

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR PKN SD INPRES BERTINGKAT LARIANG BANGI 1
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah dasar*

**ANISA RAHAYU RAHMAN
10540 9196 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
2018**

MOTTO

Kerjakanlah Apa yang Bisa Kamu Kerjakan Hari Ini,

Jangan Pernah Menundanya

Karena Waktu Tidak Akan Pernah Kembali

Pengalaman adalah guru yang terbaik,

"Kemarin adalah masa lalu,

Besok adalah rahasia,

Dan hari ini adalah kesempatan,

Jadi Pergunakanlah KESEMPATAN itu dengan sebaik-

baiknya"

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai bukti terima kasihku kepada kedua orang tuaku tercinta, saudara-saudaraku dan sahabat-sahabatku tersayang, pengorbanan kalian membangkitkan semangatku untuk meraih kesuksesan.

ABSTRAK

Anisa rahayu rahman. 2018. *Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas

Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Ibu Andi Sugiati Pembimbing II Pak Hamzah.

Pelaksanaan pembelajaran PKn di *SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar* belum optimal. Hal itu disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran PKn, sehingga murid kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media video dalam pembelajaran PKn dapat memberikan jalan alternatif untuk siswa agar memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN murid kelas III *SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas III *SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan one group pretest posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa *SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar* berjumlah 155 siswa. Penelitian ini dilaksanakan mulai 11 mei sampai 7 juni. Subjek penelitian ini adalah Murid kelas III *SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar* Sebanyak 21 murid yang terdiri dari 9 murid laki-laki dan 12 murid perempuan . dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan. pembelajaran dengan metode ceramah dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Setelah pembelajaran selesai siswa di berikan soal pretest kemudian dengan penggunaan media video materi tentang kebhinekaan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Setelah pembelajaran selesai murid diberi soal posttest, penelitian ini dilaksanakan mulai 11 mei 2018 sampai 07 juni 2018.

Persentase hasil belajar murid sebelum pembelajaran yaitu 43,93%, meningkat setelah pembelajaran menjadi 66,88%. Disimpulkan bahwa,terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKn murid kelas III *SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada materi kebhinekaan*.

Kata kunci: hasil belajar; media video pembelajaran; PKn

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda, kepada Dr. Andi Sugjati, M.Pd dan Drs. Hamzah HS., M.M. sebagai pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Rahman Rahim SE MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib S.Pd, M.Pd., Ph D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Sulfasyah, MA., Ph. D. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf *SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar*, dan Bau Sangngang wali kelas III yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Terima kasih pula kepada murid-murid kelas III *SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar* yang telah berperan penting dalam membantu kelancaran penelitian ini. Tak lupa juga saya ucapkan banyak terima kasih kepada teman seperjuanganku, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritik 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.

Billahi fii sabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	7
1. Hakikat Belajar.....	7
a. Pengertian Belajar.....	7
b. Prinsip-prinsip Belajar.....	9
c. Hasil Belajar	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media	14
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16

c. Peran Media Pembelajaran.....	16
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
e. Tujuan Media Pembelajaran.....	19
3. Media Video	20
a. Pengertian Video	21
b. Kelebihan Media Video	21
c. Kelemahan Media Video	22
d. Penggunaan Media Video	22
4. Pembelajaran PKN SD	25
a. Pengertian PKN	25
b. Tujuan Pembelajaran PKN	26
c. Ruang Lingkup dan Materi Pelajaran Pkn`	29
B. Kerangka Pikir.....	32
C. Variabel Dan Defisi Operasional Variabel.....	35
D. HipotesisPenelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
C. Sumber Data	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	41
BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Hasil Penelitian	
1. Hasil Analisis Deskriptif	43
2. Hasil Analisis Inferensial.....	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	49
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA	
 RIWAYAT HIDUP	
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin.....	42
Tabel 4.2	distribusi frekuensi berdasarkan umur.....	43
Tabel 4.3	karakteristik hasil belajar murid (pretest).....	44
Tabel 4.4	karakteristik hasil belajar murid (posttest).....	46
Tabel 4.7	daftar nilai pretest dan posttest.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	kerangka pikir media pembelajaran video.....	33
Gambar 3.1	one group pretest – posttest.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

pendidikan merupakan 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 (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi seorang individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang luhur.

Saat ini proses pendidikan di sekolah dasar (SD) lebih bergantung pada kondisi sekolah, baik yang menyangkut metode maupun media pembelajarannya. Secara umum pembelajaran di SD masih disampaikan secara konvensional, dalam arti masih didominasi ceramah walaupun ada diskusi durasi masih kecil, hanya sedikit sekolah yang menetapkan metode pendekatan ilmiah seperti praktikum ataupun demonstrasi. Semua itu terkendala pada keterbatasan media, apalagi SD di daerah terpencil. Keadaan ini membuat guru mengandalkan sepenuhnya pada buku paket yang bersumber dari Dinas Pendidikan Nasional atau Departemen Pendidikan, atau buku teks lain. Penggunaan buku paket yang be¹ dari dinas pendidikan belum cukup untuk meningkatkan aktivitas dan hasil p¹ didik secara maksimal, buku paket cenderung membuat guru menjadi¹ lah satu alasan utama yang membuat para guru malas menggunakan pembelajaran berbasis IT ini karena mereka tidak mau ambil pusing dalam menyiapkan peralatan yang menunjang pembelajaran ini seperti LCD, proyektor, Backsoound dan lainlain.

Padahal Pembelajaran berbasis IT ini merupakan sebuah metode pembelajaran yang sudah lama muncul namun sangat jarang digunakan oleh para Guru. Namun sayangnya pembelajaran berbasis media masih jarang digunakan. Di zaman yang serba modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menguasai serta mampu menggunakan alat - alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang metode dan media pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, salah satu unsur yang sangat penting adalah media pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pkn di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Pkn merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan afektif yang berpengetahuan bela negara. Pkn juga dikatakan sebagai pendidikan awal bela negara, ideologi pancasila dan UUD 1945, naturalisasi, dan pemerolehan status warga negara. Akan tetapi, seperti yang telah kita ketahui bahwa sekarang ini, hasil belajar PKN (Pendidikan kewarganegaraan) siswa tingkat dasar masih tergolong rendah. Hal ini dapat dicermati dari tiap-tiap hasil tes formatif maupun tes sumatif, nilai PKN (Pendidikan kewarganegaraan) selalu ada di bawah nilai pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III yang mengajar PKN pada tanggal 15 januari sampai 18 januari 2018 di SD Inpres Bertingkat LariangBangi 1/1 ditemukannya fakta bahwa guru mengajar PKn umumnya masih menerapkan metode lama dan tanpa menggunakan media pembelajaran dimana guru masih dominan dan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dan guru hanya menyuruh peserta didik mencatat saja yang menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik pasif serta siswa merasa bosan pada proses pembelajaran sehingga nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,00.

. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media video dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media video dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Peneliti bermaksud mengangkat permasalahan ini dalam penelitian berjudul ‘Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar PKN SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar Tahun Pelajaran 2017/2018.

Adapun alasan yang mendasari pemilihan judul tersebut ialah untuk menciptakan pembelajaran yang melatih kesiapan peserta didik, melatih

daya serap pemahaman dari orang lain serta memberikan pengalaman belajar yang lebih terarah, menarik dan bermakna.

penggunaan media video diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami informasi-informasi penting, serta siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran PKN. Selain itu media video juga memberikan hiburan tersendiri bagi murid serta pesan dalam video dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : apakah ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar pkn pada murid kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah : “untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN kelas III SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar”.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, adapun manfaat yang diberikan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti di harapkan mendapatkan pengalaman nyata dan dapat memberikan peningkatan hasil belajar terhadap siswa dan Sebagai bahan acuan peneliti lain dalam pengembangan penelitian selanjutnya terutama penggunaan media video terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan media video yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

- a. Bagi murid diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi pkn dengan Penggunaan media video.
- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan membuat dan menggunakan media video
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijaksanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan beberapa definisi belajar menurut para ahli.

belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keeluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya (Aunurrahman, 2014 : 35). sama halnya yang di katakan Abdul & Nurhayati

(2014 : 61) belajar adalah perubahan⁷ perilaku yang terjadi sebagai buah dari kegiatan belajar yang diperoleh oleh peserta didik melalui proses pembelajaran di kelas.

Menurut R.Gagne (Susanto, 2013:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalamannya. Adapun Burton dalam Usman dan Setiawati (Susanto, 2013:3), mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara menurut E.R. Hilgard (Susanto, 2013:3), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang

dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hamalik (Susanto, 2013:3), menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*) Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungan.

Sedangkan menurut W.S. Winkel (Susanto, 2013:4), belajar adalah sesuatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang ditunjukkan dalam perubahan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik atau perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan dan kemampuan mereaksi (menerima atau menolak) serta berkembangnya kemampuan dan kecakapan lainnya. Hakikat proses belajar

Menurut Ivor K Davies (Rusyanti, 2012) secara pasti masih banyak perbedaan pandangan dari para ahli psikologi, namun terdapat prinsip-prinsip belajar yang telah disepakati; seperti yang dikemukakan oleh Alvin C. Eurich (Rusyanti, 2012) dari Ford Foundation; yang menyimpulkan hal-hal sebagai berikut sebagai prinsip-prinsip belajar:

- 1) Hal apapun yang dipelajari oleh siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri; tidak ada seseorang pun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap siswa belajar menurut tempo (kecepatan)nya sendiri, dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- 3) Seorang siswa belajar lebih banyak bilamana setiap langkah diberikan penguatan (*interforcement*).
- 4) Penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- 5) Apabila siswa diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia akan lebih termotivasi untuk belajar; ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah dilaksanakan program kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar dalam periode tertentu dapat dilihat dari nilai raport yang secara nyata dapat dilihat dalam bentuk angka-angka.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan, manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat mendidik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Purwanto, 2016: 54) Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu : learning to know, learning to be, learning to live, dan learning to do. Sementara itu dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi vokasional.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang ingin dicapai siswa dengan kriteria-kriteria tertentu, obyek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. (Sudjana, 2016 : 3).

Berdasarkan hal tersebut, maka hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, jika standar kompetensi dan kompetensi dasar dipandang sebagai suatu harapan yang akan diperoleh murid setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka prestasi belajar dalam penelitian ini adalah seberapa besar standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut tercapai.

Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dalam penelitian ini, hanya dibatasi pada penguasaan bahan ajar kelas III yang diberikan dengan

mengacu pada indikator pembelajaran yang telah disusun pada rencana pembelajaran, yaitu skor hasil tes belajar murid setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang menggunakan model keterampilan proses.

Menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2013 : 140) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal,yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.yang tergolong faktor internal ialah :

- 1) Faktor fisiologi atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat,mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor fisiologi baik yang bersifat bawaan maupun keturunan
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal ialah :

- 1) Fvtor sosial yang meliputi factor lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan selompok.
- 2) Factor budayaseperti adat istiadat,ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian.
- 3) Factor lingkungan fisik, sepeti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya
- 4) Factor spritual dan lingkungan keagamaan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Pengguna suatu media dalam pelaksanaan pengajaran akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media pengajaran akan menjadikan anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media akan lebih menyenangkan mereka dan sudah tentu pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna.

Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar. Dalam pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach & Ely ((Arsyad, 2106 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (association of education and communication technology, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Arsyad, 2106 : 3).

Selanjutnya, media pendidikan adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik media cetak maupun audiovisual serta segala peralatannya. Ditambahkan pula bahwa media pendidikan adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media pendidikan diartikan pula sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985 : 28)., dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, untuk kelompok jumlahnya, yaitu: (1). memotivasi minat atau tindakan, (2). menyajikan informasi, dan (3). memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media, pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukrela atau memberikan sumbangan materi). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar.

Jelaslah bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media pendidikan sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang

dimaksud adalah materi pelajaran. Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media di klarifikasi kedalam lima kelompok, yaitu : (1) media berbasis manusia seperti guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field trip; (2) media berbicara cetak seperti buku, penuntun, buku latihan workbook, alat bantu kerja, dan lembaran lepas; (3) media berbasis visual seperti buku, alat bantu kerja, bagan grafik, peta, gambar, transparansi, slide; (4) media berbasis audio visual seperti video, film, program, slide tape, televisi; dan (5) media berbasis computer seperti pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila di lihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir . Seels & Glasgow dalam Arsyd (2016 : 35)

1) Pilihan media tradisional :

- a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque (tak tembus pandang, proyeksi overhead, slide, film trips).
- b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, chart, grafik, daigram, pameran, papan info, papan bulu.
- c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara atau tape, multi image
- e) Visual dinamsi yang diproyeksikan seperti film, televisi, video.

- f) Cetak seperti buku, modul atau teks program, workbook, majalah ilmiah, handout
 - g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan
 - h) Realia seperti model, pecimen atau contoh, manipultif atau peta, boneka.
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir :
- a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh
 - b) Media berbasis mikroproeor seperti computer ited instruction, permainan komputer, item rutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact atau video disc.

c. Peran Media Pembelajaran

Menurut Kemp dkk (Hamzah dan Nina, 2010 : 124)Media pembelajaran berperan sebagai:

1. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.
4. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan
7. Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik.
8. Memberikan nilai positif bagi pengantar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton dalam buku Arsyad (2016 : 25-27) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan moderen saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi :

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan gagasan bermakna.

berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran audio visual adalah dalam pembelajaran penyajian informasi lebih jelas, menarik, interaktif karena materi yang disampaikan dilengkapi dengan gambar, slide, suara sehingga meningkatkan

kefokusan dan motivasi belajar siswa yang dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar .

e. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut (Zainal Aqib, 2014: 100-101) Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Memperlancar jalannya proses pembelajaran.
4. Menimbulkan kegairahan belajar.
5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung

dengan lingkungan dan kenyataan.

6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan
7. kemampuan dan minatnya.

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi PKN kepada siswa, agar materi PKN lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami siswa dengan menggunakan media video.

3. MEDIA VIDEO

a. Pengertian Video

Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, video, dan lain-lain. Media yang bersifat

multimedia di sini salah satunya adalah video. video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda yang nyata.

Menurut Agnew dan Kellerman (Munir, 2015 : 18) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Arsyad (2016 : 50) menjelaskan bahwa Film atau video merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka video pembelajaran merupakan suatu media audiovisual yang membantu peserta didik dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh gambar bergerak yang diikuti dengan suara yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media video dalam penelitian ini berisi materi pembelajaran PKN tentang “Kebhinekaan” yang digunakan oleh guru untuk disampaikan pada siswa saat proses pembelajaran dengan bantuan Laptop dan LCD Proyektor.

b. Kelebihan Media Video

kelebihan menurut arsyad (2016 : 50), sebagai berikut :

1. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain

2. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap segi-segi efektif lainnya.
4. Video yang positif dapat mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
6. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar ataupun kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

c. Kelemahan Media Video

1. Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat video di pertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.

d. Penggunaan Media Video di Sekolah Dasar

Penggunaan suatu video senantiasa berdasarkan kebutuhan peserta didik dan hubungannya dengan materi yang akan dipelajari. Kita dapat berpegang pada formula 4 R.S yang artinya : *“The Right Film in the Right*

Place At The Right Time used in the Right way.”(Oemar Hamalik 1982 : 104).Prinsip tersebut yang dijadikan formula umum dalam menggunakan pembelajaran video / film di dalam kelas. Terutama di Sekolah dasar, disesuaikan dengan kondisi lingkungan kelas yang tepat dan waktu yang tepat. Kondisi lingkungan kelas mencakup bagaimana kondisi peserta didik di dalam kelas, ruangan yang dipakai dalam pembelajaran dan fasilitas yang mendukung pembelajaran dengan media video. Waktu yang tepat berhubungan dengan kapan media video digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Selain itu masih ada faktor lain, yaitu tentang materi pembelajaran yang diajarkan, apakah sudah sesuai apabila diajarkan dengan media video dan bagaimana cara guru menyampaikan materi dengan media video pembelajaran (Oemar Hamalik 1982 : 105).

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan media pembelajaran video di SD, yang pertama langkah persiapan guru. Terlebih dahulu guru mempersiapkan materi pelajaran, kemudian guru baru memilih media pembelajaran video untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media mempunyai tugas yang penting dalam proses pembelajaran. Mengenai video, yang perlu dicatat antara lain : durasi video / lamanya video, tahun produksi video, tingkat rekomendasi video, kecocokan video dengan materi, deskripsi dari video serta apakah video tersebut layak untuk dilihat siswa Sekolah Dasar.

Setelah guru memilih video, kemudian diintegrasikan dengan rencana pembelajaran yang sudah ada. Sebaiknya video tersebut dicoba terlebih

dahulu (*preview*). Melalui *preview* guru dapat memperoleh data yang lengkap tentang video yang akan digunakan untuk pembelajaran. Selanjutnya guru merencanakan secara eksplisit bagaimana mengkorelasikan video itu dengan kegiatan-kegiatan lainnya, seperti : kerja kelompok, perpustakaan, diskusi kelas, laboratorium dan lain sebagainya.

Langkah yang kedua persiapan kelas, persiapan kelas bukan hanya berupa persiapan ruangan dan semua perlengkapan / fasilitas yang diperlukan, tetapi juga mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran menggunakan media video tersebut. Peserta didik perlu mengetahui video apa yang akan mereka lihat dalam pembelajaran, mereka harus siap menghadapi kata-kata baru atau kata-kata asing yang kemungkinan akan muncul dalam video. Dengan persiapan ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami isi video dengan baik tanpa harus banyak bertanya kepada guru mengenai isi dari video tersebut. Selain itu diharapkan muncul reaksi yang intelegen dari peserta didik dalam menanggapi isi video dan dapat menangkap dengan tepat unsur-unsur tertentu yang terdapat dalam video.

Langkah penyajian yang ketiga, video harus dipahami dengan baik oleh peserta didik, bahkan apabila diperlukan pemutaran video bisa diulangi kembali tergantung kebutuhan peserta didik. Pengulangan video bisa dilakukan langsung / dua kali tayang dalam sehari atau video bisa diputar di lain hari untuk mengingatkan pada peserta didik tentang materi dalam video tersebut. Dalam penyajian video guru harus mengetahui fasilitas yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya pemutaran video dengan baik

serta bagaimana kondisi ruang apakah gelap atau tidak, siapa yang menjadi operatornya dan bagaimana suasana tempat duduk saat pemutaran video. Dalam hal ini peserta didik terutama siswa SD pada umumnya tidak memperhatikan hal-hal tersebut, mereka hanya berminat dan fokus pada pemutaran video mereka tidak memperhatikan hal-hal yang lain termasuk persiapan. Dalam langkah penyajian ini hendaknya guru mengadakan korelasi dengan berbagai alat pendukung lainnya.

4. Pembelajaran PKn SD

a. Pengertian PKn (*Pendidikan Kewarganegaraan*)

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar dan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat. Pkn adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. Rahayu (2017:1)

Menurut Zamroni (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berfikir kritis dan bertindak melalui dengan menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang menjamin hak masyarakat. Sedangkan menurut Soemantri (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan (civic education) ditandai oleh kegiatan yang sudah diprogramkan oleh sekolah. Kegiatan ini meliputi kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perilaku yang baik.

Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dengan kegiatan yang menyangkut pengalaman yang dikaitkan dengan kehidupan nyata seperti kehidupan dalam keluarga dan masyarakat.

Secara akademik Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara dalam melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan jiwa dan nilai yang berlaku (UUD 1945). Program pendidikan kewarganegaraan , menekankan pada kompetensi (kemampuan) peserta didik (subjek belajar) untuk memiliki wawasan kebangsaan dan cinta tanah air. Al Hakim (2016:8) Pengertian PKn juga dijelaskan di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi. Di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi tertulis bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. januar (2016) dalam kurikulum 2006 (KTSP) mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang mencakup dimensi pengetahuan (skills) dan nilai (value).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila. PKn juga dikatakan sebagai pendidikan awal bela negara, idiologi pancasila dan UUD 1945, naturalisasi, dan pemerolehan status warga negara.

b. Tujuan Pembelajaran PKn (*Pendidikan Kewarganegaraan*)

Melalui mata pelajaran PKn, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana tercantum pada Permendiknas, No. 22 tahun 2006 tentang standar isi meliputi:

1. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Menurut kurikulum KTSP (2006) dalam hal tujuan, mata pelajaran PKn persekolahan memiliki tujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

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

Menurut kurikulum 2013, dalam hal tujuan, mata pelajaran PKN di sekolah dasar memiliki tujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menempatkan mata pelajaran PKN sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan. Mengorganisasikan SK-KD dan indikator PKN secara nasional dengan memperkuat nilai dan moral Pancasila; nilai dan norma UUD NKRI tahun 1945; nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika; serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi: (1) pengetahuan kewarganegaraan (2) sikap kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan; (4) keteguhan kewarganegaraan; (5) komitmen kewarganegaraan; dan (6) kompetensi kewarganegaraan.

3. Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKN yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warganegara yang cerdas dan baik secara utuh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PKn terbagi menjadi beberapa aspek. Aspek berpikir merupakan awal dari adanya partisipasi individu, sehingga individu secara positif dapat berkembang dan berinteraksi dengan pihak lain. 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. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Pada 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.

c. Ruang Lingkup dan materi pelajaran Pkn SD

Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan Menurut Burhan (2016 : 17), sebagai berikut :

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dan damai dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik indonesia, berpartisipasi dalam pembelaan negara, serta sikap positif terhadap negara kesatuan republik indonesia.
2. Norma, hukum dan peraturan-peraturan yang meliputi tertib dalam kehidupan berkeluarga, tertib di sekolah, dilingkungan masyarakat dengan mematuhi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegaradan norma-norma internasional.
3. Hak asasi manusia yang meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban dalam hidup bermasyarakat, penghormatan atas perlindungan dan peradilan HAM nasional dan internasional.
4. Kesadaran hidup berbangsa dan bernegara meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berpendapat, berorganisasi, menghargai keputusan bersama, persamaan kedudukan sesama warga negara.
5. Konstitusi negara yang meliputi proklamasi kemerdekaan, pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara serta nilai-nilai pancasila bagi segenap bangsa indonesia dan undang-undang dasar sebagai sumber hukum dari segala hukum.

Mata pelajaran PKn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran. Ruang lingkup

pada materi mata pelajaran PKn sesuai Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, meliputi:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa

Membahas rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

2. Norma, hukum, dan peraturan

Membahas tentang Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, dan Peraturan-peraturan daerah

8. Hak asasi manusia

Membahas tentang Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat

9. Kebutuhan warga negara

Membahas tentang Hidup bergotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, dan Menghargai keputusan bersama.

10. Konstitusi negara.

11. Kekuasaan dan politik

Membahas tentang pemerintahan desa dan kecamatan, dan pemerintah pusat

12. Pancasila

Membahas tentang proses perumusan Pancasila sebagai warga negara dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

13. Globalisasi

Membahas tentang Globalisasi di lingkungannya dan politik luar negeri Indonesia di luar negeri. Winarno(2014:30-3)

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun untuk memudahkan peneliti dalam penelitiannya sekaligus menjadi panduan dalam penelitiannya. Media pembelajaran merupakan hal yang penting di buat oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mempercepat memberikan pemahaman kepada murid dalam proses pembelajaran media yang menarik.

Media yang menarik dan enduktif membuat murid termotivasi dalam memperhatikan pelajaran. Mereka merasa senang dengan melihat materi yang diajarkan disimulasikan dengan bantuan media pembelajaran.

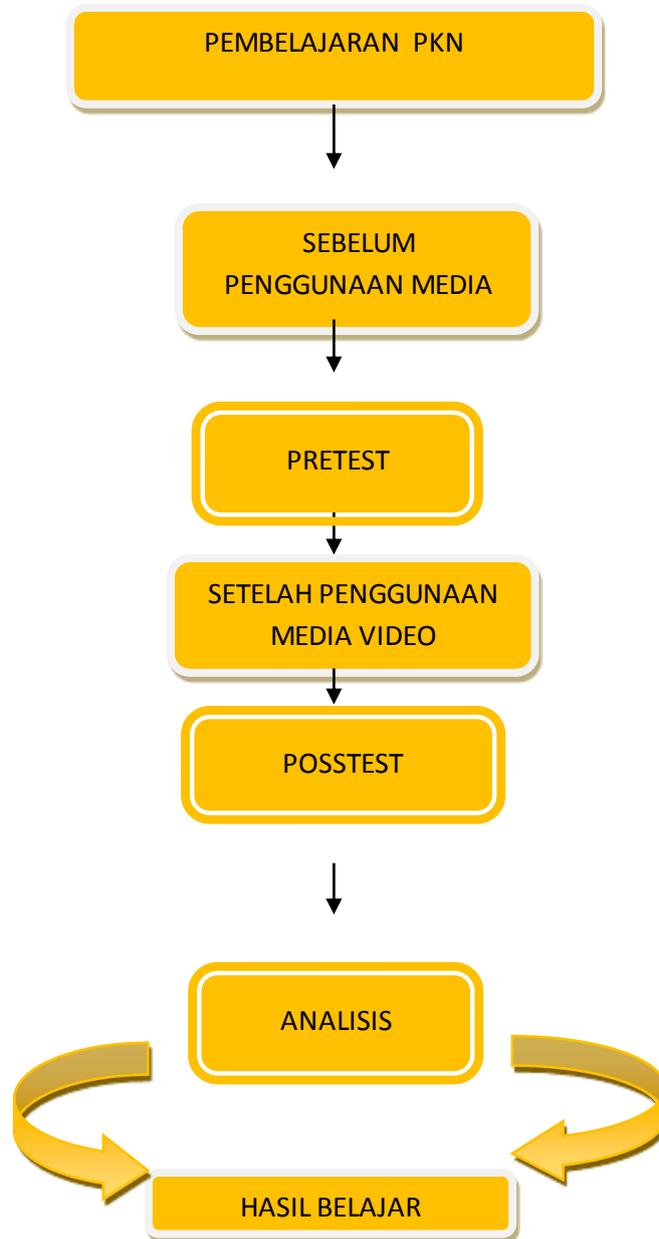
Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah pemanfaatan teknologi. Murid merasa takjub dengan hal-hal yang bersentuhan dengan dunia teknologi, sehingga peneliti merasa tertarik menggunakan media video dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran video membuat murid termotivasi untuk memperhatikan pelajaran yang telah dijelaskan di sehingga motivasi inilah yang dapat memicu murid untuk lebih cepat memahami materi ajar untuk

meningkatkan hasil belajarnya. Oleh sebab itu, penelitian menduga bahwa dengan menggunakan media pembelajaran video dapat meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar murid kelas III SD Inp. Bert laring bangi 1 Kota Makassar .

Pembelajaran PKN (*Pendidikan Kewarganegaraan*), terlebih dahulu dilakukan penelitian adalah melakukan pretest kepada subjek yang di teliti sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan penggunaan media video dalam pembelajaran PKN. Setelah diketahui hasil belajar PKN, selanjutnya peneliti menggunakan media video kemudian dilakukan posstest untuk mengetahui hasil belajar PKN sesudah diberikan perlakuan dengan penggunaan media video .setelah itu dilakukan uji tes untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar PKN dengan penggunaan media video dari pretest dan postest

Adapun gambaran pelaksanaan penelitian yang mendasari kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bentuk bagan seperti bagan di bawah



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Media Pembelajaran video

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah :

- a. Sebelum penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media video
- b. Setelah penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media video

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar pkn.

- a. Variabel Terikat adalah variabel yang mempengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar.

2. Defenisi Operasional

Definisi Operasional Variabel pada penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis Teknologi adalah media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan bantuan teknologi berupa media yang berasal dari teknologi. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media berbasis teknologi adalah media video yang berisis tentang materi pembelajaran yang telah dirangkum dan didesain dalam bentuk video yang menarik yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas
2. Hasil belajar PKN adalah kemampuan murid yang di peroleh setelah belajar dengan menggunakan video.

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN murid kelas III SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 Makassar. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN pada murid kelas III SD

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *ekperimen* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan media video dapat diketahui secara pasti. Penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan media video terhadap hasil belajar PKN pada murid kelas III SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar.

2. Desain Penelitian

variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu Variabel X dan Variabel Y.

Penggunaanm media pembelajaran dengan video sebagai variabel bebas (x) dan hasil belajar PKN sebagai variabel terikat (Y).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttsest*

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Postest</i>
Kelompok Eksperimen	O_1	X	O_2

Gambar 3.1 one group pretest-posttest

Keterangan:

O₁ : pengukuran pertama sebelum menggunakan media video (*pretes*)

X : Perlakuan atau eksperimen (media berbasis teknologi)

O₂ : Pengukuran kedua setelah menggunakan media video (*post test*)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 11 mei sampai 7 juni mei 2018

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini bersumber dari :

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan secara langsung dari informan yaitu murid dan guru kelas 3 melalui observasi dan wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan secara tidak langsung yaitu data dokumen dari sekolah.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2014: 80) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya". Jadi Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 pada semester genap 2017/2018 sebanyak 155 siswa.

2. Sampel

Sampel Adalah sebagian dari populasi. sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD sebanyak 22 dengan menggunakan teknik "Purposive Sampling" .Dengan pertimbangan bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, di kelas ini jarang dilakukan pembelajaran yang menggunakan media Video sehingga murid bisa meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran PKN.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang dipake untuk menggali data, mengenal pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN dengan menggunakan instrumen penelitian penggunaan tes, instrumen penelitian observasi, instrumen penelitian wawancara dan di bantu dengan dokumen yang ada di sekolah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh skor variabel penelitian, digunakan jenis instrumen yaitu Tes Hasil belajar.

1. Tes Hasil Belajar

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar penetapan skor. Tes yang diberikan pada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk isian dan pilihan ganda sehingga dapat diketahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Melalui tes ini akan tampak seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tes ini diberikan pada akhir pembelajaran. Hasil tes inilah yang kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

2. Dokumentasi

Kajian awal yang dilakukan peneliti adalah mengkaji Dokumentasi dipake untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dengan melihat melalui buku nilai wali kelas III SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 Kota Makassar selama belajar di sekolah. Nilai yang dapat diamati adalah nilai harian murid, nilai tugas, nilai pekerjaan rumah, nilai tengah semester dan nilai semester murid sebelum peneliti melakukan penelitian dan melihat keadaan dalam kelas baik itu keadaan gaya mengajar guru maupun keadaan siswa dalam menerima pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan sejumlah respondennya sedikit.(sugiyono, 2014 : 137) .wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang digunakan dengan face to face dengan murid dan guru.

G. Teknik Analisa Data

Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis uji t test

Kriteria pengujian adalah jika χ^2_{hitung} lebih besar χ^2_{tabel} , pada taraf signifikan 0,05 maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

a. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut maka teknik pengujian yang digunakan adalah uji-t apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka tidak ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN pada murid Kelas III SD jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN pada murid kelas III SD Inpres Bert Lariang Bangi 1/1 Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berikut ini dikemukakan hasil deskriptif pencapaian hasil belajar secara umum siswa kelas III SD Inpes Bertingkat Lariang Bnagi 1 Kota Makassar yang diajar dengan penggunaan media slide Videot.

Tabel 4.1: Pengolahan data hasil belajar secara umum murid kelas III SDI

Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor tertinggi	14	21
Skor terendah	3	5
Skor rata-rata	9,69	14,57
Standar deviasi	2,60	3,71

Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Skor tertinggi yang dicapai c 43 ada *pretest* yaitu 14 dan skor terendahnya adalah 3. Sehingga skor rata-rata 9,69 dengan standar deviasi 2,60. Namun setelah diajar dengan strategi pembelajaran aktif, skornya berubah yaitu skor tertinggi menjadi 21 dan skor terendah menjadi 5 sehingga skor rata-rata 14,57 dengan standar deviasi menjadi 3,71. Jika skor hasil belajar murid kelas III SDI Bertingkat dianalisis dengan Lariang Bangi 1

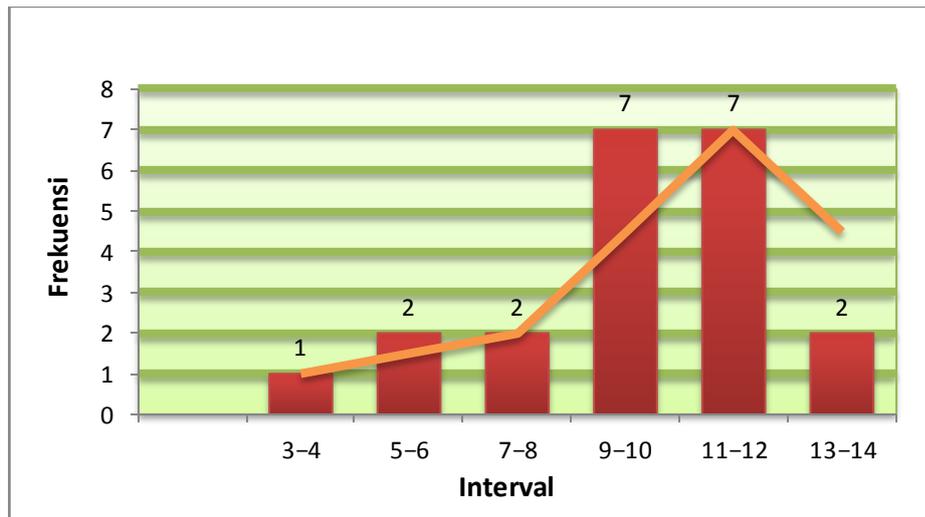
Kota Makassar menggunakan persentase pada distribusi frekuensi maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut ini:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kumulatif Skor Hasil Belajar Murid Kelas III SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Maros pada *Pretest*

Interval Skor	f	f (%)	Kumulatif dari bawah		Kumulatif dari atas	
			Kf	K(%)	Kf	K(%)
3-4	1	4,76	1	4,76	21	100,00
5-6	2	9,52	3	14,29	20	95,24
7-8	2	9,52	5	23,81	18	85,71
9-10	7	33,33	12	57,14	16	76,19
11-12	7	33,33	19	90,47	9	42,86
13-14	2	9,52	21	100,00	2	9,52

Dari tabel 4.2 di atas, terlihat bahwa 3 orang murid yang memperoleh skor 3-6 dengan persentase 14,29% dan 9 orang siswa yang memperoleh skor 7-10 dengan persentase 42,86%. Selebihnya sama juga 9 orang murid yang memperoleh skor 11-14 dengan persentase 42,86%.

Data distribusi frekuensi skor hasil belajar murid kelas III SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada *pretest* dapat disajikan dalam histogram dan poligon frekuensi sebagai berikut:



Gambar 4.1 Distribusi frekuensi skor hasil belajar murid kelas III SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada *pretest*.

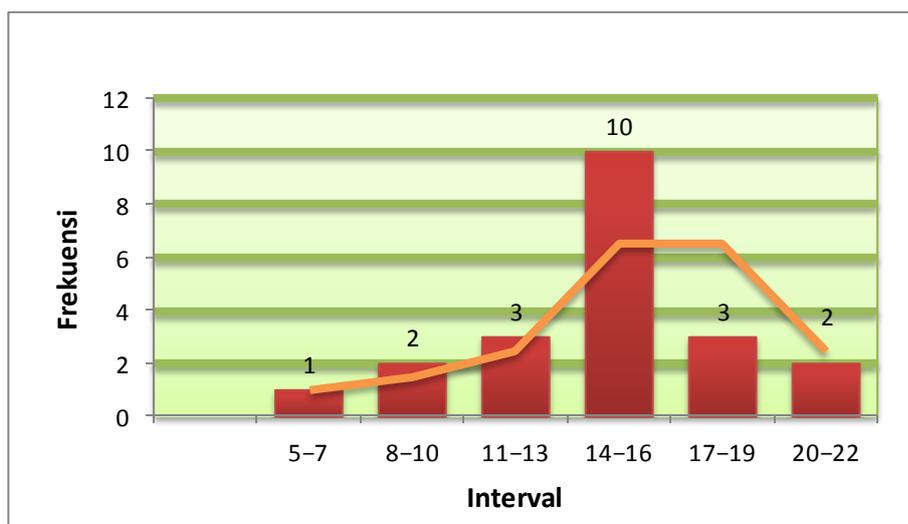
Tabel 4.3. Distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa kelas III SDI Bertingkat Lariang Bnagi 1 Kota Makassar pada *posttest*.

Interval Skor	f	f (%)	Kumulatif dari bawah		Kumulatif dari atas	
			Kf	K(%)	Kf	K(%)
5-7	1	4,76	1	4,76	21	100,00
8-10	2	9,52	3	14,29	20	95,24

11-13	3	14,29	6	28,57	18	85,71
14-16	10	47,62	16	76,19	15	71,43
17-19	3	14,29	19	90,47	5	23,81
20-22	2	9,52	21	100,00	2	9,52

Dari tabel 4.3. di atas, terlihat bahwa 3 orang siswa yang memperoleh skor 5-10 dengan persentase 14,29% dan 13 orang siswa yang memperoleh skor 11-16 dengan persentase 61,90%. Selibhnya 5 orang siswa yang memperoleh skor 17-22 dengan persentase 23,81%.

Data distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa kelas III SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada *posttest* dapat disajikan dalam histogram dan poligon frekuensi sebagai berikut:



Gambar 4.2 Distribusi frekuensi skor hasil belajar murid kelas III SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada *posttest*

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Pengujian Normalitas

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai menggunakan bantuan SPSS dengan menggunakan one sample Kolmogorov-smirnov test. Adapun syarat suatu data dapat berdistribusi normal ialah jika Nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data berdistribusi normal. Berdasarkan table 4.6 (terlampir) uji normalitas data diketahui bahwa hasil pretest signifikansinya $5,92 > 0,05$ dan posttest signifikansinya $7,39 > 0,05$. hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari $0,05$.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hipotesis yang akan diuji dengan menggunakan uji-t adalah: hasil belajar PKN siswa setelah diajar melalui pembelajaran penggunaan media video lebih meningkat dibandingkan dengan sebelum diajar melalui penggunaan media video. Kriteria pengujian adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dari d.b = $N-1 = 21-1 = 20$. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = -5,23$ dan t table 1,72 Dengan sig 000 dan $\alpha = 0,05$ yang berarti $t_{hitung} > t$ table dan Sig. (2-tailed) $< 0,05$ oleh karena itu, H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian

Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN murid kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar murid dengan menggunakan media video dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN murid kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Timbulnya animo seseorang untuk melakukan penelitian berawal dari sebuah masalah dan masalah itu berada di SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Masalah yang terjadi di SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar yaitu dimana guru kurang memperhatikan penggunaan dan pemanfaatan media dalam melakukan proses pembelajaran dikelas yang mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut sehingga hasil belajar yang diperoleh murid di SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada mata pelajaran PKN tergolong rendah.

Maka dari itu dari peneliti merasa harus memberikan sebuah perlakuan disekolah tersebut dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang cocok diterapkan di sekolah tersebut selain itu peneliti juga ingin mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan

kepada responden agar masalah yang ada bisa teratasi sehingga tujuan pendidikan yang terdapat pada Undang –undang No.23 tentang sistem pendidikan nasional untuk membangun manusia Indonesia yang cerdas spiritual, intelektual, emosioanal, berprestasi, mandiri, dan berbudi pekerti luhur sehingga mampu memajukan kualitas kehidupan bangsa Indonesia dimasa yang akan datang.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, untuk mencapai itu, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman.

Dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu diperhatikan, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan, dan secara mikro harus diterapkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas yang lebih memberdayakan potensi siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Salah satu prinsip paling penting dari psikologi pendidikan adalah guru tidak boleh hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri.

Dalam setiap pembelajaran ada potensi konflik antara nilai-nilai sosial, pandangan dan pengetahuan siswa dengan materi yang disajikan. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Salah satu bertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), perubahan nilai dan sikap (afektif). Sebagaimana diketahui bahwa terdapat hal penting yang terjadi dalam proses belajar mengajar yakni interaksi yang dipengaruhi oleh lingkungannya terdiri atas siswa, guru, sumber belajar dan fasilitas belajar lainnya.

Dalam proses belajar mengajar, guru bertugas sebagai penyampai materi sekaligus berkewajiban mengembangkan topik pembelajaran agar memberikan hasil belajar yang optimum. Untuk mencapai tujuan ini maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa belajar dengan mudah dan efisien berdasarkan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan kualitas lulusan pendidikan. Oleh karena itu, hal utama yang mendapatkan perhatian lebih serius adalah menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang

berkualitas sangat ditentukan oleh guru sebagai pengajar yang profesional dengan kualifikasi sebagaimana yang diamanahkan oleh Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, penggunaan metode pengajaran yang menarik dan bervariasi, perilaku belajar peserta didik yang positif, kondisi dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses belajar itu sendiri.

Penjelasan berupa gambar sederhana di papan tulis serta keterangan yang bersifat verbal belum dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif sehingga perlu adanya media yang dapat menggambarkan kebhinekaan warga negara indonesia dan menjadi warga negara yang mencintai bangsanya sendiri menjadi materi mata pelajaran PKN.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan guru dapat menyajikan data dengan padat dan menarik dan Menurut Kemp & Dayton

dalam buku Arsyad (2016 : 25-27) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut. (2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat. (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan. (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa. (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik,

dan jelas.(6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.(7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.(8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, komputer sudah merambah dalam peranan sebagai alat bantu pembelajaran. Penerapan komputer sebagai media pembelajaran dapat dipandang sebagai solusi yang tepat untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, yang memberi kesempatan pada siswa belajar secara mandiri melalui bahan ajar yang diprogram secara interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian.

Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, video, dan lain-lain. Media yang bersifat multimedia di sini salah satunya adalah video.video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda yang nyata.

Menurut Agnew dan Kellerman (Munir, 2015 : 18) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Arsyad (2016 : 50) menjelaskan bahwa Film atau video merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

Media video pembelajaran merupakan suatu media audiovisual yang membantu peserta didik dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh gambar bergerak yang diikuti dengan suara yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media video dalam penelitian ini berisi materi pembelajaran PKN tentang “Kebhinekaan” yang digunakan oleh guru untuk disampaikan pada siswa saat proses pembelajaran dengan bantuan Laptop dan LCD Proyektor. Melalui penggunaan media video, para siswa kelas III SDI Bertingkat Lariang Bangi 1 dapat meningkatkan hasil belajar mereka melalui instrumen berupa sejumlah pertanyaan dalam LKS, *Pretest*, *post test*, dan informasi melalui Media Video.

Pada pelaksanaan metode penggunaan media video berbagai kegiatan belajar telah dilakukan oleh para siswa. Namun tidak semua kegiatan itu bisa terpantau satu persatu. Beberapa kegiatan yang diperlihatkan oleh siswa dianggap cukup mewakili keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. kegiatan belajar telah dilaksanakan dengan baik oleh peneliti maupun dokumentasi kamera.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melewati berbagai macam tantangan berdasarkan ruang lingkup masalah yang dihadapinya, besarnya hasil belajar yang diperoleh seseorang tergantung dari seberapa besar dan seberapa kuat dia untuk memperolehnya, Socrates pernah mengatakan bahwa keinginan seseorang untuk meraih kesuksesan tergantung dari seberapa besar usaha orang tersebut untuk sukses .

(purwanto, 2016: 54) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan, manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat mendidik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, efektif, dan psikomotorik. (purwanto, 2016: 54) Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu : learning to know, lerning to be, learning to life, dan learning to do. Sementara itu dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi vokasional.

Belajar merupakan suatu proses aktivitas manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memenuhi sesuatu sehingga terjadi perubahan yang positif dan tetap dalam tingkah laku yang diwujudkan dalam kepribadian seseorang., menurut aunurhman (2014 : 35) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah

laku yang baru secara keeluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar dan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat. Pkn adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. Rahayu (2017:1)

Menurut Zamroni (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berfikir kritis dan bertindak melalui dengan menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang menjamin hak masyarakat. Sedangkan menurut Soemantri (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2013: 15) Pendidikan Kewarganegaraan (civic education) ditandai oleh kegiatan yang sudah diprogramkan oleh sekolah. Kegiatan ini meliputi kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan perilaku yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dengan kegiatan yang menyangkut pengalaman yang dikaitkan dengan kehidupan nyata seperti kehidupan dalam keluarga dan masyarakat.

Secara akademik Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara dalam melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan jiwa dan nilai yang berlaku (UUD 1945). Program pendidikan kewarganegaraan , menekankan pada

kompetensi (kemampuan) peserta didik (subjek belajar) untuk memiliki wawasan kebangsaan dan cinta tanah air

Jenis penelitian adalah faktor yang menentukan pengukuran variabel-variabel penelitian baik variabel bebas maupun terikat. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-experiment* dengan rancangannya yang digunakan adalah "*One Group Design Pretest-Posttest*". Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan media video terhadap pembelajaran PKN.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video terhadap hasil belajar kelas III SDI Bert. Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest. Perbedaan hasil belajar yang terjadi antara nilai pretest dan nilai posttest disebabkan karena perbedaan perlakuan peneliti sebelum dan sesudah menggunakan media video selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal maka dilakukan Uji normalitas. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan bantuan SPSS dengan menggunakan one sample Kolmogorov-smirnov test. Adapun syarat suatu data dapat berdistribusi normal ialah jika Nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 4.6 (terlampir) uji normalitas data diketahui bahwa hasil pretest signifikansinya $5,92 > 0,05$ dan posttest signifikansinya $7,39 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari $0,05$.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hipotesis yang akan diuji dengan menggunakan uji-t adalah: hasil belajar PKN siswa setelah diajar melalui pembelajaran penggunaan media video lebih meningkat dibandingkan dengan sebelum diajar melalui penggunaan media video. Kriteria pengujian adalah jika Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dari d.b = $N-1 = 21-1 = 20$. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = -5,23$ dan t table 1,72 Dengan sig 000 dan $\alpha = 0,05$ yang berarti $t_{hitung} > t$ table dan Sig. (2-tailed) < 0,05 oleh karena itu, H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN murid kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar murid dengan menggunakan media video dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN murid kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

Secara umum dapat dikatakan penggunaan media video yang pembelajarannya telah diatur sedemikian rupa, menunjukkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Kecuali untuk aktivitas bertanya dimana masih rendah sebagaimana gambaran umum perilaku siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil penelitian yang diperoleh dapatlah kiranya dijadikan sebagai gambaran umum bahwa pembelajaran penggunaan media video sangat baik diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan bukan tanpa hambatan. Ada beberapa kendala yang dialami dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain yaitu: (1) menyiapkan bahan materi sesuai yang diajarkan. Persiapan bahan-bahan ini sangat diperlukan untuk membawa siswa dalam lingkungan belajar yang alamiah. (2) Waktu yang digunakan cukup lama untuk mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan semua instrumen yang diperlukan dalam pembelajaran. (3) Perencanaan, pembuatan dan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media video yang membutuhkan kesabaran, ketenangan, dan konsentrasi yang ekstra sebelum di terapkan kepada responden.

Keberhasilan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk video terhadap hasil belajar PKN kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar. tidak luput dari peran peneliti dalam menerapkan media video, karena media video merupakan media yang menarik dan banyak variasi baik dalam bentuk gambar, teks, dan musik yang diterapkan dalam proses pembelajaran PKN.

Dalam pelaksanaan pembelajaran setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan media video oleh peneliti ini berlangsung dengan baik. Meskipun awalnya terdapat murid yang masih sulit

memahaminya.namun dengan bimbingan dan penjelasan guru , murid mampu memahami materi yang disampaikan dengan video membantu peneliti dalam menyampaikan materi dengan baik dan memudahkan siswa dalam menyerap apa yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar murid juga dapat maksimal . materi tentang kebhinekaan menghargai berbagai macam agama, suku dan Bahasa yang ada di negara Indonesia yang berdasarkan Pancasila yang disajikan dalam bentuk video sehingga murid tertarik untuk melihatnya dan memahaminya. Sehingga tes hasil belajar murid pun dapat diselesaikan dengan benar karena adanya pemahaman dari materi tersebut. media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk video terhadap hasil belajar PKN kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media video terhadap hasil belajar pkn murid kelas III SDI Bert. Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada materi kebhinekaan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN siswa Kelas III SDI Bert. Lariang Bangi 1 Kota Makassar, sehingga media ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKN. Skor rata-rata hasil belajar PKN murid kelas Kelas III SDI Inpres Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar sebelum diajar dengan menggunakan media Video adalah 9,69.Skor rata-rata hasil belajar PKN murid kelas III SDI Bert Lariang Bangi 1 setelah diajar dengan menggunakan media Video adalah 14,57.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru perlu membuat variasi pembelajaran inovatif dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan materi dan karakter siswa.
- b. Guru perlu membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa sebaiknya memerhatikan guru ketika guru menyampaikan materi.
- b. Siswa hendaknya ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah sebaiknya mendukung peningkatan sumber daya manusia bagi guru-guru untuk mengikuti kegiatan seperti workshop, diklat atau seminar pendidikan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas guru agar guru dapat berinovasi dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik.
4. Bagi peneliti
- a. penelitian ini hendaknya dapat dilanjutkan oleh peneliti lain yang berminat dan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini, pada subjek serta pada objek penelitian yang berbeda demi peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. 2014. *Belajar* Winarni. 2014. *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Jakarta . Bumi Aksara
- Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- A.Ubaedillah & Abdul Rozak. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education): Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah dan *Pembelajaran* . Bandung: Alfabeta
- Burhan, 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila, dan undang-undang dasar 1945*. Jakarta: Raja Grafindo Prasada
- Dalyono. 2015. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Mahasatya
- Hadis, Nurhayati. 2014. *Psikologi dalam pendidikan*. Bandung: Sinar Baru

Hamzah, Nina. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Pembelajaran* . Jakarta: Bumi

Aksara

Jakni. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan tinggi*. Bandung:

Alfabeta

Janur, Mashudi. (2016). *Kurikululum PPKn 2006-2013*. (Online).

<http://hudanime.blogspot.com/2016/09kurikulum-ppkn-2006-2013.html>,

diakses

24

april

2018

Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan.* Bandung:
Alfabeta

Oemar hamalik. 1982. *Media pendidikan.* Bandung: Alumni.

Sudjana, 2016. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar.* Bandung: Penerbit Remaja
Rosdsakarya

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantatif Kualitatif dan R&D.* Bandung:
alfabeta

Suparlan dkk, 2014. *Pendidikan kewarganegaraan dalam konteks indonesia.*
Malang: Madani

Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja
Grafindo Persada

Susanto, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta:
Kencana Prenada Media Group

Tim PengembanganMKDP (kurikulum dan pembelajaran kurikulum). 2013.

U.S, Supardi. 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian.* Jakarta: Prima Ufuk
Semesta.

Winarni. 2014. *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Jakarta . Bumi

Aksara

RIWAYAT HIDUP



Anisa Rahayu Rahman lahir pada tanggal 23 Januari 1995, merupakan anak kedua dari empat bersaudara, pasangan Abdul Rahman dan Ramatiah. Penyusun mengenyam pendidikan dasar pada tahun 2000 di SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi I Kota Makassar Provinsi Sul-Sel, kemudian melanjutkan pendidikan tingkat pertama pada tahun 2006 di SMP Negeri 4 Makassar dan tamat pada tahun 2009, setelah tamat dari SMP penyusun melanjutkan sekolahnya di SMK Nasional dan tamat pada tahun 2012.

Setelah tamat SMK, penyusun melanjutkan kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar, mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tahun 2014. Pada tahun 2018, penulis menyelesaikan studi dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Video* terhadap Hasil Belajar PKN SDI Bertingkat Lariang Bangi I Kota Makassar.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1

☐ 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	0,005	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	1,486	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	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	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	1,743	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	2,045	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

LAMPIRAN 2

- Pengujian uji normalitas dan hipotesis menggunakan aplikasi SPSS

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif *Pretest* (model 1)

Statistics

pretest

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		43,9395
Median		45,4500
Std. Deviation		12,22514
Variance		149,454
Minimum		13,64
Maximum		63,64
Sum		922,73

**Tabel 4.2
Deskripsi Hasil Uji *t Pretest***

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
13,64	1	4,8	4,8	4,8
22,73	1	4,8	4,8	9,5
27,27	1	4,8	4,8	14,3
31,82	1	4,8	4,8	19,0
36,36	1	4,8	4,8	23,8
40,91	3	14,3	14,3	38,1
45,45	4	19,0	19,0	57,1
50,00	4	19,0	19,0	76,2
54,55	3	14,3	14,3	90,5
59,09	1	4,8	4,8	95,2
63,64	1	4,8	4,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Model 2

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	21	13,64	63,64	922,73	43,9395	12,22514	149,454
Valid N (listwise)	21						

Tabel 4.3

Statistik Deskriptif Posttest (model 1)

Statistics

Posttest

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		66,8833
Median		68,1800
Std. Deviation		17,19713
Variance		295,741
Minimum		22,73
Maximum		95,45
Sum		1404,55

Tabel 4.4

Deskripsi Hasil Uji t Posttest

Posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
22,73	1	4,8	4,8	4,8
36,36	1	4,8	4,8	9,5
45,45	1	4,8	4,8	14,3
54,55	1	4,8	4,8	19,0
59,09	2	9,5	9,5	28,6
63,64	2	9,5	9,5	38,1
68,18	3	14,3	14,3	52,4
72,73	5	23,8	23,8	76,2
77,27	1	4,8	4,8	81,0
81,82	1	4,8	4,8	85,7
86,36	1	4,8	4,8	90,5
90,91	1	4,8	4,8	95,2
95,45	1	4,8	4,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Model 2

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest	21	22,73	95,45	1404,55	66,8833	17,19713	295,741
Valid N (listwise)	21						

Tabel 4.5 Data Hasil Uji t Menggunakan SPSS

1. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

HASIL_BELAJAR

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,109	1	40	,299

Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika Nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data adalah homogen
- Jika Nilai Signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data adalah tidak homogen

Dari hasil Uji Homogenitas didapatkan $0,100 > 0,05$, maka distribusi data adalah homogen.

2. Uji Normalitas

Tabel 4.6 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	43,9395	66,8833
	Std. Deviation	12,22514	17,19713
Most Extreme Differences	Absolute	,168	,149
	Positive	,097	,129
	Negative	-,168	-,149
Kolmogorov-Smirnov Z		,771	,683
Asymp. Sig. (2-tailed)		,592	,739

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

- Jika Nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data berdistribusi normal
- Jika Nilai Signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak berdistribusi normal

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji Hipotesis, data harus homogen dan normal

Tabel 4.7 Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest– posttest	-22,94381	20,09509	4,38511	-32,09099	-13,79663	-5,232	20	,000

Cara Pertama untuk mengetahui adanya pengaruh:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *postes*.

Cara kedua untuk mengetahui adanya pengaruh:

- Jika nilai t hitung > t tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*
- Jika nilai t hitung < t tabel, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*

LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD INPRES BERTINGKAT LARIANG BANGI

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Kelas / Semester : III / II

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (Pertemuan ke- 1 sampai 3)

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Mengetahui kekhasan bangsa seperti, kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan

C. INDIKATOR

- 1.2.1 Mengidentifikasi macam-macam upacara adat di tiap daerah
- 1.2.2 Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia
- 1.2.3 Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia
- 1.2.4 Menyebutkan kekayaan alam hasil hutan
- 1.2.5 Menyebutkan manfaat laut
- 1.2.6 Mengasumsikan sikap ramah dan santun
- 1.2.7 Menyebutkan salah satu keunikan yang dimiliki bangsa Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengidentifikasi macam – macam upacara adat di tiap daerah
- Siswa dapat mengidentifikasi suku bangsa Indonesia
- Siswa dapat mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia
- Siswa dapat mengasumsikan sikap ramah dan santun

- Siswa dapat menyebutkan salah satu keunikan yang dimiliki bangsa Indonesia

✚ **Karakter siswa yang diharapkan :**

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

E. MATERI POKOK

▪ Kebhinekaan

Wilayah negara Indonesia sangat luas, yaitu dari sabang di pulau sumatera sampai marauke di pulau papua. Masyarakat yang mendiami pulau besar dan kecil memiliki keanekaragaman bangsa dan budaya. Bentuk keanekaragaman masyarakat indoensia dapat dilihat dari perbedaan rumah adat, pakaian, lagu daerah dan sebagainya.

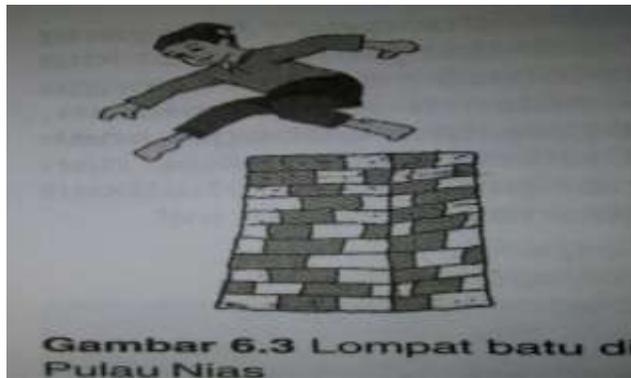
Meskipun memiliki perbedaan, bangsa Indonesia dapat hidup berdampingan. Mereka hidup dengan aman dan damai. Bangsa Indonesia hidup dalam keanekaragaman tetapi, mengutamakan pesatuan. Ini sesuai dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika.” Artinya, meskipun berbeda – beda tetapi tetap satu.

Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan yang beragama. Setiap suku bangsa mempunyai adat istiadat yang berbeda – beda. Kebhinekaan suku bangsa Indonesia merupakan modal dalam membangun negara.



Kebudayaan Indonesia` yan`g bera`neka rag`am dapat dirasakan dalam kehidupan sehari – hari. Adat istiadat yang kaya dan beragam sangat menakjubkan bangsa – bangsa di dunia. Misalnya, upacara pembakaran mayat di pulau Bali yang disebut Ngaben. Di Desa Trunyan, Bali, jenazah hanya diletakkan di atas tanah, tidak dikubur dan tidak dibakar yang disebut “ngutang mayit” Di Yogyakarta dan Surakarta ada upacara Sekaten merupakan upacara adat untuk menyambut dstangnya bulan maulid. Upacara Kesodo di Gunung bromo Jawa timur berupa memberikan sesajen di kawasan gunung .

Masih banyak lagi upacara – upacara adat yang menarik wisatawan. Di antaranya, di Jawa Tengah ada “Ngurawat” dan “ Ledak Siti”. Upacara lompat batu di pulau Nias. Upacara Belian obat oleh suku Dayak di Kalimantan Timur. Adat istiadat sangat erat hubungannya dengan suatu agama dan kepercayaan yang dianut. Masyarakat Indonesia selain memeluk agama, sebagian mengenal adanya kepercayaan terhadap Tuhan yang Maha Esa. Adat istiadat yang masih terpelihara dengan baik sampai sekarang terlihat dalam upacara perkawinan, mengandung, melahirkan, dan kematian. Apakah dalam keluargamu masih melakukan adat di atas? Coba tanyakan kepada orang tuamu!



Gambar 6.3 Lompat batu di Pulau Nias

Keragaman bangsa Indonesia yang lain adalah kesenian, seperti seni tari dan seni pertunjukkan. Tari Bondan dan Serimpi dari Jawa Tengah, Tari Piring dari Sumatra Barat dan masih banyak lagi. Selain seni tari, seni pertunjukkan setiap daerah memiliki corak yang berbeda. Misalnya, ketoprak dan wayang kulit dari Jawa Tengah, ludruk dari Jawa Timur, dan reog dari Ponorogo.



Gambar 6.4 Tari-tarian merupakan salah satu bentuk adat yang memperkaya budaya bangsa Indonesia

Pernahkah kalian melihat orang Eropa menari Jawa, memainkan wayang orang atau wayang kulit? Ternyata kesenian Indonesia juga dikagumi oleh Bangsa lain. Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya. Kebudayaan bangsa Indonesia tidak kalah dengan budaya asing. Kamu seharusnya merasa bangga dengan keanekaragaman bangsa Indonesia. Keanekaragaman bangsa Indonesia digambarkan dalam TMII (Taman Mini Indonesia Indah)~~~~~ di Jakarta. Pernahkah kalian ke TMII?

- Kekayaan alam Indonesia

Negara Indonesia terkenal dengan tanahnya yang subur. Alamnya menyimpan berbagai kekayaan alam. Di daratan dan lautan terdapat sumber daya alam yang melimpah. Sebagai bangsa Indonesia sepantasnya kita bersyukur atas anugerah Tuhan yang Maha Esa. Kekayaan alam semesta ini untuk mencukupi kebutuhan manusia. Tujuannya agar manusia sejahtera.



kita menikmati nasi, lauk pauk, sayur – sayuran, susu, dan buah – buahan setiap hari. Itu semua terdapat dalam alam Indonesia. Di perairan juga tersimpan sumber daya alam yang melimpah, seperti berbagai jenis ikan, karang, rumput laut dan minyak bumi. Ikan dapat diolah dan dikemas dalam kaleng. Rumput laut dikemas menjadi alat kecantikan dan makanan ringan serta minuman. Pernahkah kalian minum es rumput laut? Rasanya enak dan segar.

Wilayah Indonesia juga banyak terdapat dataran tinggi, udaranya sejuk, segar, dan bersih. Dataran tinggi selain untuk perkebunan juga untuk pariwisata. Hasil perkebunan di dataran tinggi misalnya the, kopi, sayur – sayuran, dan buah – buahan. Daerah dataran tinggi antara lain Dieng di Jawa Tengah, Puncak di Jawa Barat, Batu Malang di Jawa Timur. Pernahkah kalian pergi wisata ke daerah dataran tinggi dan pegunungan? Suatu saat kalian perlu mencobanya.



Hasil kekayaan alam di Indonesia selain untuk kebutuhan bangsa Indonesia sendiri, juga di jual ke luar negeri. Meskipun wilayah Indonesia alamnya kaya dan subur, bukan berarti kita boleh bermalas – malasan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, kita patut bersyukur dan bangga sebagai bangsa Indonesia. Betapa bahagia dan bangganya jika bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju dan mampu bersyukur. Kebanggaan ini dapat di tunjukkan dengan mencintai tanah air, rela berkorban, rajin belajar, dan bekerja keras untuk kemajuan bangsa dan negara.

- **Keramahtamahan**

Keramahtamahan merupakan perilaku yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari – hari. Keramahtamahan dapat menjalin hubungan kekeluargaan. Orang yang ramah sangat dikenal dan sangat disenangi oleh masyarakat sekitarnya.

Perhatikan perilaku ramah tamah terhadap orang lain dalam cerita di bawah ini.

Sore itu ayah dan ibu tidak ada di rumah. Mereka berbelanja ke pasar. Di rumah hanya ada Yusi dan Andi. Tiba – tiba terdengar pintu depan diketuk orang.



“Permisi, permisi...., Assalamualaikum!”

Yusi cepat – cepat keluar. Di bukakan pintu ruang tamu. Rupanya Pak Imron teman kantor Pak Yahya.

“ Bapak ada, Nak?” tanya Pak Imron. “Bapak dan ibu pergi sebentar. Silahkan masuk, Pak “ jawab Yusi.

Pak imron dipersilahkan duduk. Tidak lama kemudian Yusi keluar sambil membawa minuman dan kue. Yusi dengan sopan mempersilahkan Pak Imron untuk menikmatinya. Tak lama kemudian Pak Yahya dan ibu Tina datang dan segera menemui tamunya dengan hati senang. Sikap Yusi dan kedua orang tuanya menunjukkan sikap keramahtamahan. Sikap ini di tunjukan Yusi dengan bersikap sopan, menerima tamu dengan senyuman dan hati yang senang. Keramhatamahan juga dapat ditunjukkan dengan bertegur sapa, berbicara sopan, menghormati, dan membantu orang lain. Bangsa Indonesia termasuk sebagai bangsa yang ramah. Wisatawan mancanegara datang ke Indonesia disambut dengan keramhtamahan. Mereka tertarik dan betah tinggal di Indonesia.

F. METODE PEMBELAJARAN

Model : CTL (kontextual teaching and learning)

Metode : Informasi, Tanya Jawab, Penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan 1 - 3)

Pertemuan 1

Kegiatan awal

Apresepsi:

- ☞ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam, berdoa dan mengecek kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran

- ☞ Melakukan absensi kehadiran siswa
- ☞ Siswa Bersama-sama Menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Marauke”
- ☞ Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- ☞ Guru melakukan apersepsi melalui kegiatan tanya jawab tentang materi minggu lalu
- ☞ Kemudian siswa akan menjawab dengan berbagai jawaban, guru menghubungkan dengan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Inti

Eksplorasi

- ☞ Guru menyajikan materi dan menayangkan video tentang kebhinekaan
- ☞ Guru menanyakan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan
- ☞ Siswa memperhatikan guru menjelaskan
- ☞ Siswa mempraktekkan/ mendemonstrasikan salah satu upacara adat
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran;

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;

- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan secara lisan, secara individual;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Akhir

Menugasi anak maju menjelaskan tentang materi kebhinekaan yang telah diketahui.

Pertemuan 2 :

Kegiatan awal

Apresepsi:

- ☞ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam, berdoa dan mengecek kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran
- ☞ Melakukan absensi kehadiran siswa
- ☞ Siswa Bersama-sama Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”
- ☞ Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- ☞ Guru melakukan apersepsi melalui kegiatan tanya jawab tentang materi minggu lalu
- ☞ Kemudian siswa akan menjawab dengan berbagai jawaban, guru menghubungkan dengan pembelajaran hari ini.

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Guru menyajikan materi dan menayangkan video tentang kekayaan alam
- ☞ Guru menanyakan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan
- ☞ Siswa menarik kesimpulan tentang apa yang dihasilkan laut, bagaimana memelihara kekayaan laut
- ☞ Siswa diminta menyebutkan 1 contoh kekayaan alam yang berupa hasil hutan
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Akhir

Secara acak guru menugasi siswa untuk bercerita tentang cara merawat sumber daya alam yang ada di laut dan di daratan.

Pertemuan 3

Kegiatan awal

Apresepsi:

- ☞ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam, berdoa dan mengecek kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran
- ☞ Melakukan absensi kehadiran siswa
- ☞ Siswa Bersama-sama Menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”
- ☞ Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- ☞ Guru melakukan apersepsi melalui kegiatan tanya jawab tentang materi minggu lalu
- ☞ Kemudian siswa akan menjawab dengan berbagai jawaban, guru menghubungkan dengan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Inti

Eksplorasi

- ☞ Guru menyajikan materi dan menayangkan video tentang kebhinekaan
- ☞ Guru menanyakan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan
- ☞ Guru menjelaskan pentingnya keramahaman di masyarakat melalui cerita
- ☞ Siswa menanggapi cerita guru
- ☞ Siswa mendemonstrasikan dengan cara membuat drama yang isinya mengenai keramahaman masyarakat Indonesia
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;

☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan secara lisan, secara individual ;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir**

Siswa ditugasi menuliskan cara menerima tamu dengan baik dan sopan.

H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- **Sumber Belajar :**
 - Buku Pendidikan Kewarganegaraan
- **Media:**
 - LCD dan Laptop

I. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
PKN : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengidentifikasi macam-macam upacara adat di tiap daerah ✓ Mengidentifikasi suku bangsa Indonesia ✓ Mengidentifikasi agama yang ada di Indonesia ✓ Menyebutkan kekayaan alam hasil hutan ✓ Menyebutkan manfaat laut ✓ Mengasumsi sikap ramah dan santun ✓ Menyebutkan salah satu keunikan yang dimiliki bangsa Indonesia 	Tes lisan Tes tertulis	uraian isian	PKN : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sebutkanlah macam-macam upacara adat di tiap daerah ✓ Tuliskan suku bangsa Indonesia ✓ Sebutkan agama yang ada di Indonesia ✓ Sebutkan kekayaan alam hasil hutan ✓ Sebutkan manfaat laut ✓ Jelaskanlah sikap ramah dan santun ✓ Sebutkan salah satu keunikan yang dimiliki bangsa Indonesia LKS Lembar observasi.

H. Kriteria Penilaian

1. Produk (hasil diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
-----	-------	----------	------

1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	*Pengetahuan	4
		*kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						

CAT
ATA

N :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

Makassar, Mei 2018

Mahasiswa

Anisa Rahayu Rahman

10540919614

Mengetahui

Kepala Sekolah

GuruKelas III

(RAHMAWATI, S.Pd)

NIP : 19730217 199311 2 002

(BAU SANGNGANG)

NIP : 19581025 198203 2 007

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Mata Pelajaran : PKN (pendidikan Kewarganegaraan)

Materi Pokok : Kebhinekaan Bangsa Indonesia

Kelas Semester : III / 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis Nama, Nis, dan Kelas pada lembar jawaban yang tersedia.
2. Baca soal/tes yang tersedia dengan cermat.
3. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang tersedia.

A. Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. Terhadap suku lain kita harus bersikap....
 - a. Bodoh
 - b. Membenci
 - c. Menghormati
2. Hidup rukun dapat membina.....
 - a. Perpecahan
 - b. Persatuan
 - c. Pertengkar
3. Suku Sunda berasal dari.....
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
4. Teman beragama lain sedang beribadah, maka kita.....
 - a. Menghormati
 - b. Mengganggu
 - c. Mengejek
5. Apel, durian, salak termasuk.....
 - a. buah – buahan
 - b. sayur – sayuran

- c. kacang – kacang
- 6. emas dan minyak bumi adalah hasil....
 - a. laut
 - b. hutan
 - c. tambang
- 7. kekayaan alam dimanfaatkan untuk....
 - a. Orang kaya
 - b. Orang miskin
 - c. Seluruh rakyat
- 8. Upacara ngaben berasal dari daerah....
 - a. Jawa tengah
 - b. Madura
 - c. Bali
- 9. Tari serimpi berasal dari daerah....
 - a. Jawa tengah
 - b. Jawa timur
 - c. Jakarta
- 10. Tamu yang datang ke rumah kita harus kita...
 - a. Biarkan
 - b. Tinggalkan
 - c. Sambut dengan baik

B. Isilah Titik – titik di bawah ini dengan tepat !

- 1. Wilayah indonesia dari Sampai
- 2. Bentuk keanekaragaman Indonesia dapat dilihat dari....
- 3. Arti dari bhineka tunggal ika.....
- 4. Pertunjukan Reog, berasal dari.....
- 5. Upacara lompat batu berasal dari....
- 6. Wayang kulit berasal dari...
- 7. Indonesia dikenal dengan masyarakatnya
- 8. Kekayaan alam yang berlimpah, bangsa Indonesia wajib....
- 9. Sikap kita ketika ada tamu datang di rumah...
- 10. Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dapat di tunjukkan dengan...
- 11. Rumpun laut dapat dikemas menjadi....
- 12. Kekayaan alam hasil hutan seperti.....

Kunci Jawaban

A. PILIHAN GANDA

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

B. ISIAN

1. Sabang sampai marauke
2. Perbedaan rumah adat, pakaian, lagu dsb
3. Meskipun berbeda – beda tetapi tetap satu
4. ponorogo
5. Pulau nias
6. Jawa Tengah
7. keramahtamahan
8. bersyukur
9. Sopan dan ramah
10. Mencintai tanah air dan rajin belajar
11. Makanan dan minuman
12. Rotan dan Kayu jati

SOAL POST

TES

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDI Bert Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Mata Pelajaran : PKN (pendidikan Kewarganegaraan)

Materi Pokok : Kebhinekaan Bangsa Indonesia

Kelas Semester : III / 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

Petunjuk Pengisian

1. Tulis Nama, Nis, dan Kelas pada lembar jawaban yang tersedia.
2. Baca soal/tes yang tersedia dengan cermat.
3. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang tersedia.

A. Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. kekayaan alam dimanfaatkan untuk....
 - a. Orang kaya
 - b. Orang miskin
 - c. Seluruh rakyat
2. Terhadap suku lain kita harus bersikap....
 - a. Bodoh
 - b. Membenci
 - c. Menghormati
3. Teman beragama lain sedang beribadah, maka kita.....
 - a. Menghormati
 - b. Mengganggu
 - c. Mengejek
4. Suku Sunda berasal dari.....
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
5. Upacara ngaben berasal dari daerah....
 - a. Jawa tengah
 - b. Madura
 - c. Bali
6. Hidup rukun dapat membina.....
 - a. Perpecahan
 - b. Persatuan
 - c. Pertengkaran
7. Tari serimpi berasal dari daerah.....
 - a. Jawa tengah
 - b. Jawa timur

- c. Jakarta
- 8. Apel, durian, salak termasuk.....
 - a. buah – buahan
 - b. sayur – sayuran
 - c. kacang – kacang
- 9. Tamu yang datang ke rumah kita harus kita...
 - a. Biarkan
 - b. Tinggalkan
 - c. Sambut dengan baik
- 10. emas dan minyak bumi adalah hasil....
 - a. laut
 - b. hutan
 - c. tambang

B. Isilah Titik – titik di bawah ini dengan tepat !

1. Arti dari bhineka tunggal ika.....
2. Wilayah indonesia dari Sampai
3. Bentuk keanekaragaman Indonesia dapat dilihat dari.....
4. Wayang kulit berasal dari...
5. Pertunjukan Reog, berasal dari.....
6. Rumput laut dapat dikemas menjadi...
7. Kekayaan alam hasil hutan seperti.....
8. Upacara lompat batu berasal dari....
9. Kekayaan alam yang berlimpah, bangsa Indonesia wajib....
10. Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dapat di tunjukkan dengan...
11. Indonesia dikenal dengan masyarakatnya
12. Sikap kita ketika ada tamu datang di rumah..

Kunci Jawaban

- | | |
|---|--|
| <p>A. PILIHAN GANDA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. B 2. C 3. A 4. C 5. B | <p>B. ISIAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meskipun berbeda – beda tetapi tetap satu 2. Sabang sampai marauke 3. Perbedaan rumah adat,pakaian, lagu, dsb 4. Jawa Tengah 5. ponorogo |
|---|--|

- | | |
|-------|---|
| 6. B | 6. Makanan dan minuman |
| 7. A | 7. Rotan dan kayu jati |
| 8. A | 8. Pulau nias |
| 9. C | 9. Bersyukur |
| 10. A | 10. Mencintai tanah air dan rajin belajar |
| | 11. keramhtamahan |
| | 12. sopan dan ramah |

LAMPIRAN 5

Daftar Hadir Peserta Didik Tahun Pelajaran 2017-2018

Semester Genap:

Kelas: III

NO.URUT	NAMA	L/ P	2018	2018	2018	2018	2018	2018
			PERTEMUAN					
			I	II	III	IV	V	VI
1	Awal	L
2	Aisyah	P	a
3	Andi Tri Anugrah	L
4	M. Rhaja	L	.	.	.	A	.	.
5	Dian	P	.	.	.	S	.	.
6	Elfa Rini	P
7	Anisa Febrianti	P
8	St Nuraisyah	P
9	Maya Handayani	P

10	Queensyah	P
11	Aila	P
12	M. Fadel	L
13	Irene Anastasya	P
14	Dila Kartika	P	.	S	S	.	.	.
15	Ahmad Fauzan	L
16	Qaniah Guntur	P	.	A
17	M. Alif	L
18	M. Radith Fuzan . P	L	.	.	A	.	.	.
19	Umairah	P	.	A
20	M. Khairul Adnan	L
21	Bagas	L

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI

SAAT SISWA MELIHAT MATERI DI PAPAN TULIS DENGAN MEDIA VIDEO



Memberi pemahaman terhadap materi yang disampaikan dengan media video



Salah satu siswa memberi penjelasan



SAAT MEMBAGIKAN(LKS) KEPADA SISWA



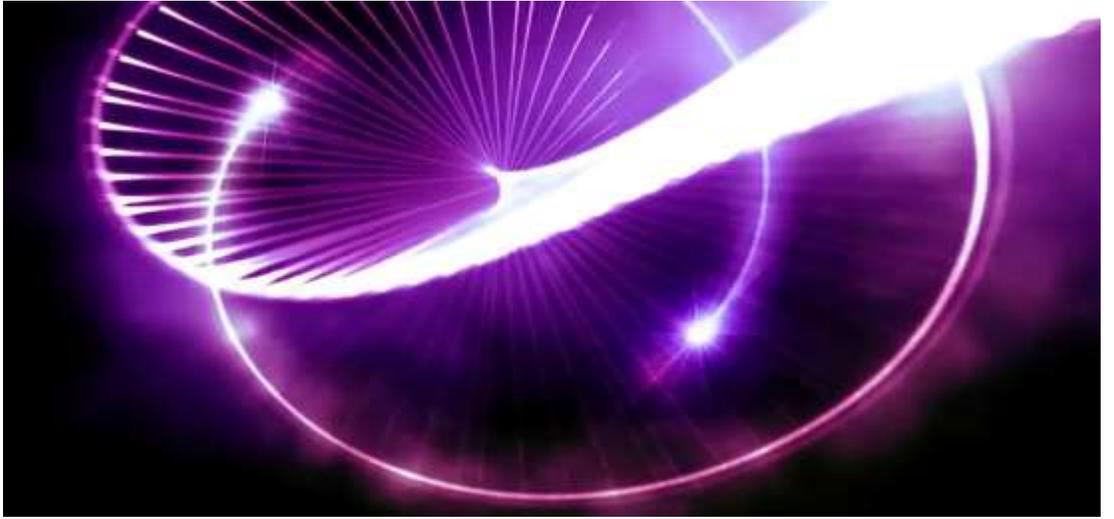
SAAT SISWA MENERJAKAN(LKS)



LAMPIRAN 7

☐ MEDIA VIDEO





□



□



□



Wilayah negara Indonesia sangat luas, yaitu dari sabang di pulau Sumatra sampai marauke di pulau Papua.



Bentuk keaneka ragaman masyarakat Indonesia dapat dilihat dari perbedaan rumah adat, pakaian, lagu daerah dan sebagainya.







Adat istiadat yang kaya dan beragam
sangat menakjubkan bangsa - bangsa di du

□



Keanekaragaman bangsa Indonesia digambarkan dalam
TMII (Taman Mini Indonesia Indah) di Jakarta

□

□

KEKAYAAN ALAM

□



□

Di daratan dan lautan terdapat sumberdaya alam yang melimpah



□

sebagai bangsa Indonesia sepantasnya kita bersyukur atas anugerah Tuhan yang Maha Esa. Kekayaan alam semesta ini untuk mencukupi kebutuhan manusia. Tujuannya agar manusia sejahtera

Pernahkah Kalian Minum Es Rumput laut???

□



Hasil perkebunan di dataran tinggi misalnya teh, kopi, sayur-sayuran, dan buah-buahan.

□



Dengan berbagai keunggulan tersebut, kita patut bersyukur dan bangga sebagai bangsa Indonesia.

□

□



Keramhatamahan juga dapat ditunjukkan dengan

- bertegursapa,berbicara sopan,menghormati,dan membantu orang lain



-

