₃ (Menerapkan), berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada materi PKn tentang Melaksanakan Norma yang Berlaku di Masyarakat di kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi

b. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Di dalam mata pelajaran PKn siswa dipersiapkan agar dapat menjadi warga Negara yang memiliki pengetahuan tentang hal dan kewajibannya serta memiliki kemampuan untuk dapat berpartisipasi aktif dan efektif dalam kehidupan sebagai warga negara.

Pendidikan kewarganegaraan dimunculkan dengan nama mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) berdasar Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi. Menurut ketentuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.¹²

PKn tidak hanya membicarakan hubungan antara manusia dengan negara dalam arti tentang hak dan kewajiban warga Negara tersebut, tetapi mata pelajaran PKn juga mengajarkan siswa agar siswa dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan warga negara lain dalam sebuah kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan dari mata pelajaran PKn agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.¹³

¹²Asef, Permendiknas nomor 22 tahun 2006, diakses pada <https://asefs63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf> tanggal 20/01/2015 pukul 21:09 WIB. p. 271

¹³*Ibid.*, p. 271

Menurut Waite dalam Rahayu PKn adalah ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi, dan individu-individu dengan negara.¹⁴ PKn mengajarkan siswa tentang hubungan manusia dengan manusia, bagaimana cara bersikap dengan orang lain, mengenal tentang organisasi baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Selain itu siswa juga diajak untuk mengetahui hubungan individu dengan negara, apa hak dan kewajiban warga negara, dan apa yang harus ia lakukan untuk mengisi kemerdekaan.

Menurut Edmonson dalam Ubaedilah, dkk. PKn adalah sebuah *study* tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara.¹⁵ Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan siswa tentang pemerintahan dan bagaimana menjadi warga negara yang baik dengan membekalkan siswa tentang kewajiban dan haknya sebagai warga negara.

Mata pelajaran PKn diharapkan dapat mempersiapkan generasi yang kritis dan demokratis. Hal ini juga diperkuat oleh Zamroni dalam Ubaedilah, dkk. PKn adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis.¹⁶

¹⁴ Minto Rahayu, *Pendidikan Kewarganegaraan: Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*, (Jakarta: Grasindo, 2007), p. 10

¹⁵ A. Ubaedilah, *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), p. 6

¹⁶ *Ibid*, p. 8

Kritis dengan situasi yang ada mengenai multikultural pada saat ini dan menanggapinya dengan cara demokratis.

Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya. Tujuan untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.¹⁷ Henry Randall Waite merumuskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar adalah ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi (organisasi sosial, ekonomi, politik), dan individu-individu dengan negara.¹⁸ Pendidikan kewarganegaraan bersifat *universal*, tidak hanya dalam konteks warga sekolah tetapi juga komunitas masyarakat, yang intinya kaitan antara warganegara, individu dengan pemerintahan. Pada kelas III dengan materi Norma yang Berlaku di Masyarakat dengan Standar Kompetensi Melaksanakan Norma yang Berlaku di Masyarakat dan Kompetensi Dasar mengenal, menyebutkan, dan melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat sekitar.

¹⁷ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006

¹⁸ Rahayu, Minto. *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghadapi Jatidiri Bangsa* (Jakarta: Grasindo, 2007), p. 10

Berikut ini adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran PKn kelas III semester 1 di sekolah dasar.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar berdasarkan Kurikulum 2006 (KTSP).

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2.	Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat	2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di masyarakat sekitar 2.2. Meyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar 2.3. Melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

Sumber: Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas III¹⁹

PKn adalah salah satu mata pelajaran yang memegang peranan besar dalam membentuk karakter warga negara. Menurut Cagon dalam Suryadi. Pendidikan Kewarganegaraan berperan penting dalam menciptakan generasi muda menjadi warga negara yang memiliki identitas dan kebanggaan nasional.²⁰ PKn adalah mata pelajaran yang menyiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki identitas. Ia tahu siapa dirinya, ia tahu kebudayaan yang dimiliki bangsanya. PKn bertujuan untuk membentuk

¹⁹ M. Said dan Momon Sulaeman, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas III* (Jakarta: Erlangga, 2007), p.67.

²⁰ Suryadi, *Permainan Edukatif yang Menyenangkan*, (jakarta: Power Books, 2009), p. 31

peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.²¹ Melalui mata pelajaran PKn diharapkan siswa dapat memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pada mata pelajaran PKn siswa diajak untuk mengenal lebih dekat kebudayaan di Indonesia. Hal ini dapat menumbuhkan rasa bangga mereka terhadap kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang Negara dan pemerintahan yang menekankan pada hak dan kewajiban warga Negara serta kedudukannya seseorang dalam masyarakat. Secara umum pembelajaran PKn mengarah dan bertujuan agar warga Negara bangsa tersebut mendalami kembali nilai-nilai dasar, sejarah dan masa depan bangsa dengan nilai-nilai paling fundamental yang dianut bangsa. Pembelajaran difokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, serta suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

c. Pengertian Hasil belajar PKn SD

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran PKn berupa seperangkat pengetahuan, sikap, dan

²¹ Minto Rahayu, *op.cit.*, p. 12

keterampilan dasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang. Pada penelitian ini hasil belajar yang akan ditingkatkan yaitu hasil belajar kognitif dan ranah yang digunakan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), dan C6 (menciptakan) di dasarkan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn kelas III SD semester I dengan materi Melaksanakan Norma yang Berlaku di Masyarakat.

d. Karakteristik Siswa Kelas III SD (8-10 Tahun)

Menurut *Piaget* dalam Suparno anak usia 8-10 tahun dalam tahapan operasi awal konkret.²² Siswa kelas III berusia antara 8-10 tahun sehingga termasuk dalam tahapan operasional konkret. Dengan operasional konkret ini siswa sudah dapat berpikir logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Tahap operasional konkret ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang nyata atau konkret.

Siswa kelas III secara fisik koordinasi antara otak dengan otot sudah serasi dan gerak anggota tubuh telah dikuasai otaknya, sikap egonya sudah mulai ditinggalkan dan mulai bersikap objektif, sudah dapat ditanamkan nilai-nilai keagamaan, wawasan sosial sudah mulai luas dan mulai tidak kaku serta sudah mulai dapat beradaptasi dengan keadaan sekitarnya, tahap operasional konkret ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan hal-

²² Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), p. 69

hal yang nyata. Berdasarkan pendapat di atas, siswa kelas III secara fisik koordinasi otak dan otot sudah serasi dan gerak anggota tubuh telah terkontrol, sikap ego mulai ditinggalkan, mulai bersikap objektif, berada pada tahap operasional konkret. Hal ini sesuai dengan penerapan pendekatan *active learning* yang dalam pelaksanaannya dimulai dengan sesuatu yang nyata, dekat dan dialami oleh siswa.

B. Acuan Teori Rencana Alternatif Penelitian

1. *Active Learning*

Seperti banyak istilah yang digunakan untuk mengembangkan belajar atau mengajar, pembelajaran *active learning* tidak mudah didefinisikan secara sederhana. Pembelajaran aktif menurut Hamruni dalam Suyadi adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.²³ Adapun menurut Uno pembelajaran aktif adalah pada saat anak-anak aktif, terlibat, dan peserta yang peduli dengan pendidikan mereka sendiri.²⁴ Mengajar bukanlah semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan fisik siswa sendiri.

²³ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), p.36

²⁴ Hamzah. B. Uno, *Strategi Pembelajaran yang Aktif* (Jakarta: Bumi Askara, 2012), p.78

Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Hal yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan *active learning*.²⁵

Menurut Ujang Sukandai dkk, *active learning* (belajar aktif) sebagai kegiatan membangun makna/pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh siswa bukan guru.²⁶ Pernyataan tersebut menjelaskan siswa secara langsung mengalami bukan hanya berpusat kepada guru. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak hal sekali tugas. Siswa harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang dipelajarinya. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduknya, bergerak leluasa dan berpikir keras (*moving about and thinking aloud*)²⁷

Menurut Pannen, *active learning* (belajar aktif) merupakan pembelajaran di mana dengannya diharapkan peserta didik akan lebih mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimilikinya. Agar belajar aktif dapat terlaksana maka pendidik sebaiknya bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis dan berdasarkan prinsip

²⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusa Media dan Nuansa Cendekia, 2013), p. 9

²⁶ Ujang Sukadi, *Belajar Aktif dan Terpadu* (Jakarta: Duta Graha Pustaka, 2003), p. 6

²⁷ Melvin L. Silberman, *op.cit.*, p. 9

pembelajaran yang efektif dan efisien.²⁸ Pernyataan tersebut pembelajaran *active learning* merupakan teknik mengajar yang efektif. Menurut Jacson menyebutkan untuk melaksanakan pembelajaran *active learning* sebagai berikut:

- (1) Menghadirkan konsep umum dalam kelompok belajar;
- (2) informasi yang spesifik yang berkaitan dengan konsep diterima dari kelompok belajar;
- (3) aktivitas dalam kelas didominasi oleh kelompok belajar;
- (4) kelompok belajar mengeksplorasi tindakan dan konsekuensi-konsekuensinya selama melakukan kegiatan;
- (5) melakukan diskusi kelompok dan mengambil kesimpulan dari kegiatan;
- (6) mendiskusikan prinsip-prinsip umum;
- (7) penerapan dalam kehidupan yang spesifik berdasarkan prinsip-prinsip umum tersebut;
- (8) peserta didik bertindak berdasarkan apa yang telah mereka pelajari.²⁹

Belajar aktif bukanlah gagasan baru. Walaupun demikian, belajar secara wajar juga adalah proses aktif. Belajar melibatkan penempatan siswa dalam situasi yang memaksa siswa tersebut untuk membaca, berbicara, mendengarkan, berpikir secara mendalam dan menulis. Sementara ceramah yang bagus mempunyai nilai dan kadang kemampuan yang diperlukan dalam mendengarkan ceramah adalah pemahaman tingkat rendah. Belajar aktif memberikan tanggung jawab untuk mengorganisasikan apa yang mau dipelajari di tangan pembelajar sendiri dan secara ideal memberikan dirinya pada rentang tipe belajar yang lebih banyak.

²⁸ Paulina, Pannen., ddk, *Konstruktivisme dalam Pembelajaran* (Jakarta: PPAUT Dirjen Dikti Depdiknas, 2001), p. 25

²⁹ Tom Jackson, *An Overview Of the Active Learning Process As It Relates to Life skill*: artikel, 2013, (<http://www.Edu.com>), Diakses pada tanggal 22 Juni 2015.

Asumsi dasar yang dibangun dari pendekatan pembelajaran aktif adalah bahwa belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Siswa mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang dipelajarinya.

Pembelajaran *active learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimilikinya. Disamping itu, pembelajaran *active learning* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran dengan pembelajaran *active learning* pemberdayaan otak kanan dan kiri sangat dipentingkan. Thorndike dalam Syaiful mengemukakan tiga hukum belajar: 1) hukum efek, 2) hukum latihan, dan 3) hukum kesiapan.³⁰

Hukum belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, hukum efek, hukum efek ini menyebutkan bahwa keadaan memuaskan menyusul respon memperkuat stimulus dan tingkah laku. Adapun yang menjengkelkan memperlemah stimulus. Hukum latihan, hukum ini menjelaskan keadaan seperti dikatakan pepatah “latihan menjadi sempurna”. Dengan kata lain, pengalaman yang diulang-ulang akan memperbesar peluang timbulnya

³⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), p. 24

respon atau tanggapan yang benar. Hukum kesiapan, hukum ini melukiskan syarat-syarat yang menentukan keadaan yang disebut “memuaskan”, atau “menjengkelkan” itu. Secara singkat, pelaksanaan tindakan sebagai respon terhadap suatu implus yang kuat menimbulkan kepuasan, sedangkan menghalang-halangi pelaksanaan tindakan atau memaksa menimbulkan kejengkelan.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa, agar terjadinya respon yang positif pada diri siswa tersebut. Kesiapan dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respon yang baik terhadap stimulus yang diterima dalam proses pembelajaran. Respon akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respon, sehingga respon yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri siswa, sehingga mampu mempertahankan respon tersebut dalam ingatannya. Hubungan antara stimulus dengan respon akan menjadi lebih baik kalau dapat hal-hal yang menyenangkan. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberikan kesan yang mendalam pada diri siswa, sehingga akan cenderung mengulang aktifitas tersebut. Akibatnya, siswa mampu mempertahankan stimulus pada ingatannya pada waktu yang

lama (*longterm memory*), sehingga mampu menggali kembali apa yang diperoleh dalam pembelajaran.

Pembelajaran *active learning* pada dasarnya berusaha memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan. Dengan memberikan pembelajaran *active learning* pada siswa dapat membantu ingatannya, sehingga dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Pada pembelajaran *active learning* setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya. Menurut Mulyasa materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada.³¹ Agar siswa dapat belajar secara aktif, guru perlu menciptakan pembelajaran yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa perbedaan pembelajaran *active learning* dan pembelajaran konvensional, yaitu: (1) pembelajaran konvensional berpusat pada guru sedangkan *active learning* berpusat pada siswa. (2) Penekanan pada 'menerima' pengetahuan terjadi pada

³¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), p. 22

pembelajaran konvensional sedangkan pada 'menemukan' merupakan ciri khas *active learning*, dan (3) pembelajaran *active learning* sangat menyenangkan, memberdayakan semua indera dan potensi siswa, menggunakan banyak pembelajaran, menggunakan banyak media, disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.

Perbandingan di atas dapat dijadikan bahan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan pembelajaran *active learning* dalam pembelajaran di kelas. Selain itu beberapa hasil penelitian yang ada menganjurkan agar siswa tidak hanya sekedar mendengarkan saja di dalam kelas. Siswa perlu membaca, menulis, berdiskusi bersama-sama dengan anggota kelas yang lain dalam memecahkan masalah. Hal yang paling penting adalah bagaimana membuat siswa menjadi aktif, sehingga mampu pula mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, membuat sintesis dan mengevaluasi. Dalam konteks ini, maka digunakanlah pembelajaran yang berhubungan dengan belajar aktif. Dalam arti kata menggunakan *active learning* (belajar aktif).

2. Active Learning tipe Indeks Card Match

Active learning tipe indeks card match merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang

menyenangkan.³² Dalam pembelajaran *active learning* banyak sekali metode, strategi dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar suasana pembelajaran menjadi aktif dan tidak monoton, salah satu strategi yang terdapat dalam *active learning* yaitu strategi *indeks card match*. *Indeks card match* adalah strategi yang mencari pasangan dengan cara memasang potongan kertas yang berisi jawaban atas pertanyaan tersebut.³³

Strategi *indeks card match* merupakan salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dengan meninjau kembali apa yang telah dipelajari sebagai aktivitas yang menyenangkan.³⁴ Strategi peninjauan kembali ini merupakan cara untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang, siswa diajak untuk memikirkan kembali informasi dan menemukan cara untuk menyampaikannya di dalam otak dari pelajaran yang telah mereka peroleh. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu keaktifan belajar dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerja sama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh

³² Agung Oka Negara, Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif tipe Indeks Card Match Terhadap Hasil Belajar IPS SD, *Jurnal*, Jakarta: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014)

³³ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta:CTSD UIN), p. 67

³⁴ Mel. Silberman, *Ative Learning: 101 cara belajar siswa aktif* (Bandung: Nusamedia, 2013), p. 249

pemahaman dan penguasaan materi, sehingga tercapai hasil yang maksimal. Sedangkan mel silberman dalam vna *indeks card match* adalah cara yang menyenangkan lagi aktif ntuk meninjau ulang materi pelajaran.³⁵ Melalui strategi ini, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan permainan pencocokan kartu. Penggunaan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami konsep PKn dan membantu daya ingat siswa dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Yosep, pembelajaran *indeks card match* merupakan strategi pengulangan (peninjau kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya.³⁶ Dalam strategi ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam pembelajaran.

³⁵ Vina Trinovia, Penerapan Strategi Indeks Card Match dalam Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Pada Materi Alat Optik, *Jurnal*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2013)

³⁶ Yosep Pramata, Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Indek Card Match pada Materi Litosfer Siswa Kelas X SMA Negeri I Bualemo, *Jurnal*, (Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2014)

3. Karakteristik *Active Learning*

Menurut Bounwell dalam Suyadi, pembelajaran *active learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

(1) penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh guru melainkan pada pengembangan keterampilan, pemikiran analitis dan kritis terhadap topik pelajaran yang sedang dibahas, (2) siswa tidak hanya mendengarkan materi secara pasif tetapi mengerajakan sesuatu yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, (3) penekanan pada nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran, (4) siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis dan mengerjakan evaluasi, (5) umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.³⁷

Di samping karakteristik di atas, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal. Pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajaran harus mendapatkan penilaian untuk setiap peserta didik.

4. Langkah-langkah Pembelajaran *Active Learning*

Salah satu karakteristik dari pembelajaran yang menggunakan pembelajaran *active learning* adalah adanya keaktifan siswa dan guru, sehingga terciptanya suasana belajar aktif. Untuk menciptakan suasana belajar aktif tidak lepas dari beberapa komponen yang mendukungnya. Sukandi menyebutkan bahwa pembelajaran *active learning* dalam proses belajar-mengajar melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) Pengalaman;

³⁷ Suyadi, *op.cit.*, p.36

(2) Interaksi; (3) komunikasi; (4) Refleksi.³⁸ Tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut, pengalaman atau keterlibatan dalam belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar adalah mengalami dan tidak bisa dilimpahkan pada orang lain. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati, tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa harus ada interaksi. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dengan siswa, untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Komunikasi merupakan interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa lainnya, keduanya dapat saling memberi dan saling menerima dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun refleksi dalam pembelajaran yaitu sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar pada prinsipnya merupakan kegiatan untuk nilai siswa kepada guru.

5. *Active Learning* dalam PKn

Ada banyak pembelajaran yang dapat digunakan dalam menerapkan *active learning* dalam pembelajaran di sekolah, Silberman mengemukakan 101 bentuk metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan jenis materi dan tujuan yang ingin dicapai.

³⁸ Ujang Sukandi, *op.cit.*, p. 9

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menyajikan *active learning* tipe *indeks card match* yang sesuai dengan pokok bahasan dalam mata pelajaran PKn kelas III. Pencocokan kartu indeks ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Dengan langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa dan pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- b. Campurlah dua kumpulan kartu itu dan kocok beberapa kali agar benar-benar tercampuraduk.
- c. Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya.
- d. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan kepada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka)
- e. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.³⁹

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Asih Tiyana, dalam penelitiannya ini menunjukkan bahwa penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I (58,43%) berkategori cukup aktif,

³⁹ Melvin L. Silberman, *op.cit.*, p. 250

siklus II (64,99%) berkategori aktif, dan siklus III (80,15%) berkategori aktif. Hasil rekapitulasi peningkatan terhitung dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,56 % dan siklus II ke siklus III sebesar 15,16 %. Hasil belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya, pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 65,56, siklus II 73,00 dan siklus III meningkat menjadi 82,96 terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II 7,44 dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,96. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus I (68,75%), Siklus II (83,87%) dan siklus III (96,87%).⁴⁰

Siti Asiyah, Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi. Pencapaian hasil belajar siswa 81,48 %, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus yang pertama yang hanya sebesar 40,74 % atau meningkat sebesar 40,74 % atau jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dari 33,33 % menjadi 81,48 % terjadi peningkatan sebesar 48,15%. Pencapaian pada siklus kedua ini mengalami peningkatan terhadap semua aspek yang diteliti. Pada pertemuan siklus kedua ini terjadi pula pada hasil penilaian dari

⁴⁰ Asih Tiyana, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Active Learning Permainan Card.Sort (Sortir Kartu) Pada Mata Pelajaran PKn Kelas Iv Sdn 02 Metro Selatan", *Jurnal* (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2013)

pembelajaran yang dilaksanakan, dan hasilnya juga sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dapat dinyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Kolomayan mengalami peningkatan. Dengan kata lain penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.⁴¹

Hasil penelitian Lonera Asrouw tentang, upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui pendekatan *Active Learning* pada siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Jakarta Selatan, dapat disimpulkan bahwa siswa terbentuk dengan meningkatkan partisipasi aktifnya dalam belajar dalam jangka waktu tiga bulan.⁴² Dalam abstrak Sumardi dan Adi Priyogo, hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa yang terdiri dari tiga aspek, aspek bertanya, menjawab, dan menjawab soal di depan kelas.⁴³

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktif mempelajari diri sendiri dan menemukan sendiri kesimpulan-kesimpulan dari apa yang dipelajarinya dengan bimbingan guru sebagai fasilitatornya.

⁴¹ Siti Asiyah, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crosswordpuzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di Min Kolomayan Wonodadi Blitar", *Jurnal* (Tulungagung: IAIN, 2014)

⁴² Lonera Asrouw, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Pendekatan Active Learning Pada Siswa Kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pag", *Skripsi* (Jakarta: FIP, UNJ, 2010)

⁴³ Sumardi dan Adi Priyogo, "Penerapan Strategi Pembelajaran Active Learning dengan Pendekatan Tutor Sebaya Berdasarkan Hasil UASBN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa", *Hasil Penelitian* (Surakarta: UMS, 2011).

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Untuk menggambarkan secara lebih operasional variabel dalam penelitian ini, berikut dikemukakan definisi konseptual dan definisi operasional masing-masing variabel tersebut. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini merupakan kristalisasi peneliti dari referensi teoritis dan perenungan peneliti saat praktik di lapangan.

Berdasarkan pembahasan pada acuan teoretis, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, baik yang datang dari pribadi siswa itu sendiri, usaha guru dalam menyediakan dan menciptakan kondisi pembelajaran, serta lingkungan terutama sarana yang memadai untuk tumbuhnya proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar hasil belajar PKn meningkat yaitu dengan menggunakan pembelajaran *Active Learning* sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk menggambarkan secara lebih operasional dalam penelitian ini, berikut dikemukakan definisi konseptual dan definisi operasional masing-masing variabel tersebut. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini merupakan kristalisasi peneliti dari referensi teoritis dan perenungan peneliti saat praktik di lapangan.

Dengan menggunakan pembelajaran *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa sehingga siswa mampu dalam

memecahkan masalah yang dihadapi pada saat belajar. Karena dengan belajar siswa dapat memiliki kemampuan berpikir logika, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan kemampuan berkomunikasi, serta kerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn yang berkualitas.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan judul tersebut di atas, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini berikut “Pembelajaran *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini, namun yang paling esensi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III di SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektifitas tindakan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran *active learning* dengan indikator keberhasilan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

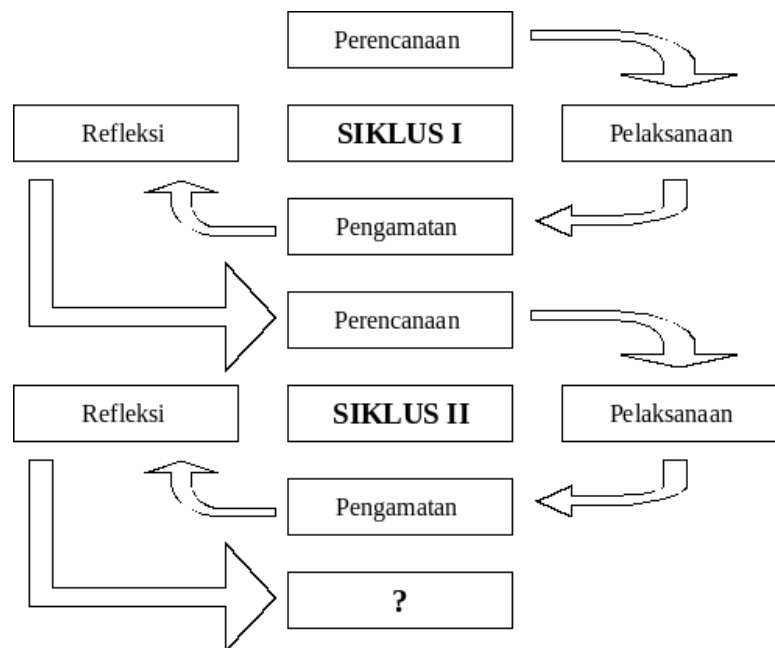
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas III SDN Babelan Kota 04, yang bertempat di jln. Pulotimaha Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. Penelitian tindakan kelas ini dalam rencana dilakukan selama 3 bulan pada semester ganjil 2015/2016 yaitu bulan Agustus sampai dengan Oktober 2016.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis S, MC Taggart R yang mencangkup kegiatan

perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) atau evaluasi. Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus. Secara garis besar proses setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut.

Tahap Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 3.1. Rangkaian Langkah-Langkah Penelitian Tindakan¹

D. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi yang berjumlah 35 orang sedangkan partisipan dalam kegiatan PTK adalah guru kelas III yang merupakan guru di SDN Babelan Kota 04

¹Suharsimi, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Askara, 2012), p. 16

Kabupaten Bekasi sebagai observer yang akan berkolaborasi melakukan penelitian dan pengamatan

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksanaan tindakan sekaligus pembuat laporan. Oleh karena itu sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pembelajaran PKn di kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi.

Dari hasil pengamatan proses dan hasil belajar diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data inilah yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama. Rencana ini merupakan hasil diskusi/refleksi antara peneliti dengan kolabolator berdasarkan hasil pengamatan.

Posisi peneliti selain sebagai perencanaan juga sebagai pelaksana utama. Artinya peran yang paling mutlak disini adalah peneliti jika dibandingkan dengan kolabolator. Peneliti langsung melakukan kegiatan pembelajaran dan berusaha sebanyak mungkin mengumpulkan data sesuai fokus penelitian. Dengan perannya yang besar diharapkan data yang diperoleh peneliti adalah data yang akurat dan terarah sehingga tujuan

penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn tercapai secara maksimal.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sehingga penelitian ini melakukan kerja sama dengan guru kelas yang selalu berupaya untuk memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang paling efektif, sehingga dimungkinkan dalam penelitian ini adanya tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Peneliti tentunya selalu bekerja sama dengan guru kelas, mulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) pada setiap tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, hal ini tentunya membutuhkan bimbingan dan bantuan dari guru kelas ataupun guru lainnya yang dapat dijadikan sebagai pengetahuan.

Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dari hasil belajar pada setiap siklusnya serta adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Tindakan dianggap berhasil apabila hasil belajar siswa memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 60 mencapai 80% dari 35 siswa. Adapun aktivitas pemantauan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan pembelajaran *active learning* dinyatakan berhasil

apabila hasil pengamatan mencapai 80% dari total skor. Hal-hal yang harus disiapkan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu menyusun perencanaan yang akan disajikan diantaranya yaitu: Komponen Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) meliputi identitas rencana pembelajaran silabus, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, metode, sumber/media pembelajaran, penilaian dan identitas penyusun. Instrumen yang disiapkan adalah tes tertulis. Urutan perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal, pada tahap kegiatan awal ini adanya kegiatan pengkondisian kelas, apersepsi dan motivasi, kegiatan ini dimaksudkan untuk menjadikan siswa supaya lebih tertib sebelum pembelajaran dimulai, serta pemberian motivasi pada siswa tentang pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Kegiatan inti, tahap ini merupakan tahap dimana guru akan menjelaskan semua materi yang akan diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan yang akan ditentukan.
- c. Kegiatan akhir, pada tahap ini adanya proses merangkum pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut, dimaksudkan agar siswa setelah menjalani pelajaran mampu memahami apa yang telah siswa dapatkan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan dua kali pertemuan untuk setiap siklus dan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat dilaksanakannya tindakan, yaitu bagaimana kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan *active learning*. Pada tahap ini pengamat menuliskan data yang diperolehnya pada lembar observasi dan aktivitas siswa yang telah disediakan sebelumnya.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan kesimpulan yang diperoleh, pada tahap refleksi akan dilakukan evaluasi dalam proses pembelajaran oleh peneliti, selain memberikan evaluasi peneliti dan observer membahas tentang kekurangan siswa pada proses pembelajaran.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Keberhasilan penggunaan pembelajaran *active learning* ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dari hasil belajar pada setiap

siklusnya serta adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Tindakan dianggap berhasil apabila hasil belajar memperoleh skor di atas KKM yaitu ≥ 60 mencapai 80% dari 35 siswa. Adapun aktivitas pemantauan guru dan siswa dalam pembelajaran *active learning* dinyatakan berhasil apabila hasil pengamatan mencapai 80% dari butir pernyataan.

H. Data dan Sumber Data

Data penelitian ini adalah tentang peningkatan hasil belajar PKn melalui *active learning*. Data penelitian terdiri dari (1) proses yang apeknya meliputi tujuan, program, bentuk kegiatan, media, materi, peraturan yang terdapat dalam instrumen pemantau tindakan. (2) Evaluasi untuk peningkatan hasil belajar PKn melalui *active learning*.

Sumber data dalam penelitian ini ada dua, yaitu (1) sumber data pemantauan tindakan (proses kegiatan selama tindakan dilakukan); (2) data yang diperoleh langsung dari penelitian hasil belajar siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi.

I. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen yang Digunakan

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian tindakan kelas merupakan instrumen *active learning*, dan instrumen hasil belajar PKn. Jenis tes yang digunakan mengacu pada hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, yakni:

- Tes yang berbentuk objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah disampaikan.
- Instrumen yang digunakan untuk mengambil data atau untuk mengambil data hasil belajar berupa observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh rekan sejawat atau kolaboator dengan menggunakan lembar pengamatan pembelajaran *active learning* dan mencatat semua kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

J. Instrumen Penelitian

1. Hasil Belajar PKn

a. Definisi konseptual

Hasil belajar PKn merupakan kemampuan yang dapat dicapai siswa melalui proses belajar berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, menganalisis, menilai dan keterampilan berkenaan dengan materi tentang pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat dalam mata pelajaran PKn. Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud pada ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan (C₁), pemahaman (C₂), penerapan (C₃).

b. Definisi operasional

Hasil belajar Pkn adalah skor yang diperoleh dari hasil belajar siswa dalam menjawab soal-soal PKn sebagai respon dari yang diberikan salah satu cara dalam upaya meningkatkan hasil belajar tentang materi “Melaksanakan Norma yang Berlaku di Masyarakat” dengan menggunakan

pembelajaran *active learning*. Tingkat keberhasilan dapat diukur berdasarkan hasil skor yang diperoleh melalui tes pilihan ganda. Bentuk hasil penilaian belajar berdasarkan dari Lorin Anderson dan Krathwohl dalam Basuki ranah kognitif yang meliputi tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan(C3), sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn

Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat, maka dibuat kisi-kisi instrumen hasil belajar PKn terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda (tes objektif). Penelitian membuat kisi-kisi instrumen pembelajaran PKn berpedoman pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan silabus yang telah dibuat oleh guru kelas III. Dalam penyesuaian kisi-kisi sosial dapat ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang paling tertinggi.

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas III sehingga dalam menyusun kisi-kisi soal meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Penyusunan soal tersebut disesuaikan dengan instrumen hasil belajar, tes yang diberikan berupa tes objektif yang berjumlah 20 soal. Skor yang diperoleh harus mencapai ≥ 60 .

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar PKn
“Norma yang Berlaku di Masyarakat”**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang dinilai			Jumlah soal	
			C1	C2	C3		
2. Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat	2.1 Mengetahui aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar	Membedakan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat.		1 2 3 4		4	
		Mengetahui perbedaan peraturan tertulis dan tidak tertulis	5 6 7			3	
	2.2 Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar	Menyebutkan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat.	8 9 10			3	
		Memberi contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat		11 12 13 14		4	
	2.3 Melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar	Menunjukkan contoh salah satu aturan yang dilanggar oleh masyarakat			15 16 17	3	
		Melaksanakan peraturan yang berlaku di masyarakat		18 19 20		3	
	Jumlah			6	11	3	20

Keterangan :

Ranah Kognitif

C1 : Mengingat

C2 : Memahami

C3 : Menerapkan

$$\text{Nilai perolehan, NA} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata Nilai} = \frac{\text{jumlah total nilai akhir}}{\text{jumlah total siswa}}$$

$$\text{Rata-rata Nilai Pencapaian KKM} = \frac{\text{jumlah nilai} \geq 60}{\text{banyak siswa yang mendapat nilai} \geq 60} \times 100$$

$$\text{Persentase Pencapaian KKM} = \frac{\text{jumlah siswa yang nilainya} \geq 60}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

2. Pembelajaran *Active learning* tipe *Indeks Card Match*

a. Definisi konseptual

Active learning tipe *indeks card match* ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi dalam pelajaran PKn. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Dengan langkah-langkah *active learning* secara umum yaitu pengalaman, interaksi, komunikasi dan refleksi.

b. Definisi operasional

Pembelajaran dengan *active learning* adalah skor yang diperoleh melalui lembar pengamatan guru pada siswa yang diisi oleh observer dengan *active learning*. Opsi pilihan terdiri dari Ya dan Tidak, kemudian diberi skor 1 dan 0. Dengan langkah-langkah *active learning* tipe indeks card match, sebagai berikut: 1) membuat sebuah daftar pernyataan yang terkait dengan materi pelajaran anda, yang setengah berisi pertanyaan dan setengah berisi jawaban. Pastikan jumlah kartunya sesuai dengan jumlah siswa yang hadir, 2) mencampur dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampuraduk, 3) memberikan satu kartu untuk satu siswa, 4) memerintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka, dan 5) memerintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

c. Kisi-kisi Instrumen Tindakan

Dalam penyusunan instrumen pemantauan tindakan, peneliti mengacu pada teori-teori pembelajaran *active learning*. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen pengamatan tindakan pembelajaran *active learning*

Tabel 3.2:
Kisi-kisi Instrumen Kegiatan Pengamatan Pelaksanaan
Model Pembelajaran *Active Learning*

No	Dimensi	Indikator		No. Butir	jumlah
		Guru	Siswa		
1	Pengalaman	Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban	Siswa membantu menyiapkan kartu pernyataan dan jawaban	1, 2	2
		Guru membagikan kartu pada tiap siswa	Siswa mendapat satu buah kartu	3, 4, 5	3
2	Interaksi	Guru menjelaskan peraturan permainan	Siswa mendengarkan penjelasan guru	6, 7, 8,	3
		Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan kartu indeks	Siswa mencari pasangan kartu indeks	9, 10, 11	3
3	Komunikasi	Guru mencatat cara-cara siswa dalam bekerja dalam mencari pasangan kartu indeks	Siswa mencari pasangan kartu indeksnya dengan bertanya kepada setiap siswa	12, 13	2
4	Refleksi	Guru memberikan umpan balik tentang masing-masing kartu	Siswa memperhatikan penjelasan guru	14, 15	2
Jumlah				15 butir pernyataan	

Keterangan:

Diberikan nilai 1 jika pernyataan “Ya”

Diberikan nilai 0 jika pernyataan “Tidak”

Persentase Penilaian= $\frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$

Jumlah Skor Maksimal

K. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas ini. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas berarti mengidentifikasi dan menyetujui kriteria yang digunakan untuk menjelaskan apa yang telah terjadi. Analisis data hasil belajar dalam penelitian dilakukan pada setiap kegiatan refleksi. Peneliti dan kolabolator melakukan analisis terhadap data pemantau tindakan dan data penelitian. Hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran kesesuaian antara tindakan yang diberikan dengan rencana yang telah disusun, dan ketercapaian tindakan dan faktor-faktor penghambatnya.

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya dampak yang terjadi dari tindakan yang diberikan. Ada tidaknya dampak dari tindakan dapat dilihat melalui pengujian hipotesis tindakan. Jika tidak ada peningkatan maka peneliti dan kolabolator harus memanfaatkan hasil analisis data pemantau sebagai bahan untuk perencanaan siklus berikutnya (*replanning*), untuk mendukung peningkatan data peneliti. *Replanning* diperlukan sampai penelitian menunjukkan peningkatan signifikan melampaui standar kelulusan belajar minimal yang ditetapkan sekolah.

L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keterpercayaan dan keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi dalam menyimpulkan data dengan hasil pengamatan tiga pihak yaitu: peneliti, pengamat dan dosen pembimbing. Triangulasi tersebut merupakan triangulasi karena hasil pengamatan ketiga pihak tersebut digunakan untuk pengecekan keabsahan data yang diperoleh dari observasi, foto lapangan, dan beberapa catatan lapangan.

Validasi instrumen merupakan ketepatan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang harus diukur dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan kualitas ketepatan instrumen dalam mengukur proses dan pemahaman. Teknik yang digunakan untuk menguji isi dan konsep adalah meminta pendapat ahli dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan melalui *expert judgment*.

M. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah data dianalisis, maka peneliti dan kolaborator melakukan interpretasi hasil analisis yang berupa deskripsi aktivitas siswa berdasarkan catatan lapangan, lembar pengamatan dari observer, dokumentasi dan hasil refleksi. Dengan demikian peneliti beserta kolaborator di bawah bimbingan dosen dapat menginterpretasikan aktifitas belajar siswa dan pencapaian hasil belajar dengan kriteria keberhasilan yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai perencana, pelaksana, tindakan, dan pembuat laporan dimana dilaksanakan tindakan penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 30 menit. Jadi total waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah $4 \times 2 \times 30$ menit = 240 menit. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan

1. Deskripsi Data Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun 1) rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum KTSP dengan menerapkan *active learning* tipe *indeks card match*, 2) menyiapkan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, 3) lembar soal evaluasi, 4) instrumen

pengamatan tindakan, dan 4) kamera untuk mendokumentasikan gambar kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan Kamis, 30 Juli 2015, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada Sabtu, 1 Agustus 2015 dengan alokasi waktu masing-masing 2x30 menit

1) Siklus I Pertemuan ke-1 (Kamis, 30 Juli 2015)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa dikondisikan agar duduk dengan tertib dan rapi serta menjawab salam guru dan berdoa secara bersama-sama. Kemudian melakukan apersepsi dengan tanya jawab tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat, hal ini dilakukan untuk menggali sejauh mana kemampuan siswa dalam mengetahui materi pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

Pada kegiatan inti, siswa memperhatikan penjelasan guru tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat. Siswa diperlihatkan gambar siswa berseragam rapih dan lengkap lalu memberi pertanyaan siapa yang tahu berpakaian seragam yang rapih dan lengkap itu seperti apa?

Sebagian menjawab tahu, kemudian siswa di tunjuk satu persatu untuk menjawab pertanyaan guru melalui gambar yang ditunjukkan tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat.



Gambar 4.1

Guru dan siswa saling bertanya jawab

Setelah siswa menjawab pertanyaan dari guru melalui gambar-gambar yang ditunjukkan. Siswa memperhatikan penjelasan guru terlebih dahulu tentang pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat sebelum pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dilaksanakan. Setelah siswa selesai bertanya jawab dengan guru tentang materi tersebut siswa diberi tugas untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *active learning* tipe *indeks card match* (pencocokan kartu indeks). Guru membagikan kartu indeks yang berisi pertanyaan dan jawaban, setiap siswa mendapatkan 1 buah kartu indeks (yang berisi pertanyaan/jawaban),

kemudian siswa mencari pasangan kartu yang mereka miliki, siswa yang sudah bertemu dengan pasangannya duduk berpasangan ditempat yang sudah ditentukan, pasangan 1, 2, dan 3 akan mendapatkan *reward*



Gambar 4.2

Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match*

c) Kegiatan Akhir (5 menit)

Siswa merangkum materi pembelajaran dibimbing oleh guru. Selanjutnya siswa melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan pemberian tugas rumah sebagai penguatan materi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam.

2) Siklus I pertemuan ke-2 (Sabtu, 1 Agustus 2015)

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada Sabtu, 1 Agustus 2015 di mulai 07.30-08.30. Pembelajaran dilaksanakan dengan dengan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dengan materi pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengkondisikan siswa agar duduk dengan tertib dan rapi serta menjawab salam guru dan berdoa secara bersama-sama. Guru memulai pembelajaran dengan mengulang kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan ke-1. Kemudian melakukan apersepsi dengan tanya jawab tentang pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat. Siswa memperhatikan guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ke-2.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

Pada kegiatan kali ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan kegiatan pada pertemuan ke-1. Akan tetapi ada perbedaannya dengan kartu indeks yang mereka miliki, karena pembagian kartu *indeks* dengan cara pengundian, siswa tidak dapat memilih-milih kartu *indeks* yang mereka inginkan. Dalam hitungan 1, 2, dan 3 siswa mulai membuka kartu *indeks* yang mereka miliki,

kemudian siswa mencari pasangan kartu *indeks* tersebut dengan cara menghampiri teman-temannya secara langsung.



Gambar 4.3 Suasana mencari kartu pasangan

Setiap siswa memegang satu buah kartu indeks, kemudian siswa mencari lawan atau pasangan kartu yang mereka miliki yang dimiliki oleh temannya sendiri. Jika sudah berhasil menemukan pasangan kartu tersebut siswa secara berpasangan duduk bersama di tempat yang sudah disediakan. Setelah semua siswa berhasil menemukan pasangan kartu indeks tersebut, siswa diminta untuk membacakan kartu indeks di depan kelas dengan cara membacakan pertanyaan terlebih dahulu dan meminta teman-temannya menjawab dari pertanyaan yang ia bacakan.



Gambar 4.4

Susana siswa membacakan kartu

Selanjutnya bila seluruh peserta selesai memperoleh kartu pasangan dilanjutkan dengan siswa mengerjakan tugas tes formatif yang dikerjakan secara individu.

c) Kegiatan Akhir (5 menit)

Siswa merangkum materi pembelajaran dibimbing oleh guru. Selanjutnya siswa melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan pemberian tugas rumah sebagai penguatan materi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrumen pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah teman sejawat. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan yang dinilai oleh observer, peneliti juga membuat catatan lapangan. Untuk mendapatkan data proses pembelajaran maka observer mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam mengamati hal tersebut adalah instrumen pemantau tindakan.

Hasil pengamatan dan catatan yang diperoleh dirangkum menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Peneliti dan observer berkolaborasi dengan tujuan mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama pertemuan pertama dan kedua pada siklus I ini. Kekurangan dan kelemahan yang tercatat menjadi prioritas tindakan perbaikan pada siklus berikutnya dengan tujuan kelemahan dan kekurangan tersebut tidak terulang lagi pada tindakan selanjutnya. Hasil belajar siswa akan lebih baik dan lebih meningkat dari hasil belajar sebelumnya. Kekurangan dan kelemahan pada siklus I direvisi dan menjadi acuan pada pelaksanaan tindakan siklus II.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan peneliti sebagai tahapan terakhir dari masing-masing tahapan. Tahap refleksi dilakukan untuk memikirkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan observer. Inti dari tahap refleksi ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang dilaksanakan sebagai tindakan kelas dalam penelitian ini. Kegiatan proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dalam siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan ke-1 maupun pada pertemuan ke-2 pada siklus I. Temuan yang didapat antara lain: guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran pada saat awal pembelajaran, guru kurang memberikan kepercayaan dan siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya walaupun siswa sudah tertarik pada pelajaran PKn. Temuan lain yang didapat adalah guru tidak menggali kemampuan siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini adalah penerapan *active learning* tipe *indeks card match* harus lebih dimaksimalkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam bertanya dan berbicara yang masih perlu ditingkatkan. Hal lain yang harus diperhatikan

adalah perbaikan/revisi penampilan *indeks card match* bagi kelompok yang masih ada kekurangan dalam mencari jawabannya.

Dari hasil pengamatan dan penelitian ternyata hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat belum memuaskan karena belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Pada hasil belajar siklus I terdapat 12 orang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sehingga prosentase keberhasilan hanya mencapai 65,71% dan pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa 73,33%.

Berdasarkan penilaian hasil belajar dalam kemampuan kognitif masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan atau skor yang didapatkan masih rendah dari kriteria ketercapaian yang telah ditetapkan. Untuk menindaklanjuti fakta di atas tersebut maka perlu diadakan perencanaan dan tindak lanjut pada siklus II agar target yang diharapkan dapat tercapai.

Tabel 4.1

Data Hasil Intervensi Tindakan pada Siklus I Pertemuan Ke-1

No	Temuan	Rencana Perbaikan
1	Kurangnya penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran pada saat awal pembelajaran dimulai	Memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa
2	Kegiatan tanya jawab masih didominasi oleh siswa yang pintar	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena keaktifan siswa dalam proses belajar menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran

3	Kurangya menggali kemampuan siswa dalam memberikan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung di kelas.	Memberikan beberapa pertanyaan untuk menggali kemampuan siswa dalam belajar, agar siswa dapat menunjukan rasa antusiasnya serta dapat memberikan komentarnya dalam pertanyaan yang telah diajukan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
---	---	--

2. Deskripsi Data Siklus II

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus II, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun 1) rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum KTSP dengan menerapkan *active learning* tipe *indeks card match*, 2) menyiapkan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban, 3) lembar soal evaluasi, 4) instrumen pengamatan tindakan, dan 4) kamera untuk mendokumentasikan gambar kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan Kamis, 6 Agustus 2015, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada Sabtu, 8 Agustus 2015 dengan alokasi waktu masing-masing 2x30 menit.

1) Siklus II Pertemuan Ke-1 (Kamis, 6 Agustus 2015)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa dikondisikan agar duduk dengan tertib dan rapi serta menjawab salam guru dan berdoa secara bersama-sama. Kemudian melakukan apersepsi dengan tanya jawab tentang pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat, hal ini dilakukan untuk menggali sejauh mana kemampuan siswa dalam mengetahui materi pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

Kegiatan inti pada siklus II tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada siklus I. Pada kegiatan inti kali ini siswa sudah mengerti dengan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* serta memperbaiki kartu-kartu pertanyaan dan kartu-kartu jawaban. Siswa dikondisikan dalam barisan yang telah ditentukan. Seluruh siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match*.

Guru membagikan kartu *indeks* kepada semua siswa, setelah semua siswa mendapatkan kartu *indeks* dengan aba-aba hitungan ke-3 semua siswa membuka kartu *indeks* dan kemudian mulai mencari pasangan kartu

tersebut dan diberikan waktu selama 10 menit. Untuk 3 pasangan pertama akan mendapatkan *reward*.



Gambar 4.5 Membagikan kartu *indeks*

Siswa mencari pasangan kartu yang mereka miliki dengan cara menghampiri teman-teman secara langsung, karena yang mereka cari ada diantara teman mereka sendiri. Setelah siswa menemukan pasangan dari kartu indeks yang siswa miliki, siswa duduk berpasangan di tempat yang telah disediakan.



Gambar 4.6

Suasana siswa mencari pasangan kartu *indeks*

Selanjutnya semua siswa bersiap-siap untuk mencari kartu jawaban dan memasang kartu *indeks* tersebut dengan pasangannya yang sesuai. Pasangan yang paling cepat menyelesaikan tugasnya segera berlari pada posisi yang telah ditentukan untuk mendapatkan predikat pasangan yang tercatat dan mendapatkan *reward*.



Gambar 4.7 Suasana pembacaan kartu *indeks*

Setelah pembelajaran selesai siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan serta menyimpulkan pembelajaran bersama-sama



Gambar 4.8 Aktivitas siswa dalam menyimpulkan pembelajaran

c) Kegiatan Akhir (5 menit)

Siswa merangkum materi pembelajaran dibimbing oleh guru. Selanjutnya siswa melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan pemberian tugas rumah sebagai penguatan materi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam.

2). Siklis II Pertemuan Ke-2 (Sabtu, 8 Agustus 2015)

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Agustus 2015 yang dimulai pada pukul 07.30-08.30. pembelajaran dilaksanakan dengan *active*

learning tipe indeks card match dengan materi melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat.

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa dikondisikan agar dapat duduk dengan tertib dan rapi serta menjawab salam guru dan berdoa secara bersama-sama. Guru memulai pembelajaran dengan mengulang kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan ke-1. Kemudian melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang bagaimana cara melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat. Siswa memperhatikan dan guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ke-2 ini.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

Kegiatan inti pada pertemuan ke-2 siklus II ini tidak berbeda jauh dengan kegiatan inti pada pertemuan ke-1. Pada kegiatan inti kali ini siswa dikondisikan dalam bentuk barisan dan seluruh siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah pembelajaran *active learning tipe indeks card match*.

Lalu setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang diberikan oleh guru baik itu kartu pertanyaan maupun kartu jawaban. Setelah semua siswa mendapatkan sebuah kartu yang telah dibagikan, dengan aba-aba hitungan

ke-3 siswa mencari pasangan kartu tersebut dengan alokasi waktu 15 menit. Siswa yang lebih cepat menemukan pasangan kartu *indeks* tersebut segera berdiri di depan kelas untuk mendapatkan predikat yang tercepat dan mendapatkan *reward* dari guru.



Gambar 4.9

Siswa sedang mencari pasangan kartu *indeks* yang dimiliki

Siswa secara berpasangan membacakan kartu indeks yang dimiliki dengan aturan siswa yang memiliki kartu pertanyaan terlebih dahulu yang membaca dan menanyakan jawaban kepada siswa yang lain. Setelah siswa lain menjawab, baru siswa yang memegang kartu jawaban membacakan kartu jawaban. Jawaban yang ada di kartu indeks dengan siswa yang lain cocok atau tidak.



Gambar 4.10

Siswa membacakan kartu *indeks* di depan kelas

c) Kegiatan Akhir (5 menit)

Siswa merangkum materi pembelajaran dibimbing oleh guru. Selanjutnya siswa melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran, di lanjutkan dengan pemberian tugas rumah sebagai penguatan materi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan kembali dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh observer dengan panduan instrumen pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Selain instrumen pemantau tindakan, observer juga membuat catatan lapangan yang digunakan untuk mengkritisi tentang

proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Untuk dapat memperoleh data yang lengkap mengenai kegiatan guru dan siswa, maka observer harus cermat dalam mengamati pelaksanaan proses pembelajaran, dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Hasil dari pengamatan dan catatan lapangan di kelas menjadi dasar pertimbangan untuk revisi. Peneliti dan observer berkolaborasi untuk mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama pertemuan pertama dan kedua pada siklus II ini.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dari serangkaian tahapan. Adapun inti dari tahapan ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua dalam siklus II yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan, pada pelaksanaan tindakan baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus II ini. Temuan-temuan itu antara lain adanya perbaikan pada kartu-kartu pertanyaan dan jawaban, siswa sudah mulai tertib dan menyimak penjelasan guru serta sudah pandai berdiskusi dan menyimpulkan pelajaran yang diterimanya, selain itu pada siklus II guru juga

secara bertahap mulai menyampaikan tujuan pembelajaran disetiap awal proses pembelajaran.

Berdasarkan pada catatan lapangan dan instrumen tindakan yang dibuat oleh observer, guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali kemampuannya dengan melontarkan tanya-jawab tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat serta memperhatikan siswa saat mencari kartu-kartu pasangannya dan menyimpulkan materi di akhir pembelajaran bersama-sama. Observer dan peneliti juga melihat hampir seluruh siswa senang dengan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dan melaksanakannya dengan benar dan baik.

Dari hasil pengamatan siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang berarti. Pada hasil belajar siklus II ini 4 orang yang mendapat nilai di bawah KKM sehingga prosentase keberhasilan sudah mencapai 88,57% dari 35 siswa dan skor lembar pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa 86,67%.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dalam proses pembelajaran semakin membaik. Hal ini terbukti pada hasil tes pada siklus II yang sudah di atas rata-rata dari yang telah ditetapkan atau dengan kata lain

sudah tuntas. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dari hasil pengamatan observer pada proses pembelajaran pada setiap pertemuan pada siklus I dan siklus II, berdasarkan instrumen tindakan kelas yang mencakup indikator aktivitas guru dan suasana kelas yang meliputi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match*.

Selain itu keabsahan data diperoleh dari hasil evaluasi pada setiap akhir siklus. Instrumen yang digunakan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dosen validasi yang ahli dibidang PKn. Instrumen yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum, karakteristik siswa kelas III SD, dan penerapan *active learning* tipe *indeks card match* sebaga referensi serta keabsahan datanya.

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan terhadap data hasil penelitian dan pemantau tindakan. Analisis data penelitian membahas tentang hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi. Analisis data pemantau tinadakan

membahas tentang pelaksanaan pembelajaran PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dengan pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match*.

Analisis dilakukan untuk melihat terpenuhinya indikator ketercapaian sebagaimana telah direncanakan dalam penelitian ini. Dengan kata lain analisis data untuk melihat adanya peningkatan dengan adanya peningkatan dari hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 berdasarkan tindakan yakni pembelajaran menggunakan *Active Learning* tipe *Indeks Card Match*.

Data yang diperoleh dari hasil belajar PKn siklus I, rata-rata kelasnya 69,71%, nilai siswa yang lebih dari 60 berjumlah 23 dari 35 siswa berarti 65,71%. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 60 ada 12 siswa dari 35 siswa atau 34,29%. Data yang diperoleh dari hasil belajar PKn pada siklus II, rata-rata kelasnya 81,70% nilai siswa yang lebih dari 60 berjumlah 31 siswa dari 35 siswa berarti 88,57%, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 60 berjumlah 4 orang siswa dengan persentasi 11,43%. Untuk melihat lebih jelas hasil analisis data siklus I dan siklus II, maka dapat diamati tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil Belajar PKn siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
65,71%	88,57%

Untuk data analisis pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa terhadap hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi diperoleh dengan pemberian pernyataan sebanyak 15 butir. Berikut ini merupakan perbandingan hasil belajar siklus I dan Siklus II pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Pengamatan Tindakan Guru dan Siswa

Siklus I	Siklus II
73,33%	86,67%

Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Kabupaten Bekasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi hasil analisis dilakukan oleh peneliti dan observer setelah melakukan analisis data. Dari pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu peningkatan hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat. Adapun peningkatan hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat

ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada siklus II dari 12 siswa meningkat menjadi 33 siswa. Dengan kata lain sebanyak 86,67% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hasil analisis data tentang hasil belajar PKn tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dapat dilihat dari diagram batang berikut:

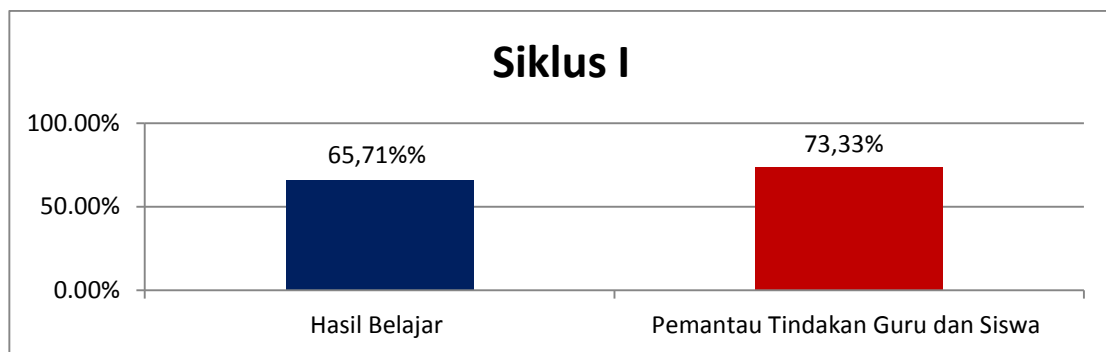


Diagram 4.1.
Hasil Belajar PKn dan Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Siklus I

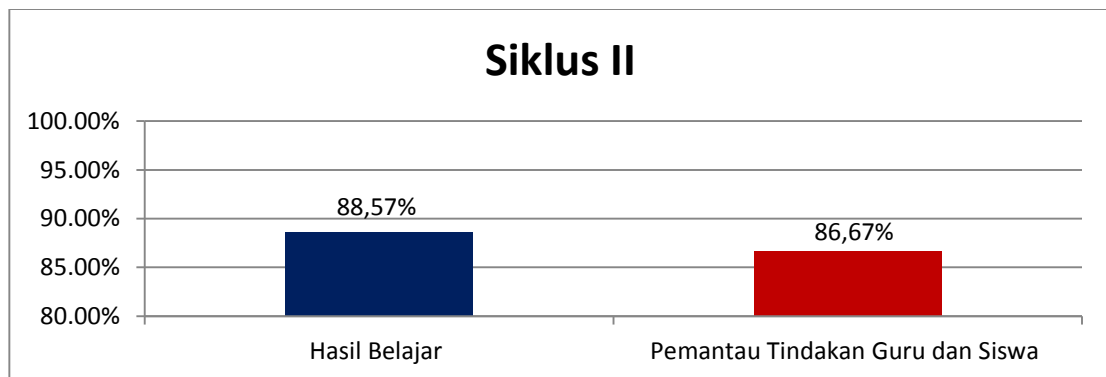
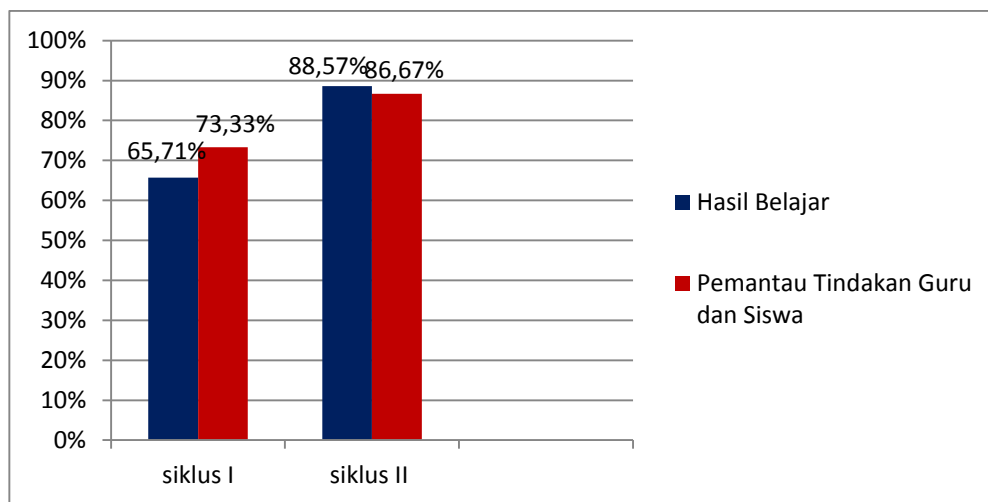


Diagram 4.2.
Hasil Belajar PKn dan Pemantau tindakan Guru dan Siswa Siklus II

ANALISIS DATA HASIL SIKLUS I DAN SIKLUS II

Data hasil belajar terdiri dari aspek kognitif yang didapat dari tes hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Data pemantau tindakan merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran. Berikut diagram hasil Hasil Belajar PKn dan pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I dan siklus II



Gambar 4.3.

Hasil Keseluruhan Data Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa prosentase pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu baru mencapai 65,71% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan indikator keberhasilan yang diharapkan adalah 80% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Pada siklus II prosentase meningkat menjadi 88,57% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas

KKM. Hasil belajar siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan penggunaan *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 kabupaten Bekasi. Hasil dari gambar di atas menunjukkan bahwa pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I hanya mencapai skor sebesar 73,33%, sedangkan pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus II skor meningkat menjadi 86,67%.

E. Pembahasan

Penerapan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* pada pembelajaran PKn memberikan kesempatan siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain dalam kerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Melalui kerjasama tersebut terjalin kehangatan, kepedulian antar kawan serta terjadinya tutor teman sebaya sehingga siswa yang sudah mengerti dapat membantu siswa yang belum mengerti. Selain itu penerapan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, menumbuhkan sikap disiplin, taat pada peraturan yang telah ditetapkan dan rasa persaingan yang sehat dalam belajar.

Berdasarkan data yang didapat pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar PKn. Pada siklus I terdapat 24 siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau dengan kata lain kriteria pencapaian keberhasilan baru mencapai 65,71% dari jumlah siswa di kelas yang mencapai KKM. Pada siklus II terdapat 31 siswa yang mendapat nilai di atas KKM sehingga pencapaian kriteria keberhasilan meningkat menjadi 88,57%. Pencapaian keberhasilan yang dicapai melampaui kriteria yang telah ditetapkan yaitu 80% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan model *active learning* tipe *indeks card match* pada siklus I belum mencapai indikator yang memuaskan dan diharapkan, hal ini dapat terlihat dari catatan lapangan masih banyak kekurangan pada pemantau tindakan guru dan siswa. Namun pada pembelajaran siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I diantaranya: 1). Perbaikan kartu-kartu pertanyaan dan jawaban *active learning* tipe *indeks card match* yang lebih menarik, 2). Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, 3). Siswa mulai berani untuk melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, 4). Siswa lebih disiplin dalam mengikuti peraturan-peraturan.

Hasil dari pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I mencapai 73,33%, sedangkan hasil pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa siklus II skor meningkat menjadi 86,67%. Pada pembelajaran PKn

tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dengan menggunakan pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match*.

Demikian pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi dapat ditingkatkan seiring meningkatnya hasil belajar PKn melalui pembelajaran *active learning* tipe *indeks card match* dengan dua siklus yang telah dilaksanakan sebagai penelitian tindakan kelas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang di laksanakan di SDN Babelan Kota 04 Bekasi pada mata pelajaran PKn tentang pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat dengan pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil evaluasi yang dilakukan pada tiap siklusnya.

Hasil belajar PKn pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Pada hasil belajar siklus I baru terdapat 23 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dari 35 siswa, sehingga persentase keberhasilannya sebesar 65,71% dan pemantau tindakan guru dan siswa 73,33%. Untuk hasil belajar pada siklus II telah mencapai target yang diharapkan yaitu sudah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, terdapat 31 siswa dari 35 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sehingga persentase keberhasilan sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 88,57% dan pemantau tindakan guru dan siswa 86,67%. Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match*

dalam proses pembelajaran yang semakin membaik. Hal ini terbukti pada hasil tes pada siklus ini sudah di atas rata-rata dari yang telah ditetapkan atau dengan kata lain sudah tuntas. Berdasarkan perolehan data tersebut maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.

B. Implikasi

Penggunaan pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* yang dilaksanakan di sekolah dapat mengembangkan daya pikir siswa, sehingga siswa dapat berpikir secara aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan ide atau gagasan, baik dalam bentuk kerja kelompok maupun kerja individu. Selain itu, penggunaan pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* ini juga mampu menimbulkan budaya, sikap dalam hal kerjasama, saling menghargai, solidaritas antar teman, dan tanggung jawab. Hal tersebut dapat merangsang minat belajar siswa sehingga kemampuan siswa untuk memahami suatu konsep lebih mudah dan terarah.

Pembelajaran mengenai pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat dengan menggunakan pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* dapat menciptakan suasana belajar baru yang sangat menyenangkan, karena siswa dapat bersama-sama mengembangkan ide atau gagasan dan memahami materi tentang pelaksanaan norma yang berlaku di masyarakat.

C. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan implikasi yang sudah dikemukakan di atas, guru hendaknya dapat memilih pembelajaran yang tepat serta dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat pula. Adapun saran yang peneliti sampaikan yaitu:

1. Guru hendaknya lebih terampil dan selektif dalam memilih pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya memiliki peranan yang sangat penting untuk ikut membina kepribadian siswanya, sehingga perkembangan sikap belajar siswa akan terus meningkat.
3. Kepala sekolah dan instansi yang terkait hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang lebih memadai, sehingga guru dapat berkreasi dalam pembelajaran maupun media pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu sekolah.
4. Penelitian ini hendaknya ditindaklanjuti oleh peneliti lain, sehingga ditemukan adanya modifikasi baru dalam pembelajaran *Active Learning* tipe *Indeks Card Match* dalam proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif.

Daftar Pustaka

- Ajoi, Yusuf. 2010. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Melalui Strategi Active Learning Pada Siswa Kelas III SD Ar-Rahman*, Skripsi. Jakarta: FIP UNJ
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Asef, Permendiknas nomor 22 tahun 2006, <https://asefs63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf>, (Diunduh tanggal 20 Januari 2015).
- Asrouw, Lonera. 2010. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Pendekatan Active Learning Pada Siswa Kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi*, Skripsi. Jakarta: FIP UNJ
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ikhsan, Fuad. 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayer, Charles, B dkk. 1997. *National Standars for Social Studies Teacher* . Washington DC:NCSS.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paulina, Pannen dkk. 2001. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: PPAUT Dirjen Dikti Depdiknas.

- Uno, Hamzah B. 2012. *Strategi Pembelajaran yang Aktif*. Jakarta: Bumi Askara.
- Rahayu, Minto. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan: Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*. Jakarta: Grasindo.
- Said, M dan Sulaeman, Momon. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas III*. Jakarta: Erlangga.
- Silberman, Melvin. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa Cendekia.
- Sukandi, Ujang, dkk. 2003. *Belajar Aktif dan Terpadu*. Jakarta: Duta Graha Pustaka.
- Sumarsono. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Penedamedia Group.
- Suryadi. 2009. *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Book.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Ubaedilah, A. dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)* jakarta: Prenada Media Group

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Siklus I

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semeste	: III (Tiga)/ I (Satu)
Waktu	: 2 x 30 menit
Tanggal	: 30 Juli 2015 / 01 Agustus 2015

A. Standar Kompetensi

2. Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat

B. Kompetensi Dasar

- 2.2. Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Menjelaskan jenis-jenis peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 2) Membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis
- 3) Menyebutkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 4) Melaksanakan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

b. Produk

- 1) Menceritakan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 2) Memberikan contoh peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 3) Menyebutkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 4) Menunjukkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

2. Afektif

- a. Siswa kelas III dinilai memperlihatkan pencapaian dalam menunjukkan karakter kejujuran, sikap peduli, keberanian, tanggung jawab, dan terbuka.
- b. Siswa kelas III menunjukkan pencapaian dalam keterampilan bersosial berupa kemampuan bertanya, berpendapat, bekerja sama, dan menjadi pendengar yang baik

3. Psikomotor

- a. Mencocokkan kartu yang sesuai dengan pasangan
- b. Mengocok kartu agar semua kartu tercampur dengan baik
- c. Melatih menyampaikan paparan dari hasil diskusi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

- a. Proses
 - 1) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat menjelaskan jenis-jenis peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
 - 2) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat melaksanakan peraturan yang berlaku dalam keluarga
 - 3) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat menyebutkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
 - 4) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat memberikan contoh peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

b. Produk

- 1) Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan peraturan-peraturan yang berlaku di lingkungan keluarga dengan baik
- 2) Melalui tanya jawab siswa dapat menceritakan peraturan yang berlaku dalam keluarga dengan baik
- 3) Melalui tanya jawab siswa dapat menuliskan peraturan yang berlaku di lingkungan keluarga dengan baik

2. Afektif

- a. Siswa kelas III dinilai memperlihatkan pencapaian dalam menunjukkan karakter kejujuran, sikap peduli, keberanian, tanggung jawab, dan terbuka.
- b. Siswa kelas III menunjukkan pencapaian dalam keterampilan bersosial berupa kemampuan bertanya, berpendapat, bekerja sama, dan menjadi pendengar yang baik

3. Psikomotor

- a. Mencocokkan kartu yang sesuai dengan pasangan
- b. Mengocok kartu agar semua kartu tercampur dengan baik
- c. Melatih menyampaikan paparan dari hasil diskusi

E. Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, rasa hormat dan perhatian, tekun, jujur, peduli, tanggung jawab, kerja sama, berani, dan toleransi.

F. Materi Pokok

- Peraturan dalam keluarga

G. Model Pembelajaran

- Pembelajaran *active Learning* tipe *indeks card match*
- Ceramah bervariasi
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Penugasan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran:

❖ Pertemuan 1: Kamis, 30 Juli 2015

➤ Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas (mengatur tempat duduk dll)
2. Berdo'a bersama dan mengabsen siswa
3. Apersepsi (memotivasi siswa)
4. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah
 - Menanyakan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya
 - Menggali kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentang aturan-aturan yang berlaku di masyarakat
 - Mengemukakan kegiatan menarik tentang permainan dalam pembelajaran yang akan dilakukan

➤ kegiatan inti (45 menit)

1. Pengalaman

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya.

2. Interaksi

- a. Siswa mengamati gambar tentang aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah *active learning*.
- c. Dengan hitungan aba-aba 1, 2, 3 siswa mencari pasangan kartu yang mereka miliki.
- d. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu indeksinya duduk berpasangan di tempat yang sudah di sediakan.

- e. Siswa yang sudah berpasangan berkumpul untuk membacakan soal dan jawaban yang ia miliki.

3. Komunikasi

- a. Tanya jawab guru dengan siswa terkait dengan aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti tentang melaksanakan norma yang berlaku dalam keluarga.
- c. Siswa bersama guru bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- d. Setiap pasangan mendiskusikan hasil temuannya, apakah kartu sudah cocok antara pertanyaan dengan jawaban.

4. Refleksi

- a. Setelah babak pertama selesai, maka akan diadakan babak kedua dengan pergantian anggota kelompok.
- b. Guru dan siswa membahas hasil dari permainan *active learning*
- c. Siswa menerima tes/evaluasi secara individu
- d. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru.
- e. Siswa diberikan tugas rumah.

➤ Kegiatan Akhir (5 menit)

Dalam kegiatan akhir :

- a. Siswa merangkum tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dibimbing oleh guru
- b. Melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran
- c. Berdo'a bersama sesuai kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri pembelajaran

❖ **Pertemuan 2: Sabtu, 1 Agustus 2015**

➤ **Kegiatan Awal (10 menit)**

1. Guru mengkondisikan kelas (mengatur tempat duduk dll)
2. Berdoa bersama dan mengabsen siswa
3. Apersepsi
4. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah
 - Menanyakan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya
 - Menggali kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentang norma yang berlaku di masyarakat
 - Mengemukakan kegiatan menarik tentang permainan dalam pembelajaran yang akan dilakukan

➤ **Kegiatan Inti (55 menit)**

1. Pengalaman

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya.

2. Interaksi

- a. Siswa mengamati gambar tentang aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah *active learning*.
- c. Dengan hitungan aba-aba 1, 2, 3 siswa mencari pasangan kartu yang mereka miliki.
- d. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu indeksnya duduk berpasangan dengan tempat yang sudah di sediakan.
- e. Siswa yang sudah berpasangan berkumpul untuk membacakan soal dan jawaban yang ia miliki.

3. Komunikasi

- a. Tanya jawab guru dengan siswa terkait dengan aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti tentang aturan yang berlaku dalam keluarga.
- c. Siswa bersama guru bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- d. Setiap pasangan mendiskusikan hasil temuannya, apakah kartu sudah cocok antara pertanyaan dengan jawaban.

4. Refleksi

- a. Setelah babak pertama selesai, maka akan diadakan babak kedua dengan pergantian anggota kelompok.
- b. Guru dan siswa membahas hasil dari permainan *active learning*
- c. Siswa menerima tes/evaluasi secara individu
- d. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru.
- e. Siswa diberikan tugas rumah.

➤ Kegiatan Akhir (5 menit)

Dalam kegiatan akhir :

- a. Siswa merangkum tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dibimbing oleh guru
- b. Melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran
- c. Berdo'a bersama sesuai kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri pembelajaran

I. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat/Bahan

- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Kartu (kartu pertanyaan dan kartu jawaban)

2. Media Pembelajaran

- Gambar : Hidup teratur di rumah, belajar dengan giat, dan akibat melanggar peraturan lalu lintas

3. Sumber Belajar

- Slamet, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas III*. 2008. Departemen Pendidikan Nasional.
- Momon Sulaeman, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas III*. 2006. Erlangga: Jakarta.
- Ratna Ningsih, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Karakter bangsa untuk SD Kelas III*. 2012. Yrama Widya: Bandung

J. Penilaian

A. Teknik, Bentuk, dan Instrumen penilaian

1. Teknik Penilaian
 - a. Tes Lisan
 - b. Tes Tertulis
2. Bentuk penilaian
 - a. Tanya jawab
 - b. Pilihan ganda (tes formatif)
3. Instrumen penilaian (Terlampir)
 - a. Lembar kerja siswa
 - b. Lembar evaluasi
 - c. Kunci jawaban

B. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

Annisa Fitriani, A.Ma.Pd

Adi Slamet

NIM : 1815117536

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN Babelan Kota 04

H. Nijih Junaedi S.Pd

NIP: 196406101984101001

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus II**

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: III (Tiga)/ I (Satu)
Waktu	: 2 x 30 menit
Tanggal	: 6 dan 8 Agustus 2015

A. Standar Kompetensi

2. Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat

B. Kompetensi Dasar

- 2.2. Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

C. Indikator**1. Kognitif**

a. Proses

- 1) Menjelaskan jenis-jenis peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 2) Membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis
- 3) Menyebutkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 4) Melaksanakan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

b. Produk

- 1) Menceritakan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 2) Memberikan contoh peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 3) Menyebutkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- 4) Menunjukkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar

2. Afektif

- a. Siswa kelas III dinilai memperlihatkan pencapaian dalam menunjukkan karakter kejujuran, sikap peduli, keberanian, tanggung jawab, dan terbuka.
- b. Siswa kelas III menunjukkan pencapaian dalam keterampilan bersosial berupa kemampuan bertanya, berpendapat, bekerja sama, dan menjadi pendengar yang baik

3. Psikomotor

- a. Mencocokkan kartu yang sesuai dengan pasangan
- b. Mengocok kartu agar semua kartu tercampur dengan baik
- c. Melatih menyampaikan paparan dari hasil diskusi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

- a. Proses
 - 1) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat menjelaskan jenis-jenis peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
 - 2) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat melaksanakan peraturan yang berlaku dalam keluarga
 - 3) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat menyebutkan peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
 - 4) Melalui pembelajaran di kelas siswa dapat memberikan contoh peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar
- b. Produk
 - 1) Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan peraturan-peraturan yang berlaku di lingkungan keluarga dengan baik
 - 2) Melalui tanya jawab siswa dapat menceritakan peraturan yang berlaku dalam keluarga dengan baik
 - 3) Melalui tanya jawab siswa dapat menuliskan peraturan yang berlaku di lingkungan keluarga dengan baik

2. Afektif

- a. Siswa kelas III dinilai memperlihatkan pencapaian dalam menunjukkan karakter kejujuran, sikap peduli, keberanian, tanggung jawab, dan terbuka.
- b. Siswa kelas III menunjukkan pencapaian dalam keterampilan bersosial berupa kemampuan bertanya, berpendapat, bekerja sama, dan menjadi pendengar yang baik

3. Psikomotor

- a. Mencocokkan kartu yang sesuai dengan pasangan
- b. Mengocok kartu agar semua kartu tercampur dengan baik
- c. Melatih menyampaikan paparan dari hasil diskusi

E. Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, rasa hormat dan perhatian, tekun, jujur, peduli, tanggung jawab, kerja sama, berani, dan toleransi.

F. Materi Pokok

- Peraturan dalam keluarga

G. Model Pembelajaran

- Pendekatan *active Learning* tipe *indeks card match*
- Ceramah bervariasi
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Penugasan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran:

❖ Pertemuan 1: Kamis, 6 Agustus 2015

➤ Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas (mengatur tempat duduk dll)
2. Berdo'a bersama dan mengabsen siswa
3. Apersepsi (memotivasi siswa)
4. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

- Menanyakan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya
- Menggali kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa
- Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentang aturan-aturan yang berlaku di masyarakat
- Mengemukakan kegiatan menarik tentang permainan dalam pembelajaran yang akan dilakukan

➤ **kegiatan inti (45 menit)**

1. Pengalaman

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya.

2. Interaksi

- a. Siswa mengamati gambar tentang aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah *active learning*.
- c. Dengan hitungan aba-aba 1, 2, 3 siswa mencari pasangan kartu yang mereka miliki.
- d. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu indeksnya duduk berpasangan dengan tempat yang sudah di sediakan.
- e. Siswa yang sudah berpasangan berkumpul untuk membacakan soal dan jawaban yang ia miliki.

3. Komunikasi

- a. Tanya jawab guru dengan siswa terkait dengan aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti tentang aturan yang berlaku dalam keluarga.

- c. Siswa bersama guru bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- d. Setiap pasangan mendiskusikan hasil temuannya, apakah kartu sudah cocok antara pertanyaan dengan jawaban.

4. Refleksi

- a. Setelah babak pertama selesai, maka akan diadakan babak kedua dengan pergantian anggota kelompok.
- b. Guru dan siswa membahas hasil dari permainan *active learning*
- c. Siswa menerima tes/evaluasi secara individu
- d. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru.
- e. Siswa diberikan tugas rumah.

➤ Kegiatan Akhir (5 menit)

Dalam kegiatan akhir :

- a. Siswa merangkum tentang norma yang berlaku di masyarakat dibimbing oleh guru
- b. Melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran
- c. Berdoa bersama sesuai kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri pembelajaran

❖ Pertemuan 2: Sabtu 8 Agustus 2015

➤ Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mengkondisikan kelas (mengatur tempat duduk dll)
2. Berdoa bersama dan mengabsen siswa
3. Apersepsi
4. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah
 - Menanyakan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya
 - Menggali kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentang norma yang berlaku di masyarakat

- Mengemukakan kegiatan menarik tentang permainan dalam pembelajaran yang akan dilakukan

➤ **Kegiatan Inti (55 menit)**

1. Pengalaman

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya.

2. Interaksi

- a. Siswa mengamati gambar tentang aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah *active learning*.
- c. Dengan hitungan aba-aba 1, 2, 3 siswa mencari pasangan kartu yang mereka miliki.
- d. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu indeksinya duduk berpasangan dengan tempat yang sudah di sediakan.
- e. Siswa yang sudah berpasangan berkumpul untuk membacakan soal dan jawaban yang ia miliki.

3. Komunikasi

- a. Tanya jawab guru dengan siswa terkait dengan aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.
- b. Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dimengerti tentang aturan yang berlaku dalam keluarga.
- c. Siswa bersama guru bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- d. Setiap pasangan mendiskusikan hasil temuannya, apakah kartu sudah cocok antara pertanyaan dengan jawaban.

4. Refleksi

- a. Setelah babak pertama selesai, maka akan diadakan babak kedua dengan pergantian anggota kelompok.
- b. Guru dan siswa membahas hasil dari permainan *active learning*
- c. Siswa menerima tes/evaluasi secara individu
- d. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru.
- e. Siswa diberikan tugas rumah.

➤ Kehormatan Akhir (5 menit)

Dalam kegiatan akhir :

- a. Siswa merangkum tentang norma yang berlaku di masyarakat dibimbing oleh guru
- b. Melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran
- c. Berdo'a bersama sesuai kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri pembelajaran

I. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat/Bahan

- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Kartu (kartu pertanyaan dan kartu jawaban)

2. Media Pembelajaran

- Gambar : Hidup teratur di rumah, belajar dengan giat, dan akibat melanggar peraturan lalu lintas

3. Sumber Belajar

- Slamet, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas III*. 2008. Departemen Pendidikan Nasional.
- Momon Sulaeman, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas III*. 2006. Erlangga: Jakarta.
- Ratna Ningsih, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Karakter bangsa untuk SD Kelas III*. 2012. Yrama Widya: Bandung

J. Penilaian

A. Teknik, Bentuk, dan Instrumen penilaian

1. Teknik Penilaian
 - a. Tes Lisan
 - b. Tes Tertulis
2. Bentuk penilaian
 - a. Tanya jawab
 - b. Pilihan ganda (tes formatif)
3. Instrumen penilaian (Terlampir)
 - a. Lembar kerja siswa
 - b. Lembar evaluasi
 - c. Kunci jawaban

B. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100$$

Observer

Annisa Fitriani, A.Ma.Pd

Bekasi, Agustus 2015

Peneliti

Adi Slamet

NIM : 1815117536

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN Babelan Kota 04

H. Nijih Junaedi S.Pd

NIP: 196406101984101001

Lampiran 3

Bahan Ajar

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester	: III/I
Materi	: Melaksanakan Norma yang Berlaku di Masyarakat

Aturan Yang Berlaku Di Masyarakat

Aturan adalah ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat. Aturan digunakan sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah-laku yang sesuai dan diterima

Aturan yang berlaku pada satu kelompok masyarakat belum tentu berlaku pada masyarakat yang lain. Meskipun biasanya ada juga aturan yang sifatnya umum, berlaku disegala tempat. Aturan bisa dibuat secara tertulis, bisa juga tidak tertulis. Aturan juga mengandung sanksi. Sanksinya biasanya dibuat sesuai dengan aturan, bisa ringan bisa juga berat. Hal itu biasanya tergantung pelanggaran yang dilakukan.

Ketika pelajaran kewarganegaraan, Andi merasa sakit perut. Andi meminta izin Ibu Guru pergi ke toilet. Setelah Ibu Guru mengizinkan, Andi baru pergi meninggalkan kelas. Minta izin sebelum meninggalkan kelas adalah sebagian aturan yang diberlakukan di kelas Andi.

A. Aturan di Sekolah

Aturan yang berlaku di sekolah ada yang tertulis dan ada yang tidak tertulis. Perhatikan contoh peraturan berikut.

Contoh Aturan Tertulis di Sekolah

1. Harus hadir paling lambat lima belas menit sebelum bel dibunyikan
2. Berpakaian seragam lengkap
3. Menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah
4. Dilarang membawa senjata tajam
5. Dilarang memakai perhiasan

6. Setiap hari senin siswa diwajibkan mengikuti upacara

Contoh Aturan yang Tidak Tertulis di Sekolah

1. Menengok teman yang sedang sakit
2. Membantu teman yang mendapat musibah
3. Bersikap sopan kepada setiap warga sekolah
4. Mengucapkan salam jika bertemu guru
5. Mengormati setiap warga sekolah

Siapa yang membuat peraturan di sekolah?

Di akhir minggu ini murid kelas III hendak berkunjung ke museum. Bu Guru bersama murid sedang membuat rencana. Semua murid ikut dalam menyusun rencana. Dalam rencana itu juga dibuat peraturan yang harus ditaati oleh mrid selama mengunjungi museum. Aturan-aturan itu antara lain.

- Membuat kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 orang.
- Setiap murid membawa alat tulis.
- Menggunakan seragam sekolah.
- Berangkat pukul 07.30 dari sekolah.
- Selama perjalanan dan di museum harus bersikap tertib dan sopan.
- Tidak memakai dan membawa barang berharga.
- Dilarang mengotori atau mecoret tembok atau benda-benda museum.
- Mendengarkan dan mencatat keterangan yang di sampaikan oleh petuga museum.
- Kembali ke sekolah pukul 11.30 dengan tertib dan tepat waktu.

Aturan-aturan di atas disusun bersama oleh guru dan murid. Sebagian besar dari aturan tersebut adalah pendapat murid. Setelah disepakati, aturan itu harus ditaati oleh seluruh kelas III. Aturan yang sudah disusun adalah aturan yang berlaku untuk murid kelas III ketika berkunjung ke museum. Jadi yang membuat peraturan adalah murid kelas III bersama bu guru.

Aturan umum atau tata tertib di sekolah biasanya sudah dibuat oleh pihak sekolah. Namun, sebenarnya aturan yang berlaku di sekolah atau di kelas bisa juga dibuat oleh semua warga sekolah. Jika peraturan dibuat bersama-sama, maka setiap warga akan merasa bertanggung jawab untuk mematuhi aturan tersebut.

B. Aturan di Lingkungan Masyarakat

Seperti di sekolah, di masyarakat juga ada peraturan tertulis dan ada peraturan tidak tertulis. Peraturan yang tertulis misalnya “tamunya yang datang menginap, harus lapor ke ketua RT”. Peraturan tidak tertulis misalnya “jika ada tetangga yang sakit, sebaiknya kita menengoknya”. Di lingkunganmu tentu ada aturan tertulis dan ada juga peraturan tidak tertulis. Coba tanyakan kepada orang tuamu, apa saja aturan tertulis dan tidak tertulis yang ada di lingkunganmu!

Aturan yang dibuat di lingkungan ditunjukkan untuk mengatur tata-tertib kehidupan warga. Dalam aturan itu biasanya disebutkan kewajiban-kewajiban warga untuk menjaga keamanan, kerukunan, dan kenyamanan lingkungan.

Dalam aturan serimg juga di cantumkan hak-hak yang bisa diperoleh oleh warga. Misalnya hak keamanan, pelayanan dari aparat RT atau RW atau kelurahan, serta kenyamanan warga. Berikut adalah contoh aturan yang diterapkan di lingkungan RT 03 RW 09 Kelurahan Suka Rasa.

Aturan Tertulis bagi Warga Lingkungan RT 03 RW 09

1. Setiap Kepala keluarga wajib memiliki Kartu Keluarga
2. Setiap warga yang sudah berumur 17 tahun wajib memiliki KTP
3. Tamunya yang menginap lebih dari 24 jam wajib lapor pada ketua RT
4. Setiap warga wajib menjaga keamanan lingkungan
5. Setiap warga wajib menjaga kebersihan lingkungan
6. Setiap warga wajib menjaga ketenangan lingkungan

C. Melaksanakan Aturan di Lingkungan Sekolah

Murid kelas III patuh pada peraturan. Mereka datang 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Aturan ini dibuat agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan tepat waktu dan lancar. Selain itu, agar murid-murid bisa mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran dari guru. Jika semua murid mematuhi aturan ini suasana belajar menjadi lancar dan tertib.

Sudah 5 hari Reni tidak masuk sekolah. Kata Pak guru, Reni sakit demam berdarah. Reni dirawat di rumah sakit. Pak guru mengusulkan agar ada perwakilan kelas 3 yang menjenguk Reni. Pak guru akan ikut serta

mendampingi. Menjenguk teman yang sedang sakit merupakan salah satu contoh aturan yang berlaku di sekolah

D. Melaksanakan Aturan di Lingkungan Masyarakat

Melaksanakan aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat merupakan kewajiban warga setempat. Aturan diberlakukan untuk membuat kondisi lingkungan lebih tertib, aman, bersih, dan nyaman. Oleh karena itu, sebaiknya setiap warga melaksanakan aturan dengan suka rela. Tidak merasa terpaksa melakukannya.

Adik Pak Hadi, Budi, datang dari kampung. Budi baru saja tamat dari Sekolah Teknik Menengah (STM). Budi ingin mencari pekerjaan. Sementara belum mendapat pekerjaan, Budi berniat tinggal di rumah Pak Hadi.

Setelah satu hari menginap, Pak Hadi mengajak Budi berkunjung ke rumah Pak RT. Pak Hadi melaporkan bahwa Budi tinggal sementara di rumahnya. Pak RT menerima laporan Pak Hadi dengan senang hati. Pak RT bangga dan senang bahwa warganya melaksanakan aturan yang berlaku di lingkungan dengan tanggung jawab.

Melaporkan tamu kepada Pak RT memang merupakan keharusan. Dengan begitu Pak RT jadi tahu ada warga sementara yang tinggal di wilayah Rtnya.

E. Akibat Melanggar Aturan di Lingkungan Sekolah

Soni adalah murid kelas 3D. Soni sebenarnya termasuk anak yang pandai di kelasnya. Hanya saja, Soni sering berlaku seenaknya. Bahkan tak jarang Soni melanggar tata tertib di sekolah.

Hari senin ini sudah ketiga kalinya Soni tidak mengikuti upacara bendera. Soni terlambat datang ke sekolah. Ibu guru kelas mulai kewalahan menegur dan mengingatkan Soni. Akhirnya Soni dipanggil oleh kepala sekolah.

Ibu kepala sekolah bertanya mengapa Soni sering datang terlambat. "Saya terlambat bangun Bu," demikian jawab Soni. Ibu kepala sekolah menasihati dan memberikan surat peringatan kepada Soni. Surat itu harus ditandatangani orang tua Soni dan dikembalikan pada ibu kepala sekolah. Ibu

kepala sekolah juga mengingatkan. Jika Soni terlambat sampai lima kali, dia akan diskors. Dengan diskors berarti Soni akan merugi karena tidak bisa mengikuti pelajaran.

F. Akibat Melanggar Aturan di Lingkungan Masyarakat

Pak Nurman warga RT 13. Dibandingkan dengan warga sekitarnya, keluarga Pak Nurman bisa dibilang lebih berada. Itu bisa terlihat dari bangunan rumah Pak Nurman. Sayangnya, Pak Nurman dan keluarga kurang mau bergaul dengan warga RT 13. Ibu Nueman tidak mau ikut arisan. Pak Nurman, meskipun berkali-kali diundang rapat atau kerja bakti, tapi tidak pernah datang.

Ketika ada warga kemalangan, keluarga Pak Nurman juga tidak mau datang. Sejedar mengucapkan bela sungkawa. Pak Nurman tidak mengikuti peraturan yang berlaku di lingkungan setempat.

Pak RT sudah berusaha mengingatkan Pak Nurman. Agar Pak Nurman mau meluangkan waktu sedikit waktu untuk mau bergaul dengan warga setempat. Namun Pak Nurman tidak memperhatikan teguran Pak RT. Akibatnya, ketika Pak Nurman mendapatkan musibah warga tidak peduli. Tidak ada yang mau membantu atau sekedar datang untuk bersimpati.

Lampiran 4

Contoh Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban

Active Learning Tipe Indeks Card Match

(Siklus I)

Pertanyaan		Jawaban
Peraturan yang ada di lingkungan masyarakat ada dua bentuk, yaitu		Tertulis dan tidak tertulis
Jika kita melanggar peraturan di lingkungan masyarakat, kita akan mendapat.		Sanksi
Terhadap teman sebaya kita harus		Saling menyayangi
Tanpa peraturan, hidup kita akan?		Kacau
Peraturan paling tinggi di Indonesia adalah		UUD 1945
Salah satu contoh aturan di lingkungan sekolah adalah		Berpakaian seragam rapih
Orang yan melanggar aturan akan mendapatkan?		Hukuman

Peraturan yang ada di lingkungan masyarakat berlaku bagi	Semua masyarakat
Kepada orang tua kita harus bersikap	Menghormatinya
Contoh peraturan tertulis yang ada di Indonesia adalah	UUD 1945
Keluarga inti terdiri dari?	Ayah, ibu, dan anak
Aturan keluarga berlaku untuk?	Semua anggota keluarga
Sebelum berangkat ke sekolah sebaiknya?	Minta doa restu
Kamu harus berbuat sopan terhadap	Siapa saja
Regu piket sebaiknya datang?	Lebih awal
Yang menjadi kepala keluarga adalah	Ayah
Peraturan dalam keluarga dibuat oleh	Orang tua

Lampiran 5

Contoh Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban

Active Learning Tipe Indeks Card Match

(Siklus II)

Pertanyaan		Jawaban
Peraturan diciptakan untuk menjaga		Ketertiban
Salah satu aturan tidak tertulis yang ada di sekolah adalah		Menengok teman yang sakit
Aturan di kelas biasanya dibuat oleh		Semua warga kelas
Aturan umum di sekolah dibuat oleh		Pihak sekolah
Salah satu aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat adalah		Menjaga keamanan lingkungan
Hak yang diperoleh sebagai warga masyarakat setelah menjalankan aturan adalah		Mendapatkan pelayanan dan keamanan
Memberi salam kepada guru termasuk aturan.		Praturan khusus
Tujuan melaksanakan aturan di sekolah adalah		Agar sekolah lebih tertib

Yang melaksanakan aturan di sekolah adalah		Semua warga sekolah
Yang harus menjaga kebersihan lingkungan masyarakat sekitar kita adalah		Semua warga
Untuk menjaga keamanan lingkungan masyarakat, ada aturan dalam setiap masyarakat.		Mengadakan ronda malam
Orang yang melanggar aturan akan mendapat		Sanksi
Setiap warga sebaiknya		Mematuhi aturan
Orang yang melanggar aturan akan mendapatkan		Hukuman atau sanksi
Peraturan yang ada di lingkungan masyarakat berlaku bagi		Semua masyarakat
Kepada orang tua kita harus bersikap?		Sopan dan menaati nasihatnya

Lampiran 6**LEMBAR KERJA SISWA****SIKLUS I****Mata Pelajaran** : Pendidikan Kewarganegaraan**Kelas/Semester** : III / I**Nama** :**Tanggal** :

1. Apa arti dari kata norma?

.....

2. Sebutkan macam-macam peraturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari!

.....

3. Sebutkan contoh peraturan yang ada di lingkungan masyarakat!

.....

4. Bagaimana kamu melaksanakan peraturan di sekolahmu?

.....

5. Mengapa kita harus melaksanakan peraturan yang ada di sekitar kita?

.....

Lampiran 7**LEMBAR KERJA SISWA****SIKLUS II****Mata Pelajaran** : Pendidikan Kewarganegaraan**Kelas/Semester** : III / I**Nama** :**Tanggal** :

1. Apakah yang dimaksud dengan peraturan?

.....

2. Apakah tujuan dibuat dibuat peraturan?

.....

3. Sebutkan contoh peraturan yang tertulis di lingkungan masyarakat!

.....

4. Sebutkan peraturan yang ada di lingkungan sekolah!

.....

5. Bagaimana kamu melaksanakan peraturan di rumahmu?

.....

Lampiran 8

TES FORMATIF SIKLUS I PERTEMUAN II

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/semester : III/I

Nama :

Hari/Tanggal :

A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

1. Aturan di buat untuk membuat
 - a. kacau
 - b. tentram
 - c. gelisah
2. Keluarga inti terdiri dari
 - a. ayah dan ibu
 - b. ayah, ibu dan anak
 - c. ayah, ibu dan kakak
3. Aturan keluarga berlaku untuk
 - a. ayah dan ibu
 - b. kakak dan adik
 - c. semua anggota keluarga
4. Sebelum berangkat sekolah sebaiknya
 - a. minta doa restu
 - b. minta uang saku
 - c. minta iuran sekolah
5. Jika bertamu, yang pertama kamu lakukan
 - a. duduk di kursi tamu
 - b. masuk ruang tamu
 - c. mengucapkan salam
6. Kamu harus berbuat sopan terhadap
 - a. siapa saja
 - b. orang tua
 - c. kakak
7. Peraturan dalam keluarga dibuat oleh
 - a. adik
 - b. orang tua
 - c. kakak
8. Jika melanggar peraturan, kita akan mendapat
 - a. sanksi
 - b. hadiah
 - c. puji

Kunci Jawaban Tes Formatif Siklus I**1. B****2. B****3. C****4. A****5. C****6. A****7. B****8. A****9. A****10. A****11. C****12. C****13. C****14. A****15. A****16. C****17. B****18. A****19. C****20. A**

Lampiran 9

LEMBAR TES FORMATIF SIKLUS II

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/semester : III/I

Nama :

Hari/Tanggal :

A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

1. Peraturan yang ada di lingkungan masyarakat ada dua bentuk, yaitu *kecuali*....
 - a. tertulis
 - b. tidak tertulis
 - c. langsung
2. Jika kita melanggar peraturan di lingkungan masyarakat, kita akan mendapat
 - a. sanksi
 - b. hadiah
 - c. dipuji
3. Terhadap teman sebaya kita harus
 - a. sayang
 - b. hormat
 - c. patuh
4. Tanpa peraturan, hidup kita akan
 - a. tentram
 - b. aman
 - c. kacau
5. Peraturan yang paling tinggi di Indonesia, yaitu
 - a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. UU
6. Salah satu contoh aturan di lingkungan sekolah adalah
 - a. membayar pajak tepat waktu
 - b. berpamitan sebelum berpergian
 - c. berpakaian seragam rapih
7. Orang yang melanggar aturan akan mendapatkan
 - a. hadiah
 - b. penghargaan
 - c. hukuman
8. Peraturan yang ada di lingkungan masyarakat berlaku bagi
 - a. satu keluarga
 - b. pemimpin masyarakat
 - c. semua masyarakat

9. Kepada orangtua kita harus bersikap, *kecuali*
- a. menghormati keputusannya
 - b. menaati nasihatnya
 - c. melanggar perintahnya
10. contoh peraturan tertulis yang ada di Indonesia, yaitu
- a. kebiasaan
 - b. UUD 1945
 - c. sopan santun
11. keluarga inti terdiri dari
- a. ayah dan ibu
 - b. ayah, ibu dan anak
 - c. ayah, ibu dan kakak
12. Aturan keluarga berlaku untuk
- a. ayah dan ibu
 - b. kakak dan adik
 - c. semua anggota keluarga
13. Sebelum berangkat sekolah sebaiknya
- a. minta doa restu
 - b. minta uang saku
 - c. minta iuran sekolah
14. Kamu harus berbuat sopan terhadap
- a. siapa saja
 - b. orang tua
 - c. kakak
15. peraturan dalam keluarga dibuat oleh
- a. adik
 - b. orang tua
 - c. kakak
16. Yang menjadi kepala keluarga adalah
- a. ayah
 - b. ibu
 - c. kakak
17. Regu piket sebaiknya datang
- a. lebih awal
 - b. tepat waktu
 - c. terlambat
18. Dalam berteman di lingkungan rumah sebaiknya
- a. memilih teman yang kaya
 - b. memilih yang rupawan
 - c. tidak membedakan
19. Kebersihan kelas adalah tanggung jawab
- a. regu piket
 - b. bapak/ibu guru
 - c. semua warga kelas
20. Siswa putri waktu sekolah dilarang memakai
- a. kaca mata
 - b. rok panjang
 - c. perhiasan

Kunci Jawaban Tes Formatif Siklus I**1. B****2. B****3. C****4. A****5. C****6. A****7. B****8. A****9. A****10. A****11. C****12. C****13. C****14. A****15. A****16. C****17. B****18. A****19. C****20. A**

Lampiran 10

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS I PERTEMUAN KE-1
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Juli 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran		
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar		
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan		
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa		
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa		
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa		
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa		
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan		
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya		
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu		
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan		

B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu		
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>		
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban		
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>		
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru		
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru		
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok		
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>		
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru		
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		
Jumlah			
Prosentase			

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Juli 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

Lampiran 11

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS I PERTEMUAN KE-2
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Sabtu, 1 Agustus 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran		
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar		
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan		
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa		
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa		
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa		
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa		
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan		
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya		
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu		
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan		

B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu		
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>		
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban		
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>		
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru		
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru		
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok		
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>		
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru		
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		
Jumlah			
Prosentase			

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

Lampiran 12

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS II PERTEMUAN KE-1
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Agustus 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran		
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar		
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan		
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa		
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa		
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa		
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa		
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan		
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya		
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu		
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan		

B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu		
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>		
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban		
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>		
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru		
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru		
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok		
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>		
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru		
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		
Jumlah			
Prosentase			

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

Lampiran 13

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS II PERTEMUAN KE-1
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 Agustus 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran		
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar		
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan		
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa		
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa		
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa		
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa		
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan		
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya		
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu		
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		
15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan		

B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu		
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>		
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban		
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>		
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>		
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru		
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru		
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok		
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya		
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>		
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru		
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		
Jumlah			
Prosentase			

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

Lampiran 14

INSTRUMEN PENILAIAN KOGNITIF

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI *ACTIVE LEARNING* TIPE *INDEKS CARD MATCH* PADA

SISWA KELAS III SDN BABELAN KOTA 04

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				JAWABAN BENAR	SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6	Dst																						

$$\text{SKOR} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Observer

Peneliti

Annisa Fitriani, A.Ma.Pd

Adi Slamet

NIM : 1815117536

**ANALISI HASIL BELAJAR PKN SIKLUS I
KELAS: III (TIGA)/SEMESTER I (SATU)**

No	Nama Siswa	Analisis Butir Soal																				Jumlah	NILAI	keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	AR	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	80	Berhasil	
2	AM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	15	75	Berhasil
3	AS	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	11	55	Tidak Berhasil	
4	ABA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85	Berhasil
5	ARS	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	55	Tidak Berhasil	
6	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
7	BD	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
8	DZS	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	10	50	Tidak Berhasil	
9	EM	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	11	55	Tidak Berhasil	
10	E.	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	14	70	Berhasil	
11	EG	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Berhasil	
12	FA	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil	
13	FH	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	11	55	Tidak Berhasil	
14	F	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil	
15	HSB	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	55	Tidak Berhasil	
16	HQ	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	9	45	Tidak Berhasil	
17	I	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil	
18	JZ	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	10	50	Tidak Berhasil	
19	KS	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	9	45	Tidak Berhasil	
20	KA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	80	Berhasil	
21	LB	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	65	Berhasil	
22	LB	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	75	Berhasil	
23	MY	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	11	55	Tidak Berhasil	
24	MS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	80	Berhasil	
25	MR	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16	80	Berhasil	
26	NNP	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	75	Berhasil	
27	NJ	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	11	55	Tidak Berhasil	
28	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	75	Berhasil	
29	NJ	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70	Berhasil	
30	RAS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil	

31	RA	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	9	45	Tidak Berhasil
32	SR	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	85	Berhasil
33	SG	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
34	SM	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Berhasil
35	TARP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	17	75	Berhasil
Jumlah		20	24	24	26	23	24	22	23	24	28	23	26	20	28	27	31	26	27	28	24	498	2440	
Rata-rata																					69.71			
Nilai Terendah																					45			
Nilai Tertinggi																					85			
Jumlah Persentase siswa yang tidak berhasil																					12	34.29		
Jumlah Persentase siswa yang berhasil																					23	65.71		

ANALISI HASIL BELAJAR PKN SIKLUS II
KELAS: III (TIGA)/SEMESTER I (SATU)

No	Nama Siswa	Analisis Butir Soal																				Jumlah	NILAI	keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18	90	Berhasil
2	AM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
3	AS	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	13	65	Berhasil
4	ABA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Berhasil
5	ARS	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13	65	Berhasil
6	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Berhasil
7	BD	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90	Berhasil
8	DZS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	11	55	Tidak Berhasil
9	EM	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Berhasil
10	E.	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80	Berhasil
11	EG	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
12	FA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	85	Berhasil
13	FH	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	11	55	Tidak Berhasil
14	F	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Berhasil
15	HSB	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70	Berhasil
16	HQ	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70	Berhasil
17	I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Berhasil
18	JZ	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	11	55	Tidak Berhasil
19	KS	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80	Berhasil
20	KA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Berhasil
21	LB	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
22	LB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	95	Berhasil
23	MY	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	11	55	Tidak Berhasil
24	MS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90	Berhasil
25	MR	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Berhasil
26	NNP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Berhasil

27	NJ	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70	Berhasil
28	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Berhasil
29	NJ	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Berhasil
30	RAS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Berhasil
31	RA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16	80	Berhasil
32	SR	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90	Berhasil
33	SG	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	90	Berhasil
34	SM	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Berhasil
35	TARP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	95	Berhasil
Jumlah		25	31	30	30	28	29	28	27	27	28	25	30	23	31	31	32	26	29	32	31	3434	2860	
Rata-rata																						81.7		
Nilai Terendah																						55		
Nilai Tertinggi																						95		
Jumlah Persentase siswa yang tidak berhasil																						4	11.43	
Jumlah Persentase siswa yang berhasil																						31	88.57%	

REKAPITULASI KETUNTASAN HASIL BELAJAR PKN SIKLUS I

No	Nama Siswa	Nilai	Nilai \geq 60
1	AR	80	✓
2	AM	75	✓
3	AS	55	-
4	ABA	85	✓
5	ARS	55	-
6	AA	85	✓
7	BD	85	✓
8	DZS	50	-
9	EM	55	-
10	E.	70	✓
11	EG	75	✓
12	FA	85	✓
13	FH	55	-
14	F	85	✓
15	HSB	55	-
16	HQ	45	-
17	I	85	✓
18	JZ	50	-
19	KS	45	-
20	KA	80	✓
21	LB	65	✓
22	LB	75	✓
23	MY	55	-
24	MS	80	✓
25	MR	80	✓
26	NNP	75	✓
27	NJ	55	-
28	NS	75	✓
29	NJ	70	✓
30	RAS	85	✓
31	RA	45	-
32	SR	85	✓
33	SG	85	✓
34	SM	80	✓
35	TARP	75	✓
Jumlah		2440	23

Presentase nilai siswa \leq 60	$\frac{12}{35} \times 100\% = 34,28\%$
Presentase nilai siswa $>$ 60	$\frac{23}{35} \times 100\% = 65,72\%$

REKAPITULASI KETUNTASAN HASIL BELAJAR PKN SIKLUS II

No	Nama Siswa	Nilai	Nilai \geq 60
1	AR	90	✓
2	AM	85	✓
3	AS	65	✓
4	ABA	95	✓
5	ARS	65	✓
6	AA	95	✓
7	BD	80	✓
8	DZS	55	-
9	EM	75	✓
10	E.	80	✓
11	EG	85	✓
12	FA	85	✓
13	FH	55	-
14	F	95	✓
15	HSB	70	✓
16	HQ	70	✓
17	I	95	✓
18	JZ	55	-
19	KS	80	✓
20	KA	90	✓
21	LB	85	✓
22	LB	95	✓
23	MY	55	-
24	MS	90	✓
25	MR	90	✓
26	NNP	95	✓
27	NJ	70	✓
28	NS	95	✓
29	NJ	80	✓
30	RAS	90	✓
31	RA	80	✓
32	SR	90	✓
33	SG	90	✓
34	SM	85	✓
35	TARP	95	✓
Jumlah		2860	31

Presentase nilai siswa \leq 60	$\frac{4}{35} \times 100\% = 11,43\%$
Presentase nilai siswa $>$ 60	$\frac{31}{35} \times 100\% = 88,57\%$

Lampiran 15

Lembar PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS I

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Berilah tanda ceklis (√) yang sesuai dengan tanggapanmu

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Jumlah Skor	Skor Akhir
		4	3	2	1		
1	Cara guru menyampaikan materi sangat menyenangkan						
2	Cara pembagian kelompok yang dilakukan guru menyenangkan						
3	Saya mendapatkan satu buah kartu pertanyaan/jawaban yang dibagikan guru						
4	Saya mencari kartu jawaban yang cocok dengan kartu pertanyaan saya						
5	Saya merasa antusias ketika mencari pasangan kartu saya						

6	Saya berdiskusi dengan teman tentang pertanyaan yang ada pada kartu saya						
7	Saya merasa kesulitan mencari kartu jawaban						
8	Saya merasa tidak percaya diri ketika menemukan kartu jawaban						
9	Saya mendapatkan poin tambahan karena menemukan kartu pasangan sebelum waktu yang ditentukan						
10	Saya kurang percaya diri ketika memberikan kesimpulan di depan kelas						

Lampiran 16

Lembar PENILAIAN AFEKTIF SIKLUS II

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Berilah tanda ceklis (√) yang sesuai dengan tanggapanmu

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Jumlah Skor	Skor Akhir
		4	3	2	1		
1	Cara guru menyampaikan materi sangat menyenangkan						
2	Cara pembagian kelompok yang dilakukan guru menyenangkan						
3	Saya mendapatkan satu buah kartu pertanyaan/jawaban yang dibagikan guru						
4	Saya mencari kartu jawaban yang cocok dengan kartu pertanyaan saya						
5	Saya merasa antusias ketika mencari pasangan kartu saya						

6	Saya berdiskusi dengan teman tentang pertanyaan yang ada pada kartu saya						
7	Saya merasa kesulitan mencari kartu jawaban						
8	Saya merasa tidak percaya diri ketika menemukan kartu jawaban						
9	Saya mendapatkan poin tambahan karena menemukan kartu pasangan sebelum waktu yang ditentukan						
10	Saya kurang percaya diri ketika memberikan kesimpulan di depan kelas						

Lampiran 17

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR SIKLUS I

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor	Skor Akhir
		Mencari				Membacakan					
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1											
2											
3											
4											
5											
Jumlah											
prosentase											

Kriteria Skor

Skor 4= Jika indikator yang diharapkan baik sekali

Skor 3= Jika indikator yang diharapkan baik

Skor 2= Jika indikator yang diharapkan cukup

Skor 1= Jika indikator yang diharapkan kurang

Penilaian Psikomotor Siklus I

No	Nama	No Butir Pernyataan		Jumlah	Nilai
		Psikomotor			
		1	2		
1	AR	4	3	7	87,5
2	AM	3	3	6	75
3	AS	4	4	8	100
4	ABA	2	4	6	75
5	ARS	2	3	5	62,5
6	AA	3	3	6	75
7	BD	3	3	6	75
8	DZS	2	3	5	62,5
9	EM	2	3	5	62,5
10	E.	3	4	7	87,5
11	EG	4	3	7	87,5
12	FA	4	2	6	75
13	FH	3	2	5	62,5
14	F	3	3	6	75
15	HSB	2	4	6	75
16	HQ	2	4	6	75
17	I	3	2	5	62,5
18	JZ	4	2	6	75
19	KS	4	2	6	75
20	KA	3	4	7	87,5
21	LB	4	2	6	75
22	LB	2	4	6	75
23	MY	2	4	6	75
24	MS	3	3	6	75
25	MR	3	2	5	62,5
26	NNP	4	4	8	100
27	NJ	4	2	6	75
28	NS	2	2	4	50
29	NJ	3	2	5	62,5
30	RAS	3	4	7	87,5
31	RA	4	2	6	75
32	SR	2	3	5	62,5
33	SG	3	2	5	62,5
34	SM	4	3	7	87,5
35	TARP	2	2	4	50
prosentase					73,9

Keterangan: Membacakan kartu *Indeks Card Match* di depan kelas tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat.

Nilai 1 dan 2 termasuk kategori kurang baik

Nilai 3 dan 4 termasuk kategori baik

Lampiran 18

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR SIKLUS II

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor	Skor Akhir
		Mencari				Membacakan					
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1											
2											
3											
4											
5											
Jumlah											
prosentase											

Kriteria Skor

Skor 4= Jika indikator yang diharapkan baik sekali

Skor 3= Jika indikator yang diharapkan baik

Skor 2= Jika indikator yang diharapkan cukup

Skor 1= Jika indikator yang diharapkan kurang

Penilaian Psikomotor Siklus II

No	Nama	No Butir Pernyataan		Jumlah	Nilai
		Psikomotor			
		1	2		
1	AR	4	4	8	100
2	AM	4	3	7	87,5
3	AS	4	4	8	100
4	ABA	3	4	7	87,5
5	ARS	3	3	6	75
6	AA	3	4	7	87,5
7	BD	3	4	7	87,5
8	DZS	3	3	6	75
9	EM	3	3	6	75
10	E.	3	4	7	87,5
11	EG	4	4	8	100
12	FA	4	3	7	87,5
13	FH	3	3	6	75
14	F	3	4	7	87,5
15	HSB	3	4	7	87,5
16	HQ	2	4	6	75
17	I	3	3	6	75
18	JZ	4	2	6	75
19	KS	4	2	6	75
20	KA	3	4	7	87,5
21	LB	4	2	6	75
22	LB	2	4	6	75
23	MY	2	4	6	75
24	MS	3	3	6	75
25	MR	3	4	7	87,5
26	NNP	4	4	8	100
27	NJ	4	2	6	75
28	NS	2	4	6	75
29	NJ	3	3	6	75
30	RAS	3	4	7	87,5
31	RA	4	2	6	75
32	SR	3	3	6	75
33	SG	3	3	6	75
34	SM	4	3	7	87,5
35	TARP	2	4	6	75
Prosentase					82.1

Keterangan: Membacakan kartu *Indeks Card Match* di depan kelas tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat.

Nilai 1 dan 2 termasuk kategori kurang baik

Nilai 3 dan 4 termasuk kategori baik

Lampiran 19**CATATAN LAPANGAN SIKLUS I**

Nama Peneliti : Adi Slamet
 Pertemuan : 1
 Hari, Tanggal : Kamis, 30 Juli 2015
 Kelas/Semester : III / I
 Observer : Annisa Fitriani, A.Ma.Pd

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
Kegiatan awal	Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengabsen siswa, serta mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Untuk memusatkan perhatian siswa, guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa. Kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan materi yang harus dicapai.	10 menit
Kegiatan inti	<p>Guru menggunakan media visual dalam menjelaskan materi tentang norma yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar. Setelah itu, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari.</p> <p>Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru menggunakan media visual. Dalam kegiatan tanya jawab, siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Namun kegiatan tersebut masih didominasi oleh siswa yang pintar, sehingga siswa yang memiliki kemampuan rendah terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran.</p> <p>Guru membagikan kartu indeks kepada semua siswa, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban. Kemudian, guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan mencari pasangan tersebut. Setelah itu, guru memerintahkan siswa untuk mencari pasangan dari kartu yang mereka miliki.</p> <p>Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-</p>	45 menit

	<p>langkah dalam kegiatan mencari pasangan. Setelah itu, guru memerintahkan siswa untuk memulai pencarian kartu indeks card match. Siswa sangat antusias dalam mencari pasangan kartu yang mereka miliki. Namun, terlihat beberapa siswa yang tampak kebingungan dalam mencari pasangan kartu indeks tersebut.</p> <p>Siswa yang sudah berhasil menemukan pasangannya, duduk berpasangan di tempat yang sudah disediakan. Setelah siswa itu, guru meminta siswa untuk membacakan kartu pertanyaan yang mereka miliki dan meminta jawaban dari siswa lain.</p> <p>Guru memberikan penghargaan kepada pasangan terbaik. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab.</p>	
Kegiatan akhir	Guru meriview dan merangkum kembali materi yang sudah dipelajari dengan melakukan tanya jawab bersama siswa.	5 menit

Bekasi, Juli 2015

Observer

Annisa Fittriani, A.Ma.Pd

Lampiran 20

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Nama Peneliti : Adi Slamet
 Pertemuan : 2
 Hari, Tanggal : Sabtu, 1 Agustus 2015
 Kelas/Semester : III / I
 Observer : Annisa Fittriani, A.Ma.Pd

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
Kegiatan awal	Kegiatan pembelajaran pada hari sabtu dimulai pada jam pertama. Guru memulai pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. Guru memulai pembelajaran dengan mempersiapkan kondisi siswa untuk mengikuti pembelajaran PKn, dan mengadakan apersepsi serta memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	10 menit
Kegiatan inti	Pada saat kegiatan inti kali, siswa sudah sedikit tertib untuk belajar tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dengan menggunakan model <i>Active Learning</i> tipe <i>Indeks Card Match</i> . Namun pada kegiatan kali ini guru kurang memerhatikan siswa pada saat kegiatan mencari kartu pasangan. Setelah selesai pembelajaran dengan model <i>Active Learning</i> tipe <i>Indeks Card Match</i> . Siswa menerima tugas untuk mengerjakan tes formatif yang dikerjakan secara individual.	45 menit
Kegiatan akhir	Guru meriview dan merangkum kembali materi yang sudah dipelajari dengan melakukan tanya jawab bersama siswa.	5 menit

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Annisa Fittriani, A.Ma.Pd

Lampiran 21

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Nama Peneliti : Adi Slamet
 Pertemuan : 1
 Hari, Tanggal : Kamis, 6 Agustus 2015
 Kelas/Semester : III / I
 Observer : Annisa Fitriani, A.Ma.Pd

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan awal	Kegiatan pembelajaran PKn dilaksanakan pada hari rabu dimulai pada jam 08.00-09.00 pelajaran pertama. Guru memulai pembelajaran dengan mempersiapkan terlebih dahulu kondisi siswa untuk mengikuti pembelajaran PKn, sebelum membahas lebih jauh materi yang akan disampaikan guru terlebih dahulu memberikan apersepsi tanya jawab kepada siswa tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.	10 menit
Kegiatan inti	Pada kegiatan inti kali ini adanya perbaikan pada kartu pertanyaan dan jawaban. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat. Siswa bertanya dan menjawab sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru tentang melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat. Kemudian guru memberikan tugas berupa permainan <i>Indeks Card Match</i> . Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan memasang kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Guru mengamati dan mengarahkan siswa dalam permainan <i>Indeks Card Match</i> .	45 menit
Kegiatan akhir	Setiap siswa yang berhasil menemukan kartu pasangannya melaporkan hasil permainan kemudian ditanggapi oleh siswa lain. Namun pada kegiatan kali ini siswa kurang antusias dalam bekerja sama dan kurang memberikan tanggapan atau komentar. Kemudian guru menginformasikan terhadap materi pembelajaran yang baru dilakukan melalui kegiatan permainan <i>Indeks Card Match</i> . Siswa dibawah bimbingan guru	5 menit

	menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dibahas kemudian dilanjutkan dengan evaluasi.	
--	--	--

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Annisa Fitriani, A.Ma.Pd

Lampiran 22

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Nama Peneliti : Adi Slamet
 Pertemuan : 2
 Hari, Tanggal : Sabtu, 8 Agustus 2015
 Kelas/Semester : III / I
 Observer : Annisa Fittriani, A.Ma.Pd

Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
Kegiatan awal	Kegiatan pembelajaran PKn pada hari sabtu dimulai pada jam pertama. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengabsen siswa, serta mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Untuk memusatkan perhatian siswa, guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa. Kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.	
Kegiatan inti	Pada pertemuan ke-2 siklus II ini guru sudah dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada dua pertemuan siklus I. Hanya pada pertemuan ini masih ada beberapa siswa kurang menyimak tentang penjelasan materi dan kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model <i>Active Learning</i> tipe <i>Indeks Card Match</i> , siswa menerima tugas untuk mengerjakan tes formatif siklus II secara individu.	
Kegiatan akhir	Secara berpasangan siswa melaporkan hasil permainan <i>Indeks Card Match</i> kemudian ditanggapi dengan tim pasangan yang lain. Kemudian guru meriview dan merangkum kembali materi yang sudah dipelajari dengan melakukan tanya jawab bersama siswa.	

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Annisa Fittriani, A.Ma.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Otib Satibi Hidayat M.Pd

NIP : 196807171993031004

Telah meneliti dan memeriksa Instrumen Skripsi yang berjudul
“Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui *Active Learning* Tipe *Indeks Card Match* Pada Siswa Kelas III SDN Babelan Kota 04 Bekasi” yang
disusun oleh :

Nama : Adi Slamet

Nim : 1815117536

Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian, dinyatakan bahwa instrumen tersebut valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Jakarta, 9 Juli 2015

Drs. Otib Satibi Hidayat M.Pd

NIP : 196807171993031004

	bahasa lokal)																					
16	Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan peserta didik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 8 Juli 2015

Doesn pemeriksa instrumen

Drs. Otib Satibi Hidayat M.Pd

NIP : 196807171993031004

	bahasa lokal)																					
16	Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan peserta didik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 8 Juli 2015

Doesn pemeriksa instrumen

Drs. Otib Satibi Hidayat M.Pd

NIP : 196807171993031004

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS I PERTEMUAN KE-1
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Juli 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran	√	
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar		√
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√	
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa	√	
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa	√	
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa		√
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa		√
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan	√	
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya	√	
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu	√	
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		√
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		√

15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan	✓	
B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu		✓
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		✓
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>	✓	
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban	✓	
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	✓	
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>	✓	
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru	✓	
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya	✓	
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru	✓	
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok	✓	
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya	✓	
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/reward	✓	
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru	✓	
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		✓
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		✓
Jumlah		21	9
Prosentase		70%	30%

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Juli 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS I PERTEMUAN KE-2
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Sabtu, 1 Agustus 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar	✓	
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	✓	
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa	✓	
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning tipe indeks card match</i>	✓	
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning tipe indeks card match</i>	✓	
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa	✓	
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa	✓	
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa		✓
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan	✓	
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya	✓	
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu	✓	
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		✓
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		✓

15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan	√	
B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu		√
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		√
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>	√	
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban	√	
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>	√	
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru	√	
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya	√	
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru	√	
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok	√	
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya	√	
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>	√	
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru	√	
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		√
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		√
Jumlah		23	7
Prosentase		76,67 %	23,33 %

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS II PERTEMUAN KE-1
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Agustus 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran	√	
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar	√	
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√	
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa	√	
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning tipe indeks card match</i>	√	
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning tipe indeks card match</i>	√	
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa	√	
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa	√	
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa	√	
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan	√	
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya	√	
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu	√	
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		√
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		√

15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan	√	
B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu	√	
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran		√
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>	√	
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban	√	
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>	√	
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru	√	
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya	√	
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru	√	
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok	√	
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya	√	
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>	√	
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru	√	
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran		√
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		√
Jumlah		25	5
Prosentase		83,33 %	16,67 %

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

**INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS II PERTEMUAN KE-2
DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE
*INDEKS CARD MATCH***

Nama yang diamati : ADI SLAMET

Materi Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Kelas/Semester : III/I

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 Agustus 2015

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
A. Aktivitas Guru			
1	Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran	√	
2	Guru memeriksa kesiapan siswa untuk belajar	√	
3	Guru menjelaskan petunjuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√	
4	Guru membagikan kartu pertanyaan/jawaban pada tiap siswa	√	
5	Guru memberikan kepercayaan pada siswa untuk mengikuti <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
6	Guru menyajikan informasi tentang langkah-langkah <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
7	Guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan/jawaban kepada tiap siswa	√	
8	Guru memberikan pertanyaan yang dapat menggali rasa ingin tahu siswa	√	
9	Guru memberikan penguatan kepada siswa	√	
10	Guru memulai pembunyian pluit, dan memberikan waktu kepada siswa untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan	√	
11	Guru memperhatikan siswa saat mereka mencari kartu pasangannya	√	
12	Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang paling cepat menemukan pasangan kartu	√	
13	Guru mengulang permainan setelah permainan babak pertama selesai		√
14	Guru mengubah kelompok secara bergantian		√

15	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah di sampaikan	√	
B. Aktivitas Siswa			
16	Siswa mempersiapkan tiap kelompoknya dan memperhatikan guru menyiapkan kartu	√	
17	Siswa tertib dalam kegiatan pembelajaran	√	
18	Siswa menyimak penjelasan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan <i>active learning</i> tipe <i>indeks car match</i>	√	
19	Siswa mendapatka satu buah kartu baik yang berisi pertanyaan maupun jawaban	√	
20	Siswa menyimak dan memahami penjelasan guru tentang "Norma yang Berlak di Masyarakat" dengan pembelajaran <i>active learning</i> tipe <i>indeks card match</i>	√	
21	Siswa menyimak tentang penjelasan langkah-langkah pembelajaran <i>active learning</i>	√	
22	Siswa menerima satu buah kartu yang diberika oleh guru	√	
23	Siswa menunjukkan rasa antusias dalam mencari pasangan kartunya	√	
24	Siswa memperhatikan penguatan materi yang diberikan oleh guru	√	
25	Siswa mencari pasangan kartu pertanyaan/jawaban yang cocok	√	
26	Siswa antusias dalam mencari pasangan kartunya	√	
27	Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin/ <i>reward</i>	√	
28	Siswa mempersiapkan babak selanjutnya dengan arahan guru	√	
29	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembalaran	√	
30	Siswa mengatur kelompok secara bergantian baik kelompok pertanyaan maupun jawaban		√
Jumlah		27	3
Prosentase		90%	10%

Keterangan :

Jika jawaban Ya, maka mendapatkan skor 1

Jika jawaban Tidak, mendapatkan skor 0

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Bekasi, Agustus 2015

Observer

Peneliti

ANNISA FITRIANI, A, Ma.Pd

ADI SLAMET
NIM: 1815117536

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



ADI SLAMET, Lahir di Bekasi pada tanggal 01 Januari 1992.

Anak bungsu dari tiga bersaudara pasangan Bapak Masin dan Ibu Karsih. Pendidikan formal yang ditempuh adalah SDN 02 sukamakmur kabupaten Bekasi lulus tahun 2004.

Pada tahun yang sama masuk SMPN 1 Sukakarya lulus tahun 2007 kemudian melanjutkan ke SMAN 1 Sukatani lulus pada tahun 2010. Pada tahun 2011 diterima sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Pengalaman ekstrakurikuler yang pernah diikuti adalah menjadi anggota pramuka di SMPN 1 Sukakarya dan anggota PMR di SMAN 1 sukatani.