

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DUPAN (DADU PAPAN PANCASILA)
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN MURID KELAS III SD NEGERI 77
KANAENG KECAMATAN GALESONG SELATAN KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

NURHATJA

NIM. 105401101316

05/01/2021

1 exp
Smb. Alumni

R/0002/PGSD/21CP
NUR

Pi

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2020



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NURHATIJA**, Nim **10540 11013 16** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 227 Tahun 1442 H/2020 M, Tanggal 18 Rabiul Akhir 1442 H/ 03 Desember 2020 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jum'at tanggal 04 Desember 2020 M.

18 Rabiul Akhir 1442 H
Makassar, 04 Desember 2020 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Sinto Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Rubianto, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Dra. Hj. Muhajirah Hasanuddin, M.Si. (.....)
 4. Dra. Jumiati Nur, M.Pd. (.....)

Disahkan oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SDN No 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : NURHATIJA
NIM : 10540 11013 16
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi di atas memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Oktober 2020

Pembimbing

Dr. Muhajir S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Dra. Hj. Muhajrah Hasanuddin, M.Si.

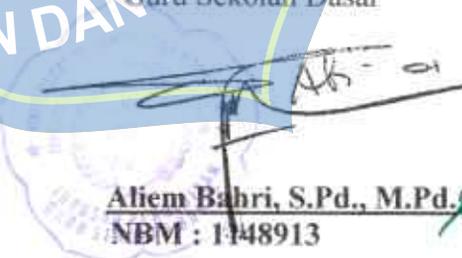
Diketahui

Dekan FKIP
UNISMUH Makassar

Ketua Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM : 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NURHATIJA

NIM : 10540 11013 16

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SDN No 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan Tim Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 04 Desember 2020

Yang Membuat Pernyataan


NURHATIJA
10540 11013 16



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURHATIJA
NIM : 10540 11013 16
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakkan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 04 Desember 2020

Yang Membuat Perjanjian


NURHATIJA
10540 11013 16

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Lakukanlah Yang Terbaik, Bersieplah yang Baik, Maka Kau
Akan Menjadi Yang Terbaik.

Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal
keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan
air matamu adalah pewarnanya. Doamu, doa kedua
orangtuamu dan doa orang-orang di sekitarmu adalah bara api
yang mematangkannya. Kegagalan di setiap langkahmu
adalah penawetnya. Maka dari itu, bersabarlah Allah selalu
menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam proses
menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan
membuatmu mengetahui bagaimana cara mensyukuri arti
sebuah keberhasilan.

Kerjakanlah, wujudkanlah, raihlah cita-citamu dan jangan ada kata
menyerah.

Kuperuntukkan karya ini teristimewa kepada kedua orang
tuaku dan saudara-saudaraku yang senantiasa mengarahkan,
membimbing, memberi kasih sayang dan perhatian yang
tulus...

Serta untuk orang-orang yang selalu memberikan semangat
kepadaku

NURHATJIA

ABSTRAK

NURHATIJA. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhajir, dan pembimbing II Hj. Muhajirah Hasanuddin.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, desain penelitian jenis *one group pretest posttest design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar tahun ajaran 2019/2020. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan.

Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji *t*, diketahui bahwa nilai *t* hitung yang diperoleh adalah 10,80 dengan frekuensi $df = 20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh *t* tabel = 2,093. Jadi, *t* hitung > *t* tabel atau Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) pada pembelajaran PKn mempunyai pengaruh daripada sebelum menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila).

Kata kunci: media dupan (dadu papan Pancasila), hasil belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiadanya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar" dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Abd. Kadir dan Hasniah yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan material maupun moral. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terimakasih kepada Dr. Muhajir, M.Pd. dan Dra. Hj. Muhajirah Hasanuddin, M.Si. selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta memotivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Prof. Dr. H. Ambo. Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 77 Kanaeng H. Abdul Azis S.Pd., MM dan Hasniah S.Pd, beserta guru-guru yang telah bersedia menerima dengan senang hati penulis

mengadakan penelitian di sekolah. Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun material hingga tulisan ini dapat terselesaikan.

Terima kasih pula kepada sahabat – sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi dan masukan selama proses hingga selesainya penelitian ini. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2016 terkhusus kelas A Universitas Muhammadiyah Makassar dan teman-teman P2K di SD Muhammadiyah Makkoring, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Hal.

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Media Pembelajaran DUPAN	11
c. Kelebihan Media DUPAN	13
d. Kekurangan Media DUPAN	14
e. Sejarah Permainan DUPAN	14
f. Karakteristik Media DUPAN	17
g. Pembelajaran PKn di SD	17
h. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD	18
2. Pengertian Lambang Pancasila	21
B. Penelitian yang Relevan	24

C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Rancangan Penelitian	28
1. Jenis Penelitian	28
2. Desain Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	31
C. Defenisi Oprasional Variabel	33
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
B. Hasil Penelitian.....	39
1. Deskriptif Hasil Belajar PKn Murid Kelas III.....	39
2. Pengaruh Penggunaan Media Dupan Terhadap Hasil PKn	46
3. Deskriptif Respon Murid PKn Kelas III	48
C. Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	
RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

Bagan 2.1 Kerangka Pikir	26
Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas III SD Negeri 77 kanaeng	31
Tabel 3.2 Lembar Angket Respon Murid Terhadap Pembelajaran PKn	33
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Tes Soal-Soal Tentang Symbol Pancasila	36
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Dan Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>)	40
Tabel 4.2 Distribusi Tingkat Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar Pada Kelompok Ekperimen Berdasarkan Hasil <i>Pretes Dan Posttest</i>	41
Tabel 4.3 Deskripsi Skor Hasil Belajar Murid Kelas III Dalam Pembelajaran PKn Sebelum Menggunakan Media Dupan	42
Tabel 4.4 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	43
Tabel 4.5 Deskripsi Skor Hasil Belajar Murid Kelas III Dalam Pembelajaran PKn Setelah Menggunakan Media Dupan	43
Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Posttest</i>	44
Tabel 4.7 Analisis <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 4.8 Deskriptif Respon Murid PKn Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Media Dupan	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah menyelenggarakan berbagai jalur pendidikan untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional yaitu, baik jalur pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Sekolah Dasar (SD) pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan penggalan pertama dari pendidikan dasar. Sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan dasar memiliki tujuan yang mengacu pada tujuan.

Tujuan pendidikan nasional ialah untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada murid untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia, serta mempersiapkan murid untuk mengikuti pendidikan menengah.

Tujuan Pendidikan nasional akan tercapai apabila kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku Pendidikan. Selain dibutuhkan kerjasama yang baik, kualitas sumber daya manusia juga sangat berpengaruh terhadap tingkat Pendidikan di suatu negara yang pada akhirnya akan mempengaruhi kualitas Pendidikan di negara tersebut.

Pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan

kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu guru, peserta didik, lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 menyebutkan, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu meliputi Pendidikan Agama, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejuruan, Muatan Lokal dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

DEPDIKNAS Nomor 34 Tahun 2005 mengemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk

mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memenuhi tuntutan tujuan pendidikan dasar yaitu untuk mengembangkan kehidupan siswa sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD. Sehingga PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi murid.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran yang demikian harus terangkum dalam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar murid dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Pembelajaran yang interaktif akan menghasilkan iklim belajar yang mendukung dan memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya berpikir dan pemahaman murid

demikian tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar murid.

Namun kenyataannya, pembelajaran PKn di SD masih belum sesuai dengan standar proses pembelajaran seperti yang diamanatkan Permendiknas tersebut. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, PKn justru menjadi mata pelajaran yang kurang diminati murid dan cenderung disepelekan. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan komunikasi guru dan murid berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan murid dalam pembelajaran rendah. Murid menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan menyebabkan perolehan hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kurang optimal.

Proses pembelajaran sesungguhnya merupakan salah satu bentuk komunikasi. Yang dimaksud dengan komunikasi di sini yaitu proses penyampaian pesan/informasi dan suatu pihak (pemberi pesan) kepada pihak lain (penerima pesan). Yang berperan sebagai pemberi/penyampai pesan dalam hal ini adalah guru atau sumber belajar yang digunakan, sedangkan yang berperan sebagai penerima pesan adalah murid. Agar lebih mudah dalam menyampaikan pesan/informasi yang akan disampaikan, maka guru dapat menggunakan alat bantu berupa media. Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, sehingga dapat menghilangkan kesan verbalistik pada murid.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar

dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan murid akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas III SD Negeri 77 Kanaeng mengatakan bahwa kemampuan murid dalam menggali konsep dan menjawab soal-soal PKn masih sangat rendah, beliau juga mengatakan bahwa di akhir pertemuan ketika diadakan evaluasi nilai yang didapatkan tidak memenuhi KKM sehingga guru hanya bisa memberikan nilai tambahan untuk murid agar nilainya bisa mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn belum bisa dikategorikan tuntas karena belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran PKn yang telah ditetapkan sekolah 70. Adapun murid yang tuntas hanya 11 orang dengan persentase 39,28% sedangkan murid yang tidak tuntas sebanyak 17 orang dengan persentase 60,71%.

Guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar murid yang diharapkan. Materi

dalam mata pelajaran PKn tentunya akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika guru menyampaikannya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi siswa. Namun, selama ini guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan media pembelajaran yang cenderung monoton. Guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis buku dengan mengandalkan metode ceramah saja tanpa adanya variasi dalam hal media pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan sehingga siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar dan nilai prestasi yang dimilikinya tidak memenuhi KKM.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru agar murid di dalam pembelajaran PKn dapat meningkat dan mencapai KKM adalah dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) yang memiliki konsep belajar sambil bermain. DUPAN merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media pembelajaran permainan ini memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

Guru juga dituntut untuk lebih kreatif di dalam mengemas suatu materi pembelajaran misalnya materi mata pembelajaran PKn melalui media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila). Adanya media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) akan menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam mengikuti pembelajaran PKn. Siswa juga diharapkan memiliki motivasi belajar

yang lebih tinggi dibandingkan hanya mengerjakan soal dan mendengarkan ceramah dari guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan motivasi belajar murid dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena media pembelajaran DUPAN menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi belajarnya akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas media pembelajaran DUPAN sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian dapat dibagi dalam suatu sifat yaitu kegiatan yang bersifat teoretis artinya kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan secara teori dan kegiatan yang bersifat praktis artinya untuk memecah masalah yang sedang dihadapi.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Laporan penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu literature. Literatur dapat diartikan sebagai sumber acuan, ataupun sebagai rujukan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu, yang merupakan sumber pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran tentang manfaat penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) di kelas III sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Bagi Murid:

- a. Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar murid.
- b. Murid semakin tertarik dengan pembelajaran PKn.

- c. Pembelajaran dengan menggunakan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) mendorong murid untuk belajar aktif, kreatif dan berfikir kritis.

Bagi Guru:

- a. Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengadopsi Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dalam pembelajaran PKn di sekolahnya.
- b. Hasil penelitian dapat menambah khasanah pengetahuan bagi guru akan berbagai variasi media pembelajaran.
- c. Kegiatan dan hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.
- b. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Susanto (2014:1) Belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang.

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respons pembawaan kematangan. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Menurut Kurmawan (2014:4) belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah lakun yang relative permanen. Dalam proses belajar, unsur internal individu ini melibatkan unsur kognitif, afektif (motivasi dan minat) dan psikomotor, dalam hal ini panca indra tempat dimana pesan dan kesan masuk kedalam sisem kognitif.

Menurut Sudjana (2000:6) Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan epektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan atau kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok, atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dan lainnya. Isi kegiatan adalah bahan (materi) belajar yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Sumber pendukung kegiatan pembelajaran mencakup fasilitas dan alat-alat bantu pembelajaran (Susanto 2014:313-314).

Menurut Anitah (2014:25) Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Itu sebabnya, dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses tersebut. Proses belajar harus diupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku murid yang disebabkan oleh proses-proses tersebut.

b. Media Pembelajaran DUPAN

Permainan merupakan sesuatu yang menarik bagi anak, bermain termasuk aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak akan tetapi kita tidak mungkin membiarkan anak-anak tenggelam dalam permainan sepanjang waktu tanpa adanya unsur pendidikan di dalamnya kita harus

memikirkan cara agar anak dapat terus bermain tapi mereka juga mendapat pelajaran dari permainan tersebut.

Jenis permainan yang banyak di minati anak adalah permainan dalam bentuk papan. Jenis permainan dalam bentuk papan yang memungkinkan untuk di jadikan sebagai media dalam meningkatkan motifasi belajar murid yaitu DUPAN (Dadu Papan Pancasila). Media ini dapat dibuat sendiri oleh guru dengan menyusun tujuan dan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Selain itu, untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru membuat kartu pertanyaan yang memuat pertanyaan.

Permainan (*game*) adalah struktur bentuk kegiatan yang berbasis pada peraturan. Penerapan konsep permainan pada media pembelajaran papan permainan dapat dikolaborasikan dengan model-model pembelajaran yang memfokuskan pada peraturan. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

1). Penggunaan media dupan dalam pembelajaran

Adapun langkah-langkah menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dalam pembelajaran PKn adalah sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan media pembelajaran dupan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Peserta didik diminta untuk mengamati gambar media dengan seksama.

- c) Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan dari permainan tersebut.
- d) Kemudian murid dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap murid bergantian melempar dadu yang mempunyai mata lima, jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka murid berhak mencabut satu soal yang ada pada kotak pertanyaan, kemudian kartu soal tersebut di tempel sesuai dengan lambang-lambang Pancasila.
- e) Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil media pembelajaran menggunakan dadu papan permainan. Guru bersama murid menentukan kesimpulan pembelajaran.

- 2) Kelebihan dan kekurangan media dupan permainan
- c. Adapun kelebihan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) yaitu:
- a) Pada permainan ini mampu melatih sikap murid untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
 - b) Memotivasi murid agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikkan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.
 - c) Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pada pelajaran yang telah diberikan.
 - d) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
 - e) Dapat meningkatkan antusias murid dalam menggunakan media pembelajaran.

d. Adapun kekurangan media dupan yaitu:

- a) Membutuhkan konsep yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b) Jika terdapat murid yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c) Penggunaan media dupan memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- d) Permainan DUPAN (Dadu Papan Pancasila) ini tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- e) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

e. Sejarah Permainan DUPAN (Dadu Papan Pancasila)

Mempelajari Pancasila melalui buku cetak terkadang membosankan. Namun peneliti punya cara menarik untuk mengatasi kebosanan itu. Salah seorang peneliti dari Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar membuat media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila), pembelajaran PKn menjadi menyenangkan dengan adanya DUPAN (Dadu Papan Pancasila).

Permainan DUPAN (Dadu Papan Pancasila) didesain untuk anak usia 9-12 tahun permainan tersebut dibuat agar dapat dimainkan sambil memahami nilai-nilai Pancasila secara keseluruhan melalui kelima silanya. Peneliti membuat permainan ini supaya melatih anak-anak untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Cara bermain media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) sangat unik. Dadu yang biasanya digunakan untuk menentukan langkah permainan didesain dengan gambar kelima sila Pancasila dan Garuda Pancasila.



Setiap murid bergantian melempar dadu yang mempunyai mata lima, jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 2 yaitu rantai, maka murid berhak mencabut satu soal yang ada pada kotak pertanyaan. "sikap tenggang rasa dan saling tolong menolong harus diutamakan, yaitu sila ke..." Itu adalah salah satu contoh kartu soal, kemudian kartu soal tersebut di tempel sesuai dengan lambang-lambang Pancasila.

Permainan DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berawal dan terinspirasi dari sejarah permainan ular tangga. Permainan DUPAN (Dadu Papan Pancasila) hampir sama dengan permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu sebagai objek utama dalam permainan. Permainan ular tangga yaitu permainan yang diciptakan pada abad ke-2 sebelum masihi dengan nama "Paramapada sopanam (Ladder to

salvation)". Berkaitan dengan hal tersebut permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual Agama Hindu, dikenal dengan nama *Moksha Patamu*. *Moksha Patamu* dikaitkan dengan filsafat tradisional Agama Hindu yakni "Karma dan Kama" yang diartikan sebagai takdir dan keinginan dari kehidupan manusia di dunia.

Berdasarkan sejarah selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley dan diberi nama "*Snakes and Ladders*" yang berarti "Ular Tangga" (Hakim, 2012: <http://www.cangold.com/nortal/forums/archive/index.php/1371618.html/2020/08/>).

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai masuknya permainan ular tangga tersebut ke Indonesia. Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat (Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2020/08/pkn-ular-tangga>).

Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

f. Karakteristik Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila)

DUPAN (Dadu Papan Pancasila) termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2003: 75), bahwa permainan (*Games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut Arief S. Sadiman (2003: 75), menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a) Adanya pemain-pemain
- b) Adanya lingkungan untuk berinteraksi
- c) Adanya aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu

DUPAN (Dadu Papan Pancasila) termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan DUPAN (Dadu Papan Pancasila). Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut gambar termasuk media berbasis visual representasi seperti gambar lukisan yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

g. Pembelajaran PKn di SD

Civics berasal dari kata *civicus* yang berarti warga negara (*citizen* atau *citoyen*). Mengutip Wahab (2007: 29) *civics* bertujuan membentuk

warga Negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Selain itu juga untuk menghasilkan warga negara yang mampu membudayakan lingkungannya serta mampu memecahkan masalah-masalah individu maupun masyarakat sekitarnya. Menurut Wahab (2007: 31) pendidikan kewarganegaraan merupakan perluasan dari *civics* yang lebih menekankan pada aspek-aspek praktik kewarganegaraan. Sehingga pendidikan kewarganegaraan juga disebut sebagai pendidikan orang dewasa (*adult education*) yang mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memahami perannya sebagai warga negara. PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

h. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, yang mau dan yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran PKn menurut Mulyasa dalam Ruminan (2007: 35) yaitu :

- (1) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- (2) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggungjawab, sehingga dapat bertindak dengan cerdas dalam semua kegiatan.

- (3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada murid sejak usia dini, karena jika murid sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Pedoman Belajar Mengajar Sekolah Dasar Kurikulum 2006, PKn memiliki karakter yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan ciri-ciri atau hal-hal yang bersifat khusus, yang pada prinsipnya PKn lebih menekankan pada pembentukan aspek moral (afektif) tanpa meninggalkan aspek yang lain.

Menurut Mulyasa dalam Ruminati (2007: 126) menyatakan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar dapat dilihat dari dua segi yaitu:

1. Tujuan umum Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Jika dilihat secara umum Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD bertujuan untuk membawa peserta didik untuk menjadi ilmuan profesional yang memiliki rasa kebangsaan cinta tanah air, demokratis, berkeadaban dan menjadi warga negara yang memiliki daya saing, berdisiplin, berpartisipasi aktif membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem pancasila.

2. Tujuan khusus Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Jika dilihat lebih dalam lagi, sesungguhnya Pendidikan Kewarganegaraan di SD mempunyai tujuan khusus yaitu:

- a) Mengantarkan peserta didik memiliki wawasan kesadaran bermasyarakat, berbangsa dan bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku cinta tanah air Indonesia.
- b) Menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan, kesadaran bermasyarakat, berbangsa dan bernegara pada diri peserta didik, sehingga terbentuk daya tangkap sebagai ketahanan nasional.
- c) Peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam menciptakan ketahanan nasional.
- d) Peserta didik mampu menuangkan pemikiran berdasarkan nilai-nilai Pancasila dalam menganalisa permasalahan hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- e) Pendidikan Kewarganegaraan diberikan dengan harapan dapat digunakan untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diberikan kepada murid sekolah dasar dengan tujuan untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara agar dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dapat mengembangkan kehidupan pribadi yang memuaskan, menjadi anggota keluarga yang bahagia, menjadi warga negara yang berkesadaran kebangsaan yang tinggi serta bertanggung jawab pada NKRI yang bersendikan Pancasila.

2. Pengertian Lambang Pancasila

Arti Lambang Pancasila akan membahas simbol yang terdapat pada Pancasila yang meliputi Bintang, Rantai, Pohon Beringin, Kepala Banteng, serta Padi dan Kapas. Kata Pancasila merupakan dua kata yang diambil dari Bahasa *Sanskerta*. Meliputi kata *panca* berarti lima dan kata *sila* berarti prinsip atau asas, gabungan artinya menjadi lima prinsip. Pancasila merupakan Lambang Negara Indonesia. Tujuan adanya Lambang Negara tersebut digunakan sebagai identitas suatu negara.

Lambang Negara Pancasila

Simbol-simbol Pancasila:

a). Bintang



Sila ke-1 : Ketuhanan Yang Maha Esa.

Makna dari 5 kepala yang terdapat pada bintang emas itu yakni menggambarkan 5 agama besar yang terdapat di Indonesia, yakni Islam, Kristen, Hindu, Budha, dan ideologi Sekuler Sosialisme. Bintang emas ini juga diartikan sebagai cahaya kerohanian bagi setiap manusia.

Sementara latar belakang yang berwarna hitam melambangkan warna alam atau warna asli yang diartikan bahwa Tuhan

adalah sumber dari segala sesuatu dan sudah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini ada.

b). Rantai



Sila Ke-2 : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai Lambang sila kedua dari Pancasila. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semena-mena dengan orang lain.

c). Pohon Beringin



Sila Ke-3 : Persatuan Indonesia.

Pohon beringin merupakan pohon yang berakar tunjang. Akar tunjang yang dimaksud adalah akar tunggal panjang yang menunjang pohon yang besar itu kedalam tanah.

Perihal tersebut menggambarkan Kesatuan dan Persatuan Indonesia. Selain itu, Pohon Beringin ini memiliki banyak akar yang bergelantungan dari rantingnya yang menggambarkan bahwa Negara Indonesia merupakan Negara Kesatuan namun memiliki bermacam-macam latar belakang budaya yang ada di sabang hingga Merauke.

d). Kepala Banteng



Sila ke-4 : Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat
Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Kepala Banteng yang menjadi Lambang pada sila ke-4, makna simbol Kepala Banteng di bagian atas perisai berlatar merah menggambarkan bahwa Banteng merupakan binatang sosial yang sama dengan manusia.

Selain itu, Banteng digunakan menjadi Lambang karena Banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul (Bersatu), seperti

halnya musyawarah di mana orang-orang berdiskusi (berkumpul).

e). Padi dan Kapas



Sila ke-5 : Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Kapas dan padi melambangkan pangan dan sandang yang menjadi kebutuhan pokok bagi semua Rakyat Indonesia yang tidak melihat status atau kedudukan, karena umumnya manusia membutuhkan sandang dan pangan.

B. Penelitian Yang Relevan

(1) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Kusuma (2018) dengan judul penelitian "penerapan media pembelajaran dadu ulat tangga untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa kelas X SMK Sudirman I Wonogiri". Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan pada siswa dari penelitian tahap I dan tahap II adalah sebagai berikut:

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebanyak 21 siswa (52,5%) pada tahap I dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap ke II terjadi peningkatan pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebanyak 30 siswa (75%) yang perhatiannya lebih berkonsentrasi pada penelitian tahap I

keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah sebanyak 18 siswa (45%) dan kemudian saat dilakukan penelitian tahap ke II terjadi peningkatan pada kerjasama siswa dengan masing-masing kelompok sebanyak 24 siswa (60%).

Pada penelitian tahap I siswa melatih diri dalam memecahkan permasalahan sebanyak 16 siswa (40%) dan kemudian saat dilakukan penelitian pada tahap II terjadi peningkatan pada siswa yang melatih diri dalam memecahkan permasalahan sebanyak 24 siswa (60%)

(2) Pada penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2013) dengan judul Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil post-test kelas kontrol sebesar 50,87 dan rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 67,96 diperoleh thitung sebesar 6,42 dan ttabel ($\alpha = 5\%$) sebesar 1,992, yang berarti thitung $>$ ttabel ($6,42 > 1,992$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan effect size (ES), diperoleh harga ES sebesar 0,88 dengan kriteria tinggi. Hal ini berarti terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara.

(3) Pada penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Irawan (2011) dengan judul penelitian “penggunaan media papan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar”. Seluruh siswa kelas V As Syam yang berjumlah 23 siswa. Data hasil aktivitas belajar siswa pada kelas

eksperimen adalah 90,2 dengan kategori sangat aktif, sedangkan pada kelas kontrol 74,8 dengan kategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa media papan permainan ini sangat valid, praktis, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan penerapan media pembelajaran papan permainan pada penelitian di atas, menjadi salah satu faktor pendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu penelitian eksperimen perbedaannya pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) untuk melakukan pengujian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas III SDN No 77 Kanaeng Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru harus memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna kepada murid, tetapi kenyataannya masih banyak guru yang tidak mampu melaksanakan karena media pembelajaran yang digunakan tidak terorientasi pada aktivitas dan partisipasi aktif semua murid, termasuk dalam hal ini adalah pembelajaran PKn yang dilaksanakan guru pada murid kelas III Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran sehingga murid kembali memiliki semangat dalam mengikuti pelajaran sehingga merasa tertarik dan menimbulkan rasa senang untuk belajar.

Salah satu yang dapat ditempuh guru untuk mewujudkan hal tersebut dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan dari kajian pustaka yang mendasari penelitian ini maka disusunlah kerangka pikir pada penelitian.

Bagan 2.1 kerangka pikir



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sumanto (2014: 51) Hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara, kejadian atau peristiwa yang sudah ada atau akan terjadi. Jadi dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih atau sebagian

jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan uraian, hipotesis kerja, peneliti merumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Penelitian eksperimen menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (Margono, 2005: 110). Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.



(Sugiyono, 2018: 110-111)

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir

X = Perlakuan dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila).

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

a) Pretest

Memberikan *pretest* untuk mengukur hasil belajar sebelum perlakuan dilakukan, Pretest yaitu suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan itu biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pretest diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pretest juga bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan murid terhadap materi yang akan disampaikan, adapun manfaat dari diadakannya pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal murid mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal murid ini guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.

b) Perlakuan (*treatment*)

Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila), dengan menggunakan media ini untuk menguji pemahaman murid tentang lambang-lambang negara Pancasila dan maknanya berdasarkan media yang ditampilkan yaitu

menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila).

c) Post Test

Memberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan dilakukan. Post test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seseorang guru memberikan post test dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil post test ini dibandingkan dengan hasil pree test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian-bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar murid.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan subyek penelitian. Menurut Gempur Santoso (2005:46) Populasi adalah keseluruhan atau himpunan obyek dengan ciri yang sama. Misal, sendok sayur satu atau dua kali mencoba beberapa menu dianalogikan sebagai sampel, sedangkan sepanci sayur, hari sebelum dan sesudahnya beserta seluruh menu yang tersedia di rumah makan dianalogikan sebagai populasi.

Menurut Sugiyono (2018:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 20 orang. Laki-laki 7 orang dan perempuan 13 orang, seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1: Jumlah siswa kelas III SD Negeri 77 Kanaeng

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	III	7	13	20
		Jumlah		20

Sumber : Tata Usaha SD Negeri 77 Kanaeng (23/07/2019)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Gempur Santoso (2005:46) sampel adalah himpunan bagian atau sebagian dari populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 20 orang. Laki-laki 7 orang dan perempuan 13 orang, teknik pengambilan sampel yaitu dengan cara *Total Sampling*. Menurut Sugiyono (2018: 124) Total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel. Dikatakan total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

C. Definisi Operasional Variabel

Adapun variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar PKn yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh murid pada tes awal (pretest) dan nilai yang diperoleh murid pada saat tes akhir (posttest).
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

D. Instrument penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Tes dan Angket respon murid.

1. Tes

Soal yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu essay sebanyak 5 nomor. Soal tes dibuat berdasarkan kisi-kisi soal yang telah dibuat sebelumnya.

2. Angket Respon Murid

Lembar angket bertujuan untuk memperoleh informasi atau data mengenai respon atau tanggapan murid terhadap proses pembelajaran. Lembar angket respon murid ini menggunakan skala likert yang terdiri atas lima alternatif

jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak berpendapat (TB), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Penilaian afektif siswa juga diamati oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana sikap murid selama mengikuti pembelajaran.

Tabel 3.2 Lembar Angket Respon Murid terhadap Pembelajaran PKn

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	TB	TS	STS
1.	PKn merupakan mata pelajaran yang menyenangkan karena pembahasannya selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.					
2.	Saya merasa puas dengan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) pada pembelajaran PKn.					
3.	Media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.					
4.	Media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya semakin semangat untuk mempelajari materi pembelajaran PKn.					
5.	Media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.					
6.	Saya yakin media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat meningkatkan penguasaan konsep Murid.					
7.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat membuat Guru dan Murid interaktif.					
8.	Dengan diterapkannya media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) murid menjadi banyak bertanya pada saat pembelajaran berlangsung.					
9.	Penerapan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila)					

	membuat saya muda menjawab soal yang diberikan oleh Guru.					
10.	Saya dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila).					

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan Lembar Observasi Murid, Tes, Angket Respon Murid. Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes

Tes awal dilakukan sebelum treatment. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa dengan memberikan soal-soal tes sebelum menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila). Langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan dalam hal ini peneliti menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) pada pembelajaran PKn. Setelah pemberian perlakuan, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa di dalam menguasai materi Lambang Pancasila dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila).

2. Angket Respon Murid

Angket respon murid terdapat 5 kategori jawaban yang memiliki jumlah skor berbeda. Skor 5 untuk jawaban sangat setuju, skor 4 untuk jawaban setuju, skor 3 untuk jawaban tidak berpendapat, skor 2 untuk jawaban tidak setuju dan

skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju.

F. Teknik Analisis data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Nilai Individu

Pengumpulan data dilakukan dari hasil tes menjawab soal-soal. Untuk mengetahui skor pengetahuan akhir tentang Lambang Negara Pancasila, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

Nilai = Hasil skor perolehan murid

n = Bobot perolehan Murid

N = Bobot maksimal

Tabel 3.3 Kriteria penilaian tes soal-soal tentang simbol Pancasila yaitu sebagai berikut:

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Menjawab soal dengan benar	3
2	Menjawab soal salah	2
3	Tidak menjawab	1

Tabel 2. Kriteria penilaian menjawab soal-soal.

Untuk menentukan skala penilaian pada tes soal-soal di atas, digunakan pedoman berikut:

- 1) Skor 3 jika jawaban sangat sesuai dengan pertanyaan.
- 2) Skor 2 jika jawaban salah.
- 3) Skor 1 jika tidak ada jawaban.

2. Angket Respon Murid

Data tentang respon murid diperoleh dari angket respon murid terhadap kegiatan pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan cara mencari persentase jawaban murid untuk tiap-tiap pertanyaan dalam angket.

Rumus untuk menghitung nilai rerata sikap siswanya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase respon murid yang menjawab SS,S,TB,TS,STS
 f : Frekuensi murid yang menjawab SS,S,TB,TS,STS
 n : Banyaknya murid yang mengisi angket
 100% : Bilangan tetap

4. Teknik Statistik t (uji t)

Penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

n = subjek pada sampel

- a. Menentukan nilai t hitung dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

n = subjek pada sampel

- b. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan dengan cara pengujian signifikan :

Jika t Hitung > t Tabel maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 77 Kaneng Kabupaten Takalar.

- c. Jika t Hitung < t Tabel maka H₀ ditolak, berarti penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas III SD Negeri 77 Kaneng Kabupaten Takalar.

- d. Menentukan nilai t. Tabel Mencari t Tabel dengan menggunakan tabel

distribusi t dengan taraf signifikan = 0,05 dan $=n - 1$

- e. Membuat kesimpulan apakah penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas III SD Negeri 77 Kaneng Kabupaten Takalar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 77 Kanaeng yang berada di Rita Desa Bontokanang, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar. Adapun proses pembelajaran awal yang dilakukan peneliti di kelas III yaitu belum menggunakan media pembelajaran (*pretest*). Setelah itu untuk mengetahui hasil *posttest* peneliti menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dengan materi Lambang Negara Pancasila, dalam permainan ini terdapat dadu, yang disetiap kotak dadu terdapat gambar lambang-lambang Pancasila.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar, dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Deskriptif Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar sebelum dan sesudah Diberi Perlakuan Menggunakan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila)

Nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* murid yang diajarkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat dilihat pada paparan dari data hasil penelitian yang diperoleh.

Data hasil observasi murid diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 09 September 2020 dan *Posttest* pada tanggal 11 September 2020 terhadap 20 siswa kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar. Nilai statistik deskriptif dan tabel distribusi frekuensi dan persentase dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar Sebelum Perlakuan (*Pretest*) dan Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Pretest	Posttest
Mean	68,5	82,5
Median	70	85
Modus	70	85
Range	50	40
Minimum	35	55
Maximum	85	95
Sum	378,5	442,5

Sumber: Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* (terdapat pada lampiran)

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel 4.1 di atas, memberi gambaran umum *pretest* sebelum perlakuan dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 68.5 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) diperoleh nilai rata-rata sebesar 82.5. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* untuk lebih tinggi daripada *pretest*.

Pada saat analisis data keseluruhan nilai yang diperoleh murid jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar PKn murid yang diajar dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dan murid yang diberikan *pretest* tanpa diajar terlebih dahulu menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Tingkat Hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar pada Kelompok Eksperimen Berdasarkan Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Interval	Tingkat Hasil Belajar PKn	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0%	6	30%
80 – 89	Tinggi	4	20%	8	40%
70 – 79	Sedang	9	45%	4	20%
55 – 69	Rendah	5	25%	2	10%
≤ 54	Sangat Rendah	2	10%	0	0%
Jumlah		20	100%	20	100%

Sumber : Hasil observasi kelompok eksperimen (12/09/2020)

Tingkat hasil Belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar pada *pretest* terdapat 4 siswa atau 20% berada pada kategori tinggi, 9 siswa atau 45% berada pada kategori sedang, 5 siswa atau 25% berada pada kategori rendah dan 2 siswa atau 10% berada pada kategori sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media dupan sebanyak 3 kali pertemuan, maka tingkat hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng

Kabupaten Takalar berpengaruh, sebanyak 6 siswa atau 30% murid berada pada kategori sangat tinggi yang sebelumnya tidak ada murid yang masuk kategori sangat tinggi, 8 murid atau 40% murid berada pada kategori tinggi, 4 murid atau 20% berada pada kategori sedang, 2 murid atau 10% berada pada kategori rendah dan tidak ada murid berada pada kategori sangat rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Hasil belajar murid kelas III dalam pembelajaran PKn sebelum menggunakan media dupan

No.	Nilai	Keterangan
1	70	Tuntas
2	55	Tidak Tuntas
3	70	Tuntas
4	85	Tuntas
5	75	Tuntas
6	85	Tuntas
7	85	Tuntas
8	60	Tidak Tuntas
9	75	Tuntas
10	60	Tidak Tuntas
11	60	Tidak Tuntas
12	70	Tuntas
13	75	Tuntas
14	45	Tidak Tuntas
15	35	Tidak Tuntas
16	65	Tidak Tuntas
17	70	Tuntas

18	70	Tuntas
19	75	Tuntas
20	85	Tuntas

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.4. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	f	f.x
35	1	35
45	1	45
55	1	55
60	3	180
65	1	65
70	5	350
75	4	300
85	4	340
Jumlah	20	1370

Tabel 4.5 Deskripsi Skor Hasil belajar murid kelas III dalam pembelajaran PKn setelah menggunakan media dupan

No.	Nilai	Keterangan
1	90	Tuntas
2	75	Tuntas
3	85	Tuntas
4	95	Tuntas

5	95	Tuntas
6	85	Tuntas
7	95	Tuntas
8	75	Tuntas
9	90	Tuntas
10	75	Tuntas
11	85	Tuntas
12	75	Tuntas
13	85	Tuntas
14	55	Tidak Tuntas
15	60	Tidak Tuntas
16	85	Tuntas
17	85	Tuntas
18	80	Tuntas
19	85	Tuntas
20	95	Tuntas

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *posttest*

X	F	F.Y
55	1	55
60	1	65
75	4	300
80	1	80

85	7	595
90	2	180
95	4	380
Jumlah	20	1650

Tabel 4.7 analisis pretest dan posttest.

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d = X2 - X1	d ²
1	70	90	20	400
2	55	75	20	400
3	70	85	15	225
4	85	95	10	100
5	75	95	20	400
6	80	85	5	25
7	85	95	10	100
8	60	75	15	225
9	75	90	15	225
10	60	75	15	225
11	60	85	25	625
12	70	75	5	25
13	75	85	10	100
14	45	55	10	100
15	35	60	25	625
16	65	85	20	400
17	70	85	15	225
18	70	80	10	100
19	75	85	10	100

20	85	95	10	100
	1370	1650	285	4725

2. Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Berdasarkan hipotesis penelitian yakni "Apakah ada pengaruh media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar", maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{285}{20}$$

$$Md = 14.25$$

- b. Mencari nilai " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 4725 - \frac{(285)^2}{20}$$

$$= 4725 - \frac{81225}{20}$$

$$= 4725 - 4061,25$$

$$\sum X^2d = 663,75$$

c. Menentukan t- Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{14,25}{\sqrt{\frac{663,75}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{14,25}{\sqrt{\frac{663,75}{380}}}$$

$$t = \frac{14,25}{\sqrt{1,75}}$$

$$t = \frac{14,25}{1,32}$$

$$t = 10,80$$

d. Menentukan nilai t Tabel

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 20 - 1 = 19$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,093$

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 10,80$ dan $t_{tabel} = 2,093$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,80 > 2,093$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar.

**3. Deskriptif Respon Murid PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng
Kabupaten Takalar Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Media
DUPAN (Dadu Papan Pancasila)**

No.	Pertanyaan	Respon Positif		Respon Negatif	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Pkn merupakan matapelajaran yang menyenangkan karena pembahasannya selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.	20	100	0	0
2	Saya merasa puas dengan media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) pada pembelajaran pkn.	20	100	0	0
3	Media pembelajaran DUPAN (dadupapan pancasila) dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.	20	100	0	0
4	Media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) membuat saya semakin semangat untuk mempelajari materi pembelajaran pkn.	20	100	0	0
5	Media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.	20	100	0	0
6	Saya yakin media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) dapat meningkatkan penguasaan konsep Murid.	20	100	0	0
7	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) dapat membuat Guru dan Murid interaktif.	17	85	3	15

8	Dengan diterapkannya media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) murid menjadi banyak bertanya pada saat pembelajaran berlangsung.	20	100	0	0
9	Penerapan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya muda menjawab soal yang diberikan oleh Guru.	20	100	0	0
10	Saya dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran maupun kehidupanshari-hari setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila).	20	100	0	0
Jumlah		157	3		
Presentase		98%	2%		

Berdasarkan tabel di atas, respon murid terhadap pembelajaran PKn melalui media DUPAN (DaduPapan Pancasila) untuk semua pertemuan bernilai positif. Jika dirata-ratakan skor jawaban aspek positif murid mencapai 98% dan presentasi murid yang memberikan respon negatif 2%. Berdasarkan kriteria respon murid dikatakan positif apabila diperoleh persentase $\geq 75\%$. Dengan demikian pembelajaran PKn dengan media DUPAN (DaduPapan Pancasila) mendapat respon yang positif dari murid SDN 77 Kanaeng.

C. Pembahasan

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar.

Pemberian perlakuan dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) untuk mempermudah proses pembelajaran PKn karena murid akan termotifasi dalam berpikir karena penggunaan media yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam analisis data, secara deskriptif hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berada dalam kategori sangat baik. Pernyataan ini diuraikan dari hasil analisis data, rata-rata hasil belajar PKn yang mengikuti *posttest* adalah 82,5 yang terdapat pada interval 90-100 (sangat tinggi), sedangkan hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar yang mengikuti *pretest* tanpa menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berada dalam kategori tinggi. Hal ini, karena rata-rata hasil *pretest* adalah 63,75 yang terdapat pada interval 80-89 (tinggi). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Berdasarkan hasil belajar PKn murid kelas III apabila dibandingkan dari hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila), ternyata terdapat perbedaan yang cukup signifikan diantara keduanya, yakni sebelum menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dalam pembelajaran PKn nilai murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar yang mengikuti pembelajaran PKn Tingkat hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar pada *pretest* terdapat 4 murid atau 20% berada pada kategori tinggi, 9 murid atau 45% berada pada kategori sedang, 5

murid atau 25% berada pada kategori rendah dan 2 murid atau 10% berada pada kategori sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) sebanyak 3 kali pertemuan, maka tingkat hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar berpengaruh, sebanyak 6 murid atau 30% murid berada pada kategori sangat tinggi yang sebelumnya tidak ada murid yang masuk kategori sangat tinggi, 8 murid atau 40% murid berada pada kategori tinggi, 4 murid atau 20% berada pada kategori sedang, 2 murid atau 10% berada pada kategori rendah dan tidak ada murid berada pada kategori sangat rendah.

Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t. dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 10,80$ dan $t_{tabel} = 2,093$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,80 > 2,093$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar.

Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat mempengaruhi hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar, dalam arti murid yang diajar dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) pada pembelajaran PKn memperlihatkan hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran PKn dengan menggunakan media DUPAN (Dadu Papan

Pancasila) lebih berhasil dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) atau dapat disebut pembelajaran konvensional, hal ini dikarenakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) adalah media pembelajaran yang paling efektif untuk memotivasi murid dalam pembelajaran PKn. Sejalan dengan temuan terdahulu yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2013) dengan judul Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Utara.

Media permainan DUPAN ((Dadu Papan Pancasila) merupakan modifikasi dari media permainan ular tangga dengan objek utamanya adalah dadu. Permainan DUPAN ((Dadu Papan Pancasila) hampir sama dengan permainan ular tangga, yang membedakannya adalah pada DUPAN ((Dadu Papan Pancasila) dadunya terdapat gambar pada setiap sisi sedangkan pada media permainan ular tangga terdapat titik untuk mengetahui angka pada setiap sisi dadu. Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) menonjolkan kesan bermain dan warna sehingga jika digunakan dalam pembelajaran PKn akan sangat efektif karena murid akan mudah untuk termotivasi dalam berfikir.

Pada proses penelitian yang dilakukan peneliti terdapat hambatan. Adapun hambatan yang dialami peneliti yaitu seluruh murid kelas III tidak diperbolehkan untuk berkumpul terlalu banyak akibat pandemic virus corona (COVID-19) dan pemerintah memberlakukan social distancing sehingga peneliti bekerjasama dengan pihak sekolah, dengan membatasi siswa yang akan diteliti dan dibuatkan

jadwal selama beberapa hari yang sudah ditentukan, dan tetap mematuhi protokol kesehatan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar PKn murid sebelum menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,5 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 35 pada *pretest*, terdapat 4 siswa atau 20% berada pada kategori tinggi, 9 siswa atau 45% berada pada kategori sedang dan 5 siswa atau 25% berada pada kategori rendah, terdapat 2 siswa atau 10% berada pada kategori sangat rendah.
2. Hasil belajar PKn murid setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) sebanyak 3 kali pertemuan, nilai rata-rata sebesar 82,5 sebanyak 6 siswa atau 30% siswa berada pada kategori sangat tinggi yang sebelumnya tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi, 8 siswa atau 40% siswa berada pada kategori tinggi, 4 siswa atau 20% berada pada kategori sedang, 2 siswa atau 10% berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa berada pada kategori sangat rendah.

3. Ada pengaruh penggunaan media dupan (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.



B. SARAN

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah:

1. Dengan hasil penelitian ini maka disarankan pada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dalam pembelajaran PKn dan menambah dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat menjadikan murid semakin termotivasi untuk belajar.
2. Penggunaan media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membantu memudahkan belajar bagi murid dan juga memudahkan pengajaran bagi guru dan memberikan pengalaman lebih banyak kepada murid dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengerian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baso, Andi & Nasrun Hasan. 2017. *Konsep Dasar PKn SD*. Universitas Muhammadiyah Makassar: Media Sembilansembilan.
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)*. Bandung: Fermana.
- Hakim, Luqmanul, 2012. <http://www.ariqold.com/porta/forums/archive/index.php/t11118.html/202008>
- Irawan Bambang Edi. 2011. *Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/gtk/article/view/273>. Diakses 08062020
- Kurniawan, Deni. 2012. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, praktik, dan Penilaian)*. Bandung: ALFABETA.
- Kusuma, Osmosa Hefa Ridha. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Dadu Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa Kelas X SMK Sudirman I Wonorejo. <http://eprints.ums.ac.id/66127>. Diakses 08062020.
- Margono, S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*
- Pratiwi, Hargiah Anggun. 2013. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://media.neliti.com/media/publications/214984-pengaruh-permainan-ular-tangga-terhadap.pdf>. Diakses 08062020.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.

Santoso, Gempur. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Indonesia.

Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2020/08/pkm-ulartangga>

Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sumanto M. 2014. *Statistika Terapan*. Yogyakarta: Center Of Academic Publishing Service.

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Wahab, A. dkk. 2007. *"Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan"*. Bandung: Universitas Terbuka.



LAMPIRAN

A

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

A.1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A.2. Daftar Nilai Pre test & Post test

UP
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RENCANA PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri no 77 Kanaeng
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : III (Tiga) / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Tahun Ajaran : 2019/2020
KKM : 70

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1.1 Menerima kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang MahaEsa di lingkungan rumah dan sekolah.

2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.

3.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila"

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkannya dengan pengenalannya terhadap salah satu simbol sila Pancasila.

C. INDIKATOR

3.1.2 Memasangkan simbol-simbol sila Pancasila dengan sila-sila pada Pancasila.

4.1.1 Menceritakan pengalaman dalam beribadah.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat memasang symbol-simbol sila Pancasila dengan sila-sila pada Pancasila
2. Siswa dapat memasang pengalaman dalam beribadah.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Ini adalah burung garuda lambang negara Indonesia.



No.	Lambang	Bunyi Sila Pancasila
1.		Ketuhanan Yang Maha Esa
2.		Kemanusiaan yang adil dan beradab
3.		Persatuan Indonesia
4.		Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5.		Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia



Simbol-simbol Pancasila:

a). Bintang

Sila ke-1 : Ketuhanan Yang Maha Esa.

Makna dari 5 kepala yang terdapat pada bintang emas itu yakni menggambarkan 5 agama besar yang terdapat di Indonesia, yakni Islam, Kristen, Hindu, Budha, dan ideologi Sekuler Sosialisme. Bintang emas ini juga diartikan sebagai cahaya kerohanian bagi setiap manusia.

Sementara latar belakang yang berwarna hitam melambangkan warna alam atau warna asli yang yang diartikan bahwa Tuhan adalah sumber dari segala sesuatu dan sudah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini ada.

b). Rantai



Sila Ke-2 : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai Lambang sila kedua dari Pancasila. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semena-mena dengan orang lain.

c). Pohon Beringin

Sila Ke-3 : Persatuan Indonesia.

Pohon beringin merupakan pohon yang berakar tunjang. Akar tunjang yang dimaksud adalah akar tunggal panjang yang menunjang pohon yang besar itu kedalam tanah.

Perihal tersebut menggambarkan Kesatuan dan Persatuan Indonesia. Selain itu, Pohon Beringin ini memiliki banyak akar yang bergelantungan dari rantingnya yang menggambarkan bahwa Negara Indonesia merupakan Negara Kesatuan namun memiliki bermacam-macam latar belakang budaya yang ada di sabang hingga Merauke.

d). Kepala Banteng

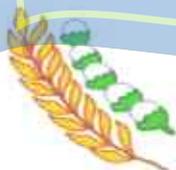


Sila K-4 : Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Kepala Banteng yang menjadi Lambang pada sila ke-4, makna simbol Kepala Banteng di bagian atas perisai berlatar merah menggambarkan bahwa Banteng merupakan binatang sosial yang sama dengan manusia.

Selain itu, Banteng digunakan menjadi Lambang karena Banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul (Bersatu), seperti halnya musyawarah di mana orang-orang berdiskusi (berkumpul).

e). Padi dan Kapas



Sila ke-5 : Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Kapas dan padi melambangkan pangan dan sandang yang menjadi kebutuhan pokok bagi semua Rakyat Indonesia yang tidak melihat status atau kedudukan, karena umumnya manusia membutuhkan sandang dan pangan.

Hal ini menggambarkan persamaan sosial dimana tidak adanya kesenjangan sosial satu dengan yang lainnya, namun hal ini bukan berarti bahwa negara Indonesia memakai ideologi komunisme. Motto Pita yang dicengkeram oleh burung garuda bertuliskan semboyan negara Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika. Bhinneka Tunggal Ika berasal dari kalimat Bahasa Jawa Kuno karangan Mpu Tantular yang berarti i "Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu" yang menggambarkan keadaan bangsa Indonesia yang terdiri atas beraneka ragam suku, budaya, adat istiadat, kepercayaan, namun tetap adalah satu bangsa, bahasa, dan tanah air.

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model : Kooperatif Learning
- Metode Pembelajaran : ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Keriatan Awal a. Berdoa b. Mengecek kesiapan siswa, ruang kelas dan media yang digunakan c. Mengecek kehadiran siswa d. Apersepsi	10 menit

2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran b. Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok d. Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan e. Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan f. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya g. Guru berkeliling melihat dan membimbing tentang materi yang didiskusikannya h. Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas i. Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok 	95 menit
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru meberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa yang diajarkan. b. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. 	15 menit

H. MEDIA DAN SUMBER

Media : DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berkaitan dengan materi

Sumber :Buku Siswa Kelas 3 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

I. Penilaian

3. Bentuk penilaian : Tertulis

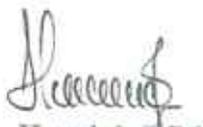
4. Aspek yang dinilai :

- Keseriusan mengikuti pelajaran
- Ketuntasan dalam mengikuti pelajaran
- Kedisiplinan dalam proses belajar

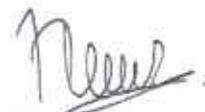
Guru Pamong

Takalar, September 2020

Mahasiswa


Hasniah, S.Pd

NIP.19690102 200701 2 032


Nur hatija

NIM. 10540 1101 316



SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

Soal

1. Sebutkan lambang bunyi sila sila pertama ?
2. Jelaskan makna sila dalam Pancasila merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan !
3. Jelaskan 3 perwujudan sila persatuan Indonesia di lingkungan sekolah !
4. Apa symbol sila Pancasila ke 2
5. Jelaskan 2 perwujudan sila kemanusiaan yang adil dan beradab di lingkungan masyarakat !



JAWABAN

1. Ketuhanan yang maha esa
2. Tidak terpisahkan karena Pancasila merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling berkaitan. Sila-sila dalam Pancasila merupakan kesatuan yang bulat sehingga tidak dapat dipisahkan.
3. 1. Bergotong royong
2, Tidak saling mengejek
3, tidak bertengkar
4. Rantai
5. 1) saling menghargai antar sesama masyarakat
2) menunjukkan perilaku yang baik, sopan, santun di masyarakat



RENCANA PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri no 77 Kanaeng
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : III (Tiga) / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Tahun Ajaran : 2019/2020
KKM : 70

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1.1 Menerima kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang MahaEsa di lingkungan rumah dan sekolah.

2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.

3.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila"

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkannya dengan pengenalannya terhadap salah satu simbol sila Pancasila.

C. INDIKATOR

3.1.2 Memasang simbol-simbol sila Pancasila dengan sila-sila pada Pancasila.

4.1.1 Menceritakan pengalaman dalam beribadah.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat memasang symbol-simbol sila Pancasila dengan sila-sila pada Pancasila

2. Siswa dapat memasang pengalaman dalam beribadah.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Ini adalah burung garuda lambang negara Indonesia.



No.	Lambang	Bunyi Sila Pancasila
1.		Ketuhanan Yang Maha Esa
2.		Kemanusiaan yang adil dan beradab
3.		Persatuan Indonesia
4.		Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5.		Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia



Simbol-simbol Pancasila:

a). Bintang

Sila ke-1 : Ketuhanan Yang Maha Esa.

Makna dari 5 kepala yang terdapat pada bintang emas itu yakni menggambarkan 5 agama besar yang terdapat di Indonesia, yakni Islam, Kristen, Hindu, Budha, dan ideologi Sekuler Sosialisme. Bintang emas ini juga diartikan sebagai cahaya kerohanian bagi setiap manusia.

Sementara latar belakang yang berwarna hitam melambangkan warna alam atau warna asli yang yang diartikan bahwa Tuhan adalah sumber dari segala sesuatu dan sudah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini ada.

b). Rantai



Sila Ke-2 : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai Lambang sila kedua dari Pancasila. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semena-mena dengan orang lain.

c). Pohon Beringin

Sila Ke-3 : Persatuan Indonesia.

Pohon beringin merupakan pohon yang berakar tunjang. Akar tunjang yang dimaksud adalah akar tunggal panjang yang menunjang pohon yang besar itu kedalam tanah.

Perihal tersebut menggambarkan Kesatuan dan Persatuan Indonesia. Selain itu, Pohon Beringin ini memiliki banyak akar yang bergelantungan dari rantingnya yang menggambarkan bahwa Negara Indonesia merupakan Negara Kesatuan namun memiliki bermacam-macam latar belakang budaya yang ada di sabang hingga Merauke.

d). Kepala Banteng

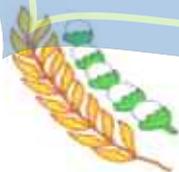


Sila K-4 : Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Kepala Banteng yang menjadi Lambang pada sila ke-4, makna simbol Kepala Banteng di bagian atas perisai berlatar merah menggambarkan bahwa Banteng merupakan binatang sosial yang sama dengan manusia.

Selain itu, Banteng digunakan menjadi Lambang karena Banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul (Bersatu), seperti halnya masyarakat di mana orang-orang berdiskusi (berkumpul).

e). Padi dan Kapas



Sila ke-5 : Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Kapas dan padi melambangkan pangan dan sandang yang menjadi kebutuhan pokok bagi semua Rakyat Indonesia yang tidak melihat status atau kedudukan, karena umumnya manusia membutuhkan sandang dan pangan.

Hal ini menggambarkan persamaan sosial dimana tidak adanya kesenjangan sosial satu dengan yang lainnya, namun hal ini bukan berarti bahwa negara Indonesia memakai ideologi komunisme. Motto Pita yang dicengkeram oleh burung garuda bertuliskan semboyan negara Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika. Bhinneka Tunggal Ika berasal dari kalimat Bahasa Jawa Kuno karangan Mpu Tantular yang berarti "Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu" yang menggambarkan keadaan bangsa Indonesia yang terdiri atas beraneka ragam suku, budaya, adat istiadat, kepercayaan, namun tetap adalah satu bangsa, bahasa, dan tanah air.

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Kooperatif Learning
- Metode Pembelajaran ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Berdoa b. Mengecek kesiapan siswa, ruang kelas dan media yang digunakan c. Mengecek kehadiran siswa d. Apersepsi	10 menit
2.	Kegiatan Inti a) Guru mempersiapkan media pembelajaran dupan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. b) Peserta didik diminta untuk mengamati gambar media dengan seksama. c) Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan dari permainan tersebut. d) Kemudian murid dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap murid bergantian melempar dadu yang mempunyai mata lima, jika dadu yang	95 menit

	<p>jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka murid berhak mencabut satu soal yang ada pada kotak pertanyaan, kemudian kartu soal tersebut di tempel sesuai dengan lambang-lambang Pancasila.</p>	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa yang diajarkan. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. 	16 menit

H. MEDIA DAN SUMBER

Media : DUPAN (Dadu Papan Pancasila) berkaitan dengan materi

Sumber : Buku Siswa Kelas 3 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



1. Penilaian

3. Bentuk penilaian : Tertulis

4. Aspek yang dinilai :

- Keseriusan mengikuti pelajaran
- Ketuntasan dalam mengikuti pelajaran
- Kedisiplinan dalam proses belajar

Guru Pamong

Takalar, September 2020

Mahasiswa


Hasniah.SPd

NIP.19690102 200701 2 032


Nur hatija

NIM. 10540 1101 316



SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

Soal

1. Sebutkan lambang bunyi sila ke 4 ?
2. Jelaskan makna sila Pancasila ke 2 !
3. Jelaskan 3 perwujudan sila persatuan Indonesia di lingkungan sekolah !
4. Apa symbol sila Pancasila ke 1
5. Jelaskan makna sila Pancasila ke 5 dalam kehidupan sehari-hari !



JAWABAN

1. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
2. Bangsa Indonesia diakui dan diperlakukan sesuai harkat dan martabat sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
3.
 1. Bergotong royong
 2. Tidak saling mengejek
 3. Tidak bertengkar
4. Bintang
5. Kita tidak boleh mementingkan diri kita sendiri, kita harus mengutamakan kepentingan umum dalam hidup bermasyarakat.



Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil belajar PKn sebelum menggunakan media dupan

No.	Nilai	Keterangan
1	70	Tuntas
2	55	Tidak Tuntas
3	70	Tuntas
4	85	Tuntas
5	75	Tuntas
6	85	Tuntas
7	85	Tuntas
8	60	Tidak Tuntas
9	75	Tuntas
10	60	Tidak Tuntas
11	60	Tidak Tuntas
12	70	Tuntas
13	75	Tuntas
14	45	Tidak Tuntas
15	35	Tidak Tuntas
16	65	Tidak Tuntas
17	70	Tuntas
18	70	Tuntas
19	75	Tuntas
20	85	Tuntas

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.Y
35	1	35
45	1	45
55	1	55
60	3	180
65	1	65
70	5	350
75	4	300
85	4	340
Jumlah	20	1370

Tabel 4.2 Deskripsi Skor Hasil belajar PKn setelah menggunakan media dupan

No.	Nilai	Keterangan
1	90	Tuntas
2	75	Tuntas
3	85	Tuntas
4	95	Tuntas
5	95	Tuntas
6	85	Tuntas
7	95	Tuntas
8	75	Tuntas
9	90	Tuntas
10	75	Tuntas
11	85	Tuntas
12	75	Tuntas
13	85	Tuntas
14	55	Tidak Tuntas
15	60	Tidak Tuntas
16	85	Tuntas

17	85	Tuntas
18	80	Tuntas
19	85	Tuntas
20	95	Tuntas

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *posttest*

X	F	F.Y
55	1	55
60	1	65
75	4	300
80	1	80
85	7	595
90	2	180
95	4	380
Jumlah	20	1650

Tabel 4.3 analisis pretest dan posttest.

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	70	90	20	400
2	55	75	20	400
3	70	85	15	225
4	85	95	10	100
5	75	95	20	400
6	80	85	5	25
7	85	95	10	100

8	60	75	15	225
9	75	90	15	225
10	60	75	15	225
11	60	85	25	625
12	70	75	5	25
13	75	85	10	100
14	45	55	10	100
15	35	60	25	625
16	65	85	20	400
17	70	85	15	225
18	70	80	10	100
19	75	85	10	100
20	85	95	10	100
	1370	1650	285	4725

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

a. Mencari nilai "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{285}{20}$$

$$Md = 14.25$$

b. Mencari nilai " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 4725 - \frac{(285)^2}{20}$$

$$= 4725 - \frac{81225}{20}$$

$$= 4725 - 4061,25$$

$$\sum X^2 d = 663,75$$

c. Menentukan t- Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{14,25}{\sqrt{\frac{663,75}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{14,25}{\sqrt{\frac{663,75}{380}}}$$

$$t = \frac{14,25}{\sqrt{1,75}}$$

$$t = \frac{14,25}{1,32}$$

$$t = 10,80$$

d. Menentukan nilai t Tabel

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 20 - 1 = 19$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,093$

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 10,80$ dan $t_{tabel} = 2,093$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,80 > 2,093$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media dupan dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn murid kelas III SD Negeri 77 Kanaeng

Kabupaten Takalar.

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,787	2,179	2,681	3,055
13	0,694	1,350	1,777	2,160	2,650	3,012
14	0,693	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,692	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,691	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,044	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

(Sugiyono,2018:454)

LAMPIRAN

B

B.1. Angket Respon Murid

B.2. Deskriptif Respon Murid Pancasila)



Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Murid terhadap Pembelajaran PKn

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	TB	TS	STS
1.	PKn merupakan mata pelajaran yang menyenangkan,karena pembahasannya selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.					
2.	Saya merasa puas dengan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) pada pembelajaran PKn.					
3.	Media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila)dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.					
4.	Media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya semakin semangat untuk mempelajari materi pembelajaran PKn.					
5.	Media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.					
6.	Saya yakin media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat meningkatkan penguasaan konsep Murid.					
7.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) dapat membuat Guru dan Murid interaktif.					
8.	Dengan diterapkannya media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) murid menjadi banyak bertanya pada saat pembelajaran berlangsung.					
9.	Penerapan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya muda menjawab soal yang diberikan oleh Guru.					
10.	Saya dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila).					

**Deskriptif Respon Murid PKn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng
Kabupaten Takalar Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Media
DUPAN (Dadu Papan Pancasila)**

No.	Pertanyaan	Respon Positif		Respon Negatif	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Pkn merupakan matapelajaran yang menyenangkan, karena pembahasannya selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.	20	100	0	0
2	Saya merasa puas dengan media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) pada pembelajaran pkn.	20	100	0	0
3	Media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.	20	100	0	0
4	Media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) membuat saya semakin semangat untuk mempelajari materi pembelajaran pkn.	20	100	0	0
5	Media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.	20	100	0	0
6	Saya yakin media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) dapat meningkatkan penguasaan konsep Murid.	20	100	0	0
7	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) dapat membuat Guru dan Murid interaktif.	17	85	3	15
8	Dengan diterapkannya media pembelajaran DUPAN (dadupapan Pancasila) murid menjadi banyak bertanya pada	20	100	0	0

	saat pembelajaran berlangsung.				
9	Penerapan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila) membuat saya muda menjawab soal yang diberikan oleh Guru.	20	100	0	0
10	Saya dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Papan Pancasila).	20	100	0	0
Jumlah		157		3	
Persentase			98%		2%



Penyelesaian Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Persentase respon murid yang menjawab positif dan negatif

f = Frekuensi murid dengan respon positif dan negatif

n = Banyaknya murid dan jumlah uraian

Murid yang menjawab dengan respon positif

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{157}{20} \times 100$$

$$= \frac{785}{8}$$

$$= 98$$

Murid yang menjawab dengan respon negatif

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{20} \times 100$$

$$= \frac{15}{8}$$

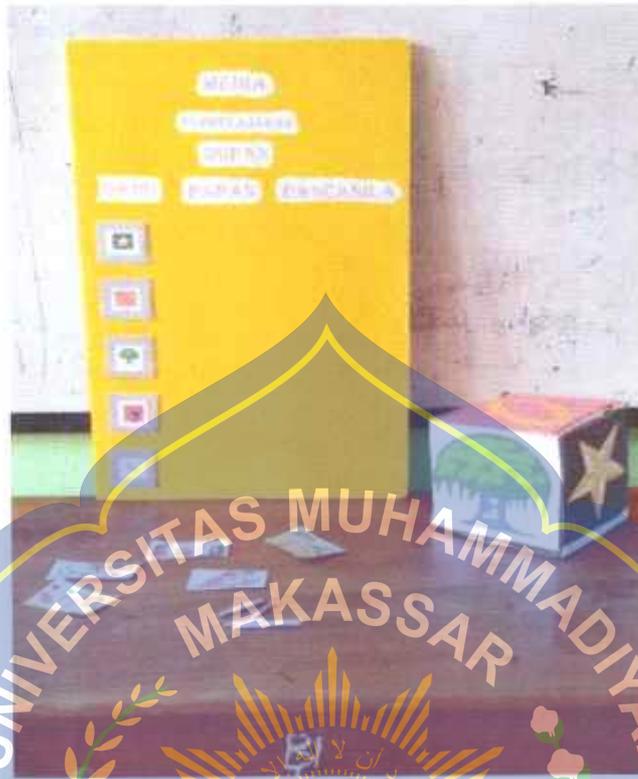
$$= 2$$



LAMPIRAN



DOKUMENTASI



(media pembelajaran dupan)



(proses penjelasan cara bermain media dupan)

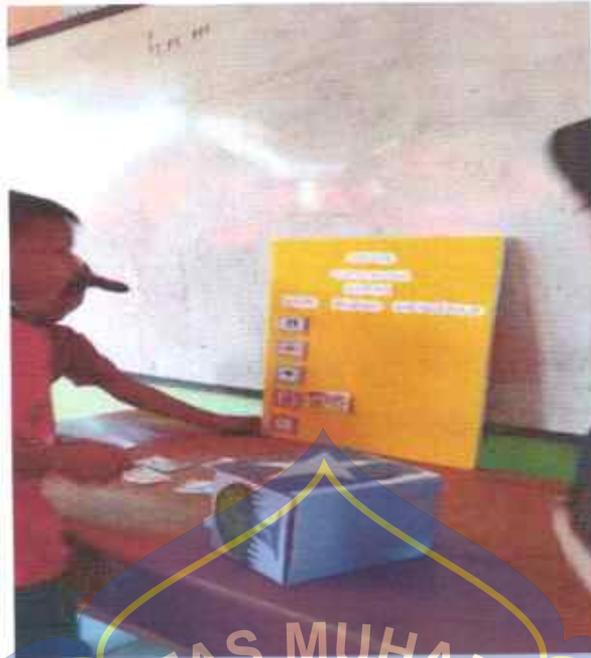




(Proses melempar dadu)



(mencabut kartu soal)



(Menjawab dan menempelkan gambar dan pernyataan pada lambang sila Pancasila)







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Soekarno Hatta No. 179, 71111 Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia. Email: info@umh.ac.id



Nomor: 1671.05/C.4-VIII/IX-42-2020
Lamp: 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal: Permohonan Izin Penelitian

09 Safar 1442 H
26 September 2020 M

Kepada Yth:
Bapak / Ibu Kepala Takalar
Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Hukum
di-

Takalar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 2760/UKIP/A.4-01X/1442-2020 tanggal 22 September 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama: NURHANNA
No. Sumbuk: 16011316
Fakultas: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan: Pendidikan Guru dan Anak-did. Dasar
Pekerjaan: Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul

"Pengaruh Penggunaan Media DUFAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Calesong Selatan Kabupaten Takalar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 30 September 2020 s.d 30 September 2020

Sehubungan dengan akses di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melaksanakan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya mengucapkan jazakumullahi 'alajaran kahiratu.

Ketua


Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.

NBM 101 7716



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini PADA Tanggal 14 ...H bertepatan tanggal
12/08 2020 M bertepatan dengan PPE II Kampus Universitas
 Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

Dari Mahasiswa

Nama MURHATUN
 Sambilan 105401102316
 Jurusan PAIS
 Moderator Dr. Mulyati, M.Pd
 Hasil Seminar
 Alamat Temp TAKALAE, GALYAMA, SELATAN, 085 243 4746
 Dengan penjelasan sebagai berikut:

Ditetapkan
 Moderator Dr. Mulyati, M.Pd
 Penanggung I Dr. H. Muhi. Diansi, PAIS
 Penanggung II Dr. Hj. Mulyati, PAIS
 Penanggung III Kaharudin, S.Pd, M.Pd, Ph.D

Makassar, 12 Agustus 2020

Ketua Jurusan

(Alien) Cahri, S.Ed, M.Pd

NIDM 1198915



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa: Nurhatija / NIM: 1111101101316 /
 Judul Penelitian: Pengaruh Penggunaan Media Dupan (Dadu Popom Pencasila)
 terhadap Hasil Belajar Plan Mund Kelas III SD Negeri
 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten
 Takalar

Tanggal Ujian Proposal: 12 Agustus 2020

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No. Tanggal Kegiatan Matrikulasi Kelas

1	02-September-2020	Pengumpulan Skripsi Penelitian ke Sekolah	
2	07-September-2020	Pengumpulan Pengumpulan dengan materi kerucut Ceramah	
3	09-September-2020	Pemberian tes ulat	
4	09-September-2020	Penggunaan Persebaran dengan menggunakan Dadu Dupan (Dadu Popom Pencasila)	
5	11-September-2020	Pemberian Post test	
6			
7			
8			
9			
10			

Karang: 12 September 2020

Mengakhiri

Ketua Prodi

Alien Bahri, S.Pd, M.Pd,
 NIM 11409133

Abdul Azis S.Pd, MM
 NIP 19711224 199501 1 002

Penelitian dapat dilakukan setelah melalui proses proposal
 Penelitian yang dilaksanakan di kelas akan diproses di kelas dan hasil akan diberikan secara

RIWAYAT HIDUP



NURHATIYA. Lahir di Rita pada tanggal 25 Agustus 1997 Kab. Takalar Anak ketiga dari empat bersaudara merupakan buah kasih sayang dari pasangan Suami Ayahanda Abd. Kadir dan Ibunda Hasniah S.Pd. Penulis memulai jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 77 Kanaeng, dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 2 Galesong Selatan pada tahun yang sama, tamat pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Galesong Selatan pada tahun 2012 dan menyelesaikan study SMA pada tahun 2015.

Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan berhasil lulus sebagai mahasiswa pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program strata I (S1) kependidikan, kerja keras, pengorbanan serta kesabaran dan atas Izin Allah SWT, pada tahun 2020 penulis mengakhiri masa perkuliahan dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media DUPAN (Dadu Papan Pancasila) terhadap Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar*"