

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
(PKN) SISWA SD NEGERI ROMANG POLONG
KECEMATAN SUMBA OPU
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh
Salmawati
NIM 10540915114**

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SALMAWATI**, Nim. **10540 9151 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 091 Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 13 Syawal 1440 H/ 17 Juni 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 17 Juni 2019.

13 Syawal 1440 H
Makassar,

17 Juni 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Dr. Mubandir, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Dr. Andi Sugiati, M.Pd. (.....)
 3. Drs. H. Andi Baso, M.Pd.I. (.....)
 4. Dr. Haslinda, M.Pd. (.....)

Disahkan oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **SALMAWATI**
NIM : 10540 9151 14
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juni 2019

Ditetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Andi Sugati, M.Pd.


Drs. H. M. Arsvad, M.Pd.I

Mengetahui :

Dekan FKIP

Ketua Prodi

Universitas Muhammadiyah Makassar

Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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


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



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SALMAWATI**

NIM : 10540 9151 14

Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan hasil jiplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2018

Yang Membuat Pernyataan



SALMAWATI

10540 9151 14

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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SALMAWATI**

NIM : 10540 9151 14

Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2018

Yang Membuat Perjanjian

SALMAWATI

10540 9151 14

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Dan bahwa seorang manusia tidak akan memperoleh sesuatu selain apa yang telah diusahakannya sendiri” (Q.S An-Najm .39)



Kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku tercinta sebagai wujud baktiku atas kasih sayang, perhatian, pengorbanan, dan doamereka yang selalu mengiringi langkahku, serta saudara – saudaraku dan sahabatku yang selalu ada dalam suka maupun duka.

ABSTRAK

Salmawati 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sugiati dan pembimbing II M. Arsyad.

Masalah utama penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk *One Group Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018. Subjek eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa sebanyak 31 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, seorang guru yang menggunakan media pembelajaran dengan penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa positif, dengan menggunakan media *flash card* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media *flash card*. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t , diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 7,46 dengan frekuensi $db = 31 - 1 = 30$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{\text{Tabel}} = 2,04$. Jadi, $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima Hal ini membuktikan bahwa ada Pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, setelah mengikuti pembelajaran PKn melalui media *flash card*. Untuk mendapatkan gambaran tentang rata-rata daya serap siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card*.

Kata Kunci: Media *Flash Card*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

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

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana Pengaruh Penggunaan media *flash card* Terhadap hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten gowa.

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

Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada: Prof.Dr.H Abdul Rahman Rahim,MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ernawati , S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.

Dr. Andi Sugiati, M.Pd., Pembimbing I dan Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.,I Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga hingga selesainya skripsi ini.

Asri, S.Pd., Kepala sekolah SD Negeri Romang Polong atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Supiati , S.Pd., Guru kelas III SD Romang Polong, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Negeri Romang Polong yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis

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

Wa'alaikumussalam Wr.Wb

Makassar, November 2018

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	9
1. Pengertian Belajar	9

2. Pengertian Hasil Belajar	11
3. Pembelajaran PKn di SD	14
4. Media Pembelajaran	27
5. Media <i>Flash Card</i>	33
B. Kerangka Pikir.....	38
C. Hipotesis	40
D. Pengertian Operasional Variabel.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan Penelitian	41
1. Jenis Penelitian.....	41
2. Pendekatan Penelitian.....	41
3. Rancangan Penelitian.....	42
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	42
C. Sumber Data.....	43
D. Populasi dan Sampel.....	43
E. Instrument Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA76

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

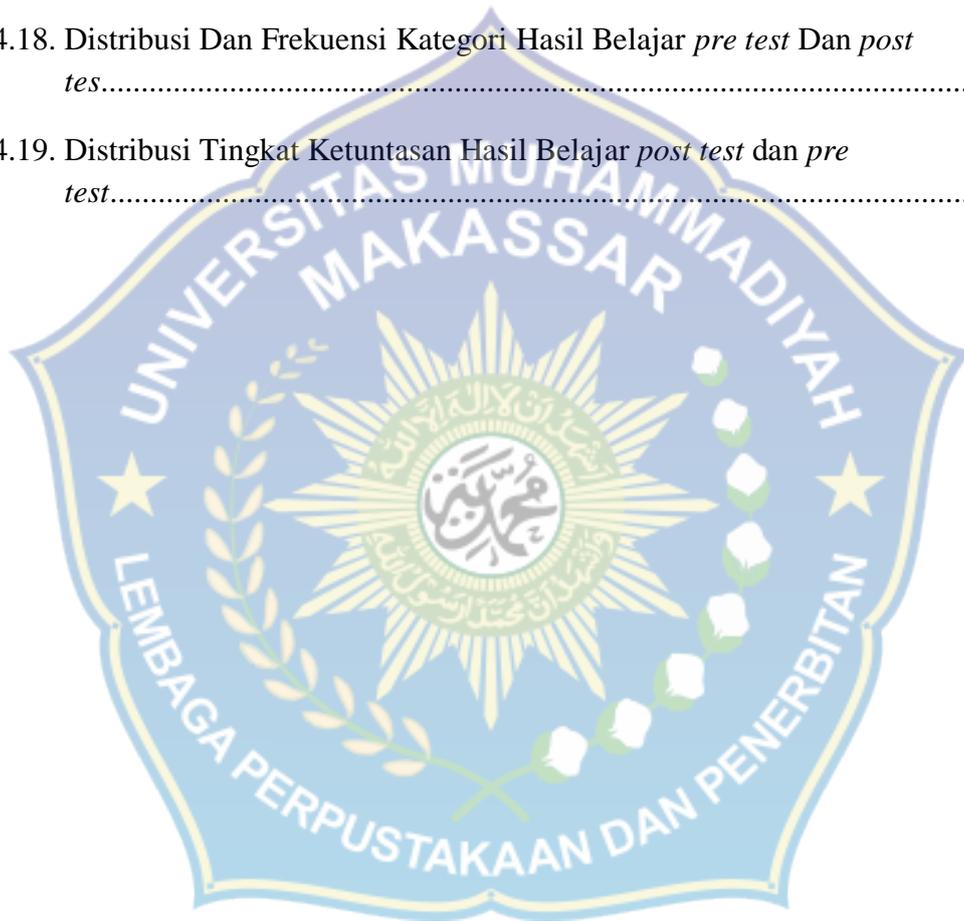


DAFTAR TABEL

Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa

Nomor	Halaman
3.1. Desain Penelitian.....	42
3.2. Populasi Siswa Kelas III SD Negeri Romang Polong	44
3.3. Deskripsi Keadaan Sampel	45
3.4. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar PKn	48
3.5. Standar Ketuntasan Hasil Belajar.....	49
4.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	52
4.2. Master Tabel Responden.....	54
4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	54
4.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar Sebelum Perlakuan.....	55
4.5. Skor Nilai pre test.....	56
4.6. Distribusi Prekuensi.....	53
4.7. Tingkat Standar Hasil Belajar Siswa.....	57
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn.....	57
4.9. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar Setelah Perlakuan.....	57
4.10. Skor Nilai <i>Post-Test</i>	59
4.11. Distribusi Frekuensi.....	59
4.12. Tingkat Standar Hasil Belajar Siswa.....	59
4.13. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn.....	60

4.14. Distribusi Frekuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung.....	61
4.15. Distribusi Frekuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung.....	62
4.16. Tingkat Standar Persentase Pengetahuan Siswa Sebelum Dan Setelah Penerapan Media <i>Flash Card</i>	63
4.17. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IIIA SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.....	64
4.18. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar <i>pre test</i> Dan <i>post tes</i>	65
4.19. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar <i>post test</i> dan <i>pre test</i>	65



DAFTAR GAMBAR

Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa

Nomor	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa

Nomor	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	77
2. Dokumentasi.....	123
3. Riwayat Hidup.....	126



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak bagi setiap insan manusia, tanpa terkecuali karena negara sudah menjamin warganya untuk mendapatkan pendidikan yang layak.

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia lebih baik. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Seorang pengajar harus memperluas sudut pandang materi mata pelajaran, tidak hanya itu seorang guru juga mampu dapat mengembangkan potensi, bakat dan minat siswa yang ada pada dalam diri siswa dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar siswa, sehingga dominasi guru harus diubah menjadi siswa lebih aktif mengembangkan potensi dirinya dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, inspiratif, menantang dan kreatif.

Proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai sebuah kegiatan yang sistematis yaitu pendidikan yang berlangsung melalui tahapan-tahapan berkesinambungan dan kegiatan yang sistemik yang berlangsung dalam situasi dan

kondisi di semua lingkungan yang saling mengisi (lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat) yang terarah kepada terbentuknya kepribadian siswa.

Menurut Gagne (Susanto, 2013 : 1) Belajar adalah sebagai proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru berperan sebagai penyampai pesan, sementara siswa merupakan penerima pesan, dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya media yang dapat menjadi perantara agar komunikasi antara siswa dengan guru berlangsung optimal. Peran media pembelajaran disini sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, merencanakan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran PKN merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran idealogi pacasila dan UUD 1945 serta kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara.

Mata pelajaran PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural dan bahasa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945.

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan efektif.

Mata pelajaran PKn dapat diatasi agar tidak monoton dan lebih bervariasi maka dapat digunakan media pembelajaran bagi mata pelajaran PKn. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran mata pelajaran PKn dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi keterbatasan guru, mengatasi sikap aktif siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang. Guru-guru dituntut kreatif menemukan dan menciptakan macam-macam media.

Pengertian media disini adalah bentuk perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Oleh karenanya Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses terjadi. Dengan demikian dalam proses belajar mengajar, media sangat diperlukan oleh guru agar siswa bisa menerima pesan dengan baik dan benar (proses belajar mengajar).

Guru selaku pendidik harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajarnya mengalami kemajuan dan perubahan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa untuk membawa informasi berupa materi ajar

dari pengajar kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar atau wahana penyuluhan informasi belajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan objek belajar dan memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, kesulitan siswa belajar kelas III SD Negeri Romang Polong, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran PKn masih rendah. Hal ini berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65 yang diperoleh siswa pada mata pelajaran PKn dari 31 siswa kelas III, yaitu di peroleh rata-rata 68% yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 21 siswa, sedangkan sisanya 32% siswa mendapat nilai diatas KKM yaitu sebanyak 10 siswa. Ini disebabkan faktor guru yang masih kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk memilih materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan dengan menggunakan media *flash card*.

Hal itulah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PKn di sekolah dasar, jika masalah tersebut tidak dapat diatasi maka akan berdampak buruk bagi siswa, siswa akan lemah dalam pelajaran PKn dan akan berdampak pada mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa adalah dengan melalui media pembelajaran *flash card*.

Berbagai faktor yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan, antara lain kesiapan sarana dan prasarana pendidikan serta profesionalisme tenaga pendidik dalam membelajarkan peserta didik seperti halnya penguasaan kelas, materi, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di sekolah, khususnya pada mata pelajaran PKn salah satu media yang dianggap mampu membelajarkan siswa di sekolah adalah media *flash card*.

Media *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, sehingga penggunaan media *flash card* membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan. Dengan menggunakan media *flash card* dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis materi.

Sehubungan dengan uraian di atas yang sudah dipaparkan maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III SD Negerin Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa?

2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash cards* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

3. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III SD Negeri Romang polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten.

4. Manfaat Penelitian

Selain tujuan yang hendak dicapai, dalam penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat bagi khalayak umum. Manfaat yang diharapkan peneliti antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran bagi pembaca sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa tentang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

- 2) Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa dengan menggunakan media *flash card* sehingga anak mudah mengingat materi melalui media pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan materi dan mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn).
- 2) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan solusi guru dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
- 3) Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas kepada guru tentang media pembelajaran murah dan mudah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat menyumbangkan pemikiran tentang cara mengembangkan media pembelajaran tematik dengan memanfaatkan aneka sumber belajar.
- 2) Memberikan motivasi sekolah untuk membuat media pembelajaran tematik yang berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai masukan untuk menentukan kebijakan peningkatan mutu pendidikan dan sebagai upaya pemecahan masalah terhadap rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III SD Negeri Romang Polong.

d. Bagi Instansi Pendidikan (MIKM)

Bagi instansi pendidikan (MIKM) hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di bidang pendidikan Guru Sekolah Dasar yang diharapkan bisa membantu proses pembelajaran,

e. Bagi Peneliti Lain dan Pembaca

- 1) Manfaat Bagi Peneliti Lain hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang penelitian Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.
- 2) Manfaat Bagi Pembaca hasil penelitian ini dapat di harapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam penerapan ilmu yang didapat selama kuliah ke dalam praktik nyata.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

Berbagai penelitian dengan menggunakan media *flash card* telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, hasil penelitian yang relevan untuk menunjang penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

- a. Yuni, (2017) Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Darussalam (IAID) Ciamis Jawa Barat, dengan judul “ Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Karangpari Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.”
- b. Sari, (2012) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media *Flash Card* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 02 Plosorejo Matesih Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011”.

- c. Kurniawan, (2014) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Slawi Tahun Ajaran 2013/2014”.

2. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Gagne (Susanto, 2013 : 1) menyatakan bahwa: belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Lain pula dengan pendapat yang dikemukakan oleh Skinner (Dimiyanti, 2013 : 9) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perilaku, pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya jika ia tidak belajar maka responnya menurun.

Gagne (Wisudawati, 2014 : 32) menyatakan bahwa: belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Proses belajar dapat terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja, yang kesemuanya itu mempunyai keuntungan dan mudah di amati.

Pandangan para kognitivistik belajar dipandang sebagai proses aktif individu dalam proses informasi Bruer, dkk (Kurniawan, 2014: 3), Kemudian berdasarkan pada hasil penyelidikannya, Gagne (Kurniawan, 2014: 4) memandang belajar sebagai proses internal dan melibatkan unsur kognitif. Dimana unsur internal ini berinteraksi dengan lingkungan eksternal sehingga terjadi perubahan pada diri individu/ siswa yang berupa kemampuan tertentu.

“Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi sampai ke liang lahat nanti”. (Sadiman, 2010: 2). Sedangkan (Sudjana, 2010:5) berpendapat bahwa belajar

adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Menurut Wingkel (Riyanto, 2010:61) bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan. Sedangkan menurut Vernon (Hamalik, 2011:83) terjadinya belajar dengan mengaitkan belajar dan perubahan perilaku yang diamati. “dimana belajar adalah perubahan perilaku. Sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati”. dengan kata lain, perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri individu. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

b. Teori Belajar

Daryanto (2018:8-12) membagi teori belajar menjadi empat jenis yakni teori Gestalt, teori J. Brunner, teori Piaget dan teori Gagne. Berikut ini dijabarkan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori Gestalt bahwa dalam belajar yang paling penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi.
- 2) Teori J. Brunner kata belajar tidak untuk mengubah tingkah laku tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa hingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah mempelajari sesuatu yang dipelajari menjadi suatu keterampilan dan pengetahuan baru.

- 3) Teori Piaget perkembangan proses belajar anak-anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka mempunyai cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk menghayati dunia sekitarnya. Maka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar.
- 4) Teori Gagne belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, tingkah laku dan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

c. Ciri-ciri Belajar

Djamarah menyatakan bahwa (2011:15) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek

Suprijono menyatakan bahwa (2014:4) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- 2) Kontinu atau keseimbangan dengan perilaku lainnya
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- 4) Positif atau berakumulasi aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- 5) Permanen atau tetap
- 6) Bertujuan dan terarah
- 7) Mencakup keseluruhan

d. Pengertian Hasil Belajar

Makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan dan dipertegas lagi oleh Nawawi (Susanto, 2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

(Widoyoko, 2010 : 25) mengemukakan bahwa perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran bersifat fisik dan non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa tersebut sebagai hasil proses pembelajaran.

Soedijarto (Purwanto, 2011 : 46) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pendapat yang dikemukakan oleh (Dimiyanti, 2013: 3) bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Pendapat tersebut mengacu kepada hasil dari proses belajar melalui evaluasi yang dinyatakan dalam bentuk skor.

(Sudjana, 2010 : 29) menyatakan bahwa Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (Susanto, 2013:5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selai itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat

dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Menurut (Zuhaerini, 2012:28) menyatakan bahwa hasil belajar siswa secara pokok di pengaruhi oleh dua faktor, 1) faktor internal dan 2) faktor eksternal. faktor intenal terdapat pada diri siswa itu sendiri, yang meliputi faktor fisikologis-biologis dan faktor psikologis. sedangkan faktor eksternal merupakan kondisi yang berada di luar siswa yang terdiri atas faktor keluarga atau rumah tangga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat. Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Supratik (Dimiyanti, 2013: 34).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat suatu keberhalan yang dimiliki siswa yang diukur melalui tes dengan perolehan skor pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara menyeluruh tidak hanya dari satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar seorang individu meliputi hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik yang ketiganya saling berkaitan.

e. Klasifikasi Hasil Belajar

Bloom (Jufri, 2013:60-68) membagi klasifikasi hasil belajar ke dalam tiga ranah yakni hasil belajar ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Berikut penjabarannya:

- 1) Hasil belajar ranah kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, berpikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Ranah ini mempunyai enam tingkatan yang paling rendah menunjukkan kemampuan yang sederhana, sedangkan yang paling tinggi menunjukkan kemampuan yang kompleks/rumit. Tingkatan kemampuan tersebut (mulai dari yang rendah) adalah sebagai berikut:
 - (1) Pengetahuan (knowledge)
 - (2) Pemahaman (comprehension)
 - (3) Aplikasi (application)
 - (4) Analisis (analysis)
 - (5) Sintesis (synthesis)
 - (6) Evaluasi (evaluation)
- 2) Hasil belajar ranah efektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang dibagi menjadi lima aspek yakni sebagai berikut:
 - a) Penerimaan (receiving)
 - b) Merespons (responding)
 - c) Menilai (valuing)
 - d) Mengorganisasi (organization)
 - e) Internalisasi nilai (characterization by value)
- 3) Hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar yang diekspresikan dalam bentuk keterampilan menyelesaikan tugas-tugas manual dan gerakan fisik atau kemampuan bertindak. Hasil belajar dalam ranah ini mencakup aspek sosial seperti keterampilan berkomunikasi dan kemampuan mengoperasikan alat-alat tertentu.

3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Ruminiati (2007:1_15) menyatakan bahwa: pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan efektif. Tetapi didalam pelaksanaan pembelajaran, tidak sedikit yang salah menafsirkan bahwa PKN dan PKn merupakan hal yang sama, padahal keduanya memiliki definisi dan fungsi yang berbeda dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soemantri bahwa PKN adalah Pendidikan Kewargaan negara, yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membentuk warga negara yang baik yaitu warga negara yang sudah tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn adalah pendidikan kewarganegaraan,

pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau memperoleh status sebagai WNI.

PKn merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran ideologi pancasila dan UUD 1945 serta kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara. (Ittihad, 2007:1-37)

Zamroni (Tim ICCE,2005:7) menyatakan bahwa pengertian pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah :

Pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat”. Diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural dan bahasa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945.

b. Pengertian PKn Menurut Undang-undang

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa disetiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat terdiri dari Pendidikan Bahasa, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pengertian pendidikan kewarganegaraan (PKn) tercantum dalam UU No.20 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa “ Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha membekali peserta didik dengan pengetahuan

dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia”.

Dari uraian pengertian diatas, disimpulkan jika Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dimaksudkan agar kita memiliki kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila.

c. Pengertian PKn Menurut Kurikulum 2013

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006. Penyempurnaan tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan: (1) Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa diperankan dan dimaknai sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dan pengorganisasian dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. (2) substansi dan jiwa Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia ditempatkan sebagai bagian integral dari pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, yang menjadi wahana psikologis-pedagogis pembangunan warga negara indonesia yang berkarakter Pancasila.

d. Pengertian PKn Menurut KTSP

Kurikulum merupakan seperangkat perencanaan dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pengajaran serta cara yang digunakan sebagai podoman

penyediaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang diberlakukan Departemen Pendidikan Nasional melalui Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), sesungguhnya dimaksudkan untuk mempertegas pelaksanaan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) artinya kurikulum baru ini tetap memberikan tekanan pada pengembangan kompetensi siswa.

Dalam kurikulum 2006 (KTSP) menteri keilmuwan mata pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan nilai (values). Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran PKn yang membentuk warga negara yang ideal yaitu warga negara yang memiliki keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip PKn. Pada gilirannya warga negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang demokratis.

Adapun hal-hal yang dipertimbangkan dalam penyusunan KTSP adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia.
2. Peningkatan potensi, kecerdasan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.
3. Perkembangan IPTEK dan Seni.
4. Dinamika perkembangan global.
5. Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.
6. Kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

Hal-hal tersebut diatas mempunyai prinsip dan tujuan yang sama dengan mata pelajaran PKn di sekolah dasar karena secara ideal PKn membentuk warga negara yang memiliki wawasan berbangsa serta nasionalisme yang tinggi.

e. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Menurut Para Ahli

Banyak pemahaman mengenai pengertian pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang diutarakan oleh para ahli, diantaranya sebagai berikut:

Azis (Cholisin,2000:18) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar,cerdas, dan penuh tanggung jawab.

Zamroni (Tim ICCE, 2005:7) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga negara masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

Pendapat lain, pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. (Somantri,2001:154)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan efektif yang berpengetahuan bela negara. PKn juga dikatakan sebagai pendidikan awal bela negara, ideologi pancasila dan UUD 1945, naturalisasi, dan memperoleh status warga negara.

f. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Sejarah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Sejarah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia dimulai pada tahun 1957 saat pemerintahan Soekarno atau yang lebih dikenal dengan istilah *civics*. Penerapan *Civics* sebagai pelajaran di sekolah-sekolah dimulai pada tahun 1961 dan kemudian berganti nama menjadi pendidikan Kewargaan negara pada tahun 1968.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan resmi masuk dalam kurikulum sekolah di Indonesia pada tahun 1968. Saat terjadi pergantian tahun ajaran yang awalnya Januari-Desember dan diubah menjadi Juli-Juni pada tahun 1975, nama pendidikan kewarganegaraan diubah oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menjadi pendidikan Moral Pancasila (PMP). Nama mata pelajaran PMP diubah lagi pada tahun 1994 menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Pada masa reformasi PPKN diubah menjadi PKn dengan menghilangkan kata Pancasila yang dianggap sebagai produk orde baru. Untuk perguruan tinggi, jurusan pendidikan kewarganegaraan pada awalnya menggunakan nama jurusan Civic Hukum kemudian pada orde baru berubah menjadi Program Studi PMP-KN dan saat ini PPKN (PKn).

- a) Program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mata pelajaran yang mengfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku

bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi Pancasila dan UUD 1945.

Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum Berbasis Kompetensi tahun 2004 serta pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

g. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar adalah sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Serta adapun fungsi lainnya yakni:

- 1) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional/tujuan negara.
- 2) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara.
- 3) Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membantu mengambil keputusan-keputusan yang cerdas.
- 4) Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Mengubah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan mengorganisasikan SK-KD dan indikator PPKn 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. Menetapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi : (1) pengetahuan kewarganegaraan (2) sikap kewarganegaraan (3) keterampilan kewarganegaraan (4) keteguhan kewarganegaraan (5) komitmen kewarganegaraan (6) kompetensi kewarganegaraan.

Mengembangkan dan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn.

h. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Secara Umum

Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Selain itu tujuan mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) lainnya yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Peran kewarganegaraan pun cukup

penting untuk keberlangsungan bangsa dengan menambah wawasan dan pengetahuan kewarganegaraan.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Menurut Undang-undang

Tujuan pendidikan kewarganegaraan ditentukan perundang-undangan yang mengandung amanat tersebut, sebagai berikut:

- a. Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia dan Perubahannya (UUD 1945 dan Perubahannya), alenia ke-4.
- b. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas) pasal 3, pasal 4, pasal 37, dan pasal 38.
- c. Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (PP RI NO. 19 Tahun 2005 tentang SNP). Pasal 6 ayat 1 yang menyatakan bahwa kurikulum SD/MI SDLB/Paket A, SMP/MTS/SMPLB/Paket B, SMA/MA/SMALB/ Paket C, SMK/MAK.
- d. Pasal 6 ayat (4)
- e. Pasal 7 ayat (2)

3. Tujuan Pendidikan Menurut Kurikulum 2013

Sesuai dengan PP Nomor 32 tahun 2013 penjelasan pasal 77 J ayat (1) huruf d ditegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen Negara kesatuan Republik Indonesia.

4. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan Menurut KTSP

Tujuan pembelajaran PKn dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

- b) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

5. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Secara Khusus

Secara khusus, terdapat beberapa tujuan Pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang di peruntukkan untuk membentuk moral dan perilaku para siswa. Inilah beberapa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah secara rinci.

- a) Mendorong siswa supaya mempunyai kemampuan serta kecakapan dalam mengenali berbagai macam permasalahan hidup dan kesejahteraan maupun cara-cara penyelesaiannya.
- b) Mendorong siswa agar mendapatkan kemampuan dalam memutuskan sikap yang penuh tanggung jawab sesuai moral yang telah tertanam didalam dirinya.
- c) Mendorong siswa agar dapat mengenali serta memahami segala bentuk perubahan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.
- d) Mendorong siswa agar mempunyai kemampuan dalam memaknai segala peristiwa sejarah juga nilai-nilai budaya dalam upaya

menggalang semangat Bhineka tunggal Ika sebagai podoman persatuan Indonesia.

Tujuan lain dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah sebagai berikut:

- a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- c) Berpartipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

6. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Menurut Para Ahli

Pentingnya pendidikan karakter bagi siswa agar mampu berpikir secara rasional dan juga kreatif, merupakan salah satu tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), sebagaimana yang diungkapkan para ahli sebagai berikut:

- a) Maftuh dan Sapriya (2005: 30) berpendapat bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dikembangkan oleh negara memiliki sebuah tujuan supaya setiap warga negara menjadi seorang warga negara yang baik (*to be good citizens*). Yang dapat diartikan sebagai seorang warga negara yang mempunyai *civiz inteliegence* yakni kecerdasan dalam kewarganegaraan secara intelektual, sosial dan emosional serta kecerdasan kewargaan secara spritual. Yang tentunya mempunyai *civiz responsibility*; yakni rasa bangga serta tanggung jawab dalam bernegara serta mampu ikut serta didalam kehidupan masyarakat.
- b) Somantri (2001: 279) mengungkapkan sebuah tujuan pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) secara umum yaitu demi

mendidik warga negara supaya menjadi seorang warga negara yang baik. Yang dapat terlukis dengan “warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, dan pancasila sejati”.

- c) Branson (1999: 7) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk partisipasi yang bermutu serta bertanggung jawab didalam kehidupan berpolitik dan bermasyarakat baik di tingkat lokal, negara bagian, maupun nasional.

i. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Dalam lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa “ mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan 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 diamankan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan menurut UUD 1945 sebagai berikut:

- a) Tujuan dan aspirasi bangsa indonesia tentang kemerdekaan yang tercantum pada alenia kedua dan keempat pembukaan UUD 1945.
- b) Hak dan Kewajiban setiap warga negara untuk ikut serta dalam pembelaan negara yang tercantum pada pasal 30 ayat 1 UUD 1945.
- c) Hak setiap warga negara untuk memperoleh pengajaran yang tercantum pada pada pasal 31 ayat 1 UUD 1945.
- d) Keputusan Bersama Mendikbud dan Manhankam (Pangab)

Nomor 0221U/1973 tanggal 8 desember

KEP/B43/XIII/1967

Keputusan tersebut menetapkan realiasi pendidikan bela negara melalui jalur pengajaran/pendidikan khususnya, pendidikan tinggi.

a) UUD No.20/1982 tentang ketentuan-ketentuan pokok pertahanan keamanan Negara Republik Indonesia dalam lembaran Negara 1982 No.51 TLN 3234.

b) Surat keputusan bersama Mendikbud dan Manhankam.

Nomor061U/1985 tanggal 1 februari

KEP/002/II/1985

1) UU NO.2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional.

2) Keputusan Mendiknas No.232/U/2000

3) Keputusan Dirjen Dikti No.38/Dikti/KEP/2000.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu "*medius* atau *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan" (Hamdani, 2011 : 87). pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang dapat menjembatani informasi antara sumber informasi dan penerima dapat dikatakan sebagai media. Sedangkan menurut Gagne (Sadiman, 2010 : 36) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Media adalah "komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar". (Rohani, 2010 : 25)

Giagne dan briggs (Hamdani, 2011 : 89) menyatakan bahwa Media adalah komponen atau sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Arsyad (2004: 4) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam kontes dunia pendidikan, Garlach & Ely (Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat, grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media dapat diartikan sebagai alat fisik komunikasi yang berfungsi menyampaikan informasi (pengetahuan) dari sumber ke penerima informasi. Adapun media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk memfasilitasi komunikasi dari sumber belajar ke siswa dan mendukung proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Menurut Briggs (Hamdani, 2011:87) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk proses belajar, media pendidikan meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.

(Hamdani, 2011:88) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa”.

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai media pembelajaran, Smaldino (Fatimah, 2017:3). Senada dengan definisi tersebut Newby (Fatimah, 2017:3) mendefinisikan media pembelajaran sebagai saluran dari komunikasi yang membawa pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat disampaikan atau dialami siswa.

Beberapa definisi yang telah diungkapkan di atas disampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan juga bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

b. Fungsi Media

Hamalik (Arsyad, 2012:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut (Hamdani, 2011:89) Beberapa fungsi media pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pendidikan bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi kependidikan yang lebih efektif.
- 2) Media pendidikan merupakan bagian integral dari keseluruhan proses kependidikan. Hal ini mengandung pengertian bahwa media kependidikan sebagai salah satu

komponen yang menciptakan situasi pendidikan yang diharapkan.

- 3) Media pendidikan dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pendidikan. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pendidikan harus selalu melihat pada tujuan yang hendak dicapai.
- 4) Media pendidikan berfungsi mempercepat proses tercapainya tujuan pendidikan. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pendidikan, siswa dapat menangkap tujuan dengan sebaik mungkin.
- 5) Media pendidikan berfungsi meningkatkan kualitas proses kependidikan.
- 6) Media pendidikan meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Sudrajat (Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu: (1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa (2) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas (3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan (4) media menghasilkan kesergaman pengamatan (5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kognitif, dan realistik (6) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar (7) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi, materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruktif yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

c. Tujuan Media

Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

d. Jenis - Jenis Media

Menurut (Hamdani, 2011:90) Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Media grafis, termasuk media visual. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan.
- 2) Teks, yakni teks membantu siswa untuk fokus pada materi yang diajarkan.
- 3) Audio, media audio memudahkan siswa dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, menunjukkan hubungan spatial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
- 4) Grafik, berfungsi menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.
- 5) Animasi, menunjukkan proses abstrak dan menyediakan tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya membutuhkan biaya yang mahal atau membahayakan siswa, misalnya simulasi melihat tegangan listrik dengan simulasi oscilloscope atau melakukan praktik menerbangkan pesawat dengan simulasi penerbangan.
- 6) Video, digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Aneka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Brets (Ibrahim, 2011 : 114) membuat klasifikasi berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu: suara (audio), bentuk (visual) dan gerak (motion). Atas dasar ini Brets mengemukakan beberapa kelompok media, sebagai berikut.

- 1) Media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video, tape dan film bergerak.
- 2) *Media audio-stil-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan secara utuh. Seperti

- film strip* bersuara, *slide* bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*television still recordings*).
- 3) Media audio-semi-visual, mempunyai suara dengan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini ialah papan tulis jarak jauh atau *tele black record*.
 - 4) Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak, tapi tanpa mengeluarkan suara, seperti film bisu yang bergerak.
 - 5) Media *stil-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti *film strip* dan *slide* tanpa suara.
 - 6) Media audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, dan audio-tape.
 - 7) Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak/tertulis seperti buku, modul dan pamflet.

Adapun media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam media visual yang berbentuk kartu-kartu yang berisi materi dan gambar yang mendukung materi pembelajaran.

e. Karakteristik Media

Gelach dan Ely (Arsyad, 2002 : 12) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri Fisaktif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- 2) Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.
- 3) Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media mentranspostasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Arsyad (2002) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi tiga sekelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil

teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

f. *Flash Card*

1. Pengertian *Flash Card*

Arsyad (Allannasir, 2011:119) *falscard* atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Pendapat di atas diperkuat oleh (Sutan, 2010:9) menjelaskan bahwa kartu bergambar (*flash cards*) adalah salah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu untuk memperkenalkan kosa kata, kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab disekililing anak, misal nama keluarga, buah-buahan serta memiliki huruf yang berukuran besar. Berulang kali kata-kata itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaan sehingga terbentuk suatu rantai kaitan mental, yaitu hubungan antara yang dilihat, diingat dan didengar.

Begitu pula dengan *flash card*, kartu bergambar yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media kartu bergambar merupakan media gambar datar termasuk dalam media visual. Dalam penggunaan media kartu bergambar ini memiliki beberapa kelebihan. (Sadiman, 2010:29) mengemukakan beberapa kelebihan kartu bergambar yaitu: (1) sifatnya konkrit, (2) gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) dapat mengatasi keterbatasan

pengamatan mata kita, (4) dapat memperjelas suatu masalah, (5) harganya murah, mudah didapat dan mudah digunakan.

Sejalan dengan pendapat diatas Wibawa (Fita, 2013:30) mengemukakan bahwa *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata. Diperkuat juga dengan pendapat (Kartika, 2011:9) menjelaskan bahwa kartu bergambar (*flash cards*) adalah salah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu untuk memperkenalkan kosa kata, kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab disekeliling anak, misal gambar pahlawan serta memiliki huruf yang berukuran besar. Berulang kali kata-kata itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaan sehingga terbentuk suatu rantai kaitan mental, yaitu hubungan antara yang dilihat, diingat dan didengar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa kartu bergambar adalah alat penyampai atau alat yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi atau pesan yang akan disampaikan kepada anak melalui kartu-kartu kata yang sesuai tema yang kita harapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Kelebihan *Flash Card*

Terdapat beberapa kelebihan *flash card* menurut Hermawan, dkk (2008: 136-137) yaitu: (1) Mudah dibawa-bawa. Media *flash card* menggunakan ukuran yang kecil sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan mudah disimpan (2) Praktis. Cara pembuatan dan penggunaan media *flash card* cukup praktis. Penggunaan media *flash card* yang praktis memudahkan setiap pengguna. Guru tidak harus memiliki keahlian dalam penggunaan media *flash card* dan media ini

tidak membutuhkan penggunaan listrik (3) Gampang diingat. Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengerti konsep sesuatu, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya (4) Menyenangkan. Media *flash card* dalam penggunaannya biasa melalui permainan. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketanggasan (fisik).

3. Karakteristik dan Unsur-unsur *Flash Card*

a. Karakteristik

Sebelum membuat *flash card* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Said dan Budimanjaya menyatakan bahwa (2015: 211) bentuk *flash card* bergambar hanya berisi suatu gambar pada setiap satu *flash card* dan pengelompokkan *flash card* sebaiknya disusun berdasarkan subyek yang sama. Susilana dan Riyana menyatakan bahwa (2009: 94) gambar-gambar yang digunakan pada media *flash card* merupakan gambar-gambar buatan tangan maupun foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dengan menempelkan pada lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Penggunaan media *flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil dengan jumlah siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

b. Unsur-unsur

Media *flash card* termasuk dalam media visual dua dimensi. Livie dan Livie (1975) (Arsyad 2014: 12) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat

kembali, dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep. Pembuatan media *flash card* memperhatikan unsur-unsur media visual agar dapat menghasilkan media yang cukup baik dan layak. Komponen-komponen dalam media *flash card* dipadukan dengan perencanaan agar dapat menghasilkan visualisasi yang menarik, komunikatif dan mampu merangsang siswa dalam penggunaannya.

4. Langkah-langkah Pembuatan *flash card*

Cara pembuatan *flash card* menurut Hermawan,dkk (2008: 137) adalah: (1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran (2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25x30 cm (3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut, dapat menggunakan gunting atau pisau keter hingga tepat berukuran 25x30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan (4) Selanjutnya. Jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton (5)Mulailah. Menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut (6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar, maka selanjutnya, gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas (7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya.

Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya indonesia dan inggris.

5. Kegunaan Media *Flash Card*

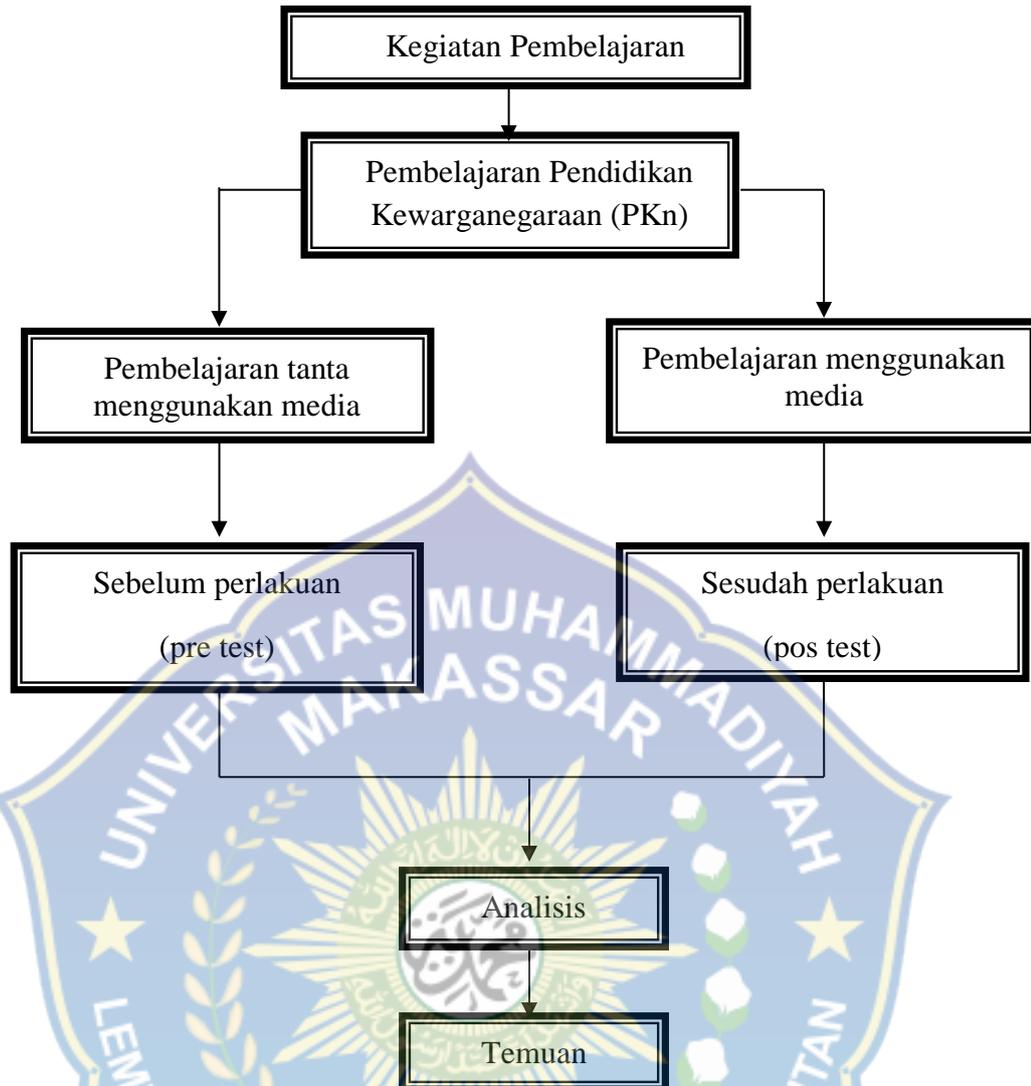
(Sutan, 2010:10) Media kartu bergambar mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- a) Untuk memperjelas penyajian pesan agar t
- b) idak bersifat verbalitas.
- c) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- d) Menimbulkan kegairahan belajar.
- e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- f) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya

Pemilihan gambar-gambar pada kartu bergambar dalam pembelajaran tentu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar tersebut hendaknya menampilkan gagasan, informasi, konsep-konsep yang mendukung tujuan, serta kebutuhan pengajaran. Pemilihan gambar flash card pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

B. Kerangka Pikir

Mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui media *flash card* pada siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa digunakan kerangka pikir sebagai berikut



Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

D. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2017:38) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari sehingga diperlukan informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu, variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Maka peneliti memperjelas definisi variabel yang dimaksud yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) adalah media *flash card*, media pembelajaran yang digunakan guru dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pola berpikir siswa, sehingga proses pembelajaran akan berjalan aktif dan menyenangkan.
2. Variabel terikat (*dependent*) adalah hasil belajar siswa, hasil pengukuran (*posttest*) yang diperoleh siswa melalui tes setelah proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi yang dapat menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

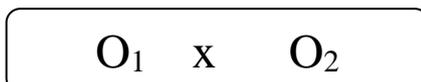
1. Jenis Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah “suatu bentuk penelitian ilmiah yang mengkaji satu permasalahan dari suatu fenomena, serta melihat kemungkinan kaitan atau hubungan-hubungannya antar variabel dalam permasalahan yang di tetapkan” (sugiyono, 2013:14).

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan -eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*, yang mengkaji pengaruh penggunaan media *flash card* dalam proses pembelajaran di kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan yang didapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan yang di dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain Penelitian 3.1



Sumber: (Sugiyono, 2017: 75)

Keterangan :

O₁ : nilai pretest (sebelum siswa diberi perlakuan)

X : *Treatmen* atau perlakuan (media kartu bergambar).

O₂ : Nilai post-test (setelah diberi perlakuan).

Penelitian ini hanya memakai satu kelas saja yaitu kelas IIIA, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian ini hanya menggunakan pre-test, post-tes dan observasi dilakukan setelah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

3. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif kuantitatif*, data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis sesuai dengan data yang diperoleh. (Sugiyono, 2003:14)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas III. Penelitian ini dilakukan pada semester genap dikelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah dan ketersediaan dari guru PKn pada sekolah yang bersangkutan.

C. Sumber Data

1. Data Primer

Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala guru dan siswa di SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen dalam penelitian ini. Yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa pada tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 60 siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Populasi Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki – Laki	Perempuan	

III. A	16	15	31
III. B	15	14	22

Sumber: (Guru kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa)

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A SD Negeri Romang Polong sebanyak 31 siswa. Teknik dalam pengambilan sampel yang dipakai *Purposive Sampling* yaitu dilakukan dengan mengambil sampel secara acak dipilih dari dua kelas III yang ada di SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Tabel 3.3. Deskripsi Keadaan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki – Laki	Perempuan	
III. A	16	15	31

Sumber: (Guru kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa)

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar penggunaan media kartu bergambar dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum penggunaan media *flash card* diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman murid. sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media *flash card*.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

(Bungin, 2010:114) teknik pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara. Dalam pengumpulan data terdapat dua macam sumber yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada objek penelitian, dan sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dengan demikian peneliti menggunakan sumber primer dalam pengumpulan data.

1. Observasi

Hadi (Sugiyono, 2017:145) mengemukakan bahwa Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan satu orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang tidak terbatas.

2. Tes

Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *post-test*. Jenis tes tersebut digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari materi pembelajaran PKn sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum memberikan perlakuan dengan teknik pembelajaran konvensional dan setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud daftar nama siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kabupaten Gowa, daftar nilai tes hasil belajar mata pelajaran PKn serta dokumentasi berupa foto pada saat proses pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial (Sugiyono, 2017 : 147). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017:147).

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

(Sugiyono, 2017:147)

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata – rata

$\sum x$ =Skor total

N =Jumlah siswa

Analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud, dengan nilai KKM minimal 65 artinya nilai dibawah 65 dikatakan tidak tuntas, adapun kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yaitu :

Tabel 3.4. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria
0-64	Tidak Tuntas
65-100	Tuntas

sumber : (Sudjana, 2012:115)

b. Persentase (%) ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus:

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Tabel 3.5. Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-54	Sangat Rendah
55-64	Rendah
65-74	Tinggi
75-84	Sangat Tinggi
85-100	

Sumber: (Sudjana, 2012:118)

2. Analisis Statistik Inferensial

Sugiyono (2017 : 148) Statistik Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan :

- Md = mean (rata-rata) dari perbedaan pretest dengan posttest
 Xd = deviasi masing-masing subjek (d-md)
 $\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
 N = jumlah subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
 $\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
 N = Subjek pada sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

- $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 $\sum d$ = Jumlah dari gain (post test – pre test)
 N = Subjek pada sampel.

- c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

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

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti pengaruh penggunaan media *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

e. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti pengaruh penggunaan media *flash card* tidak berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

f. Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

g. Membuat kesimpulan apakah media *flash card* berpengaruh pada hasil belajar PKn pada siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) data perolehan

skor hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil data nilai pre-test dan post tes siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Karakteristik Respondent Berdasarkan Umur

Tabel 4.1 Karakteristik Respondent berdasarkan Umur

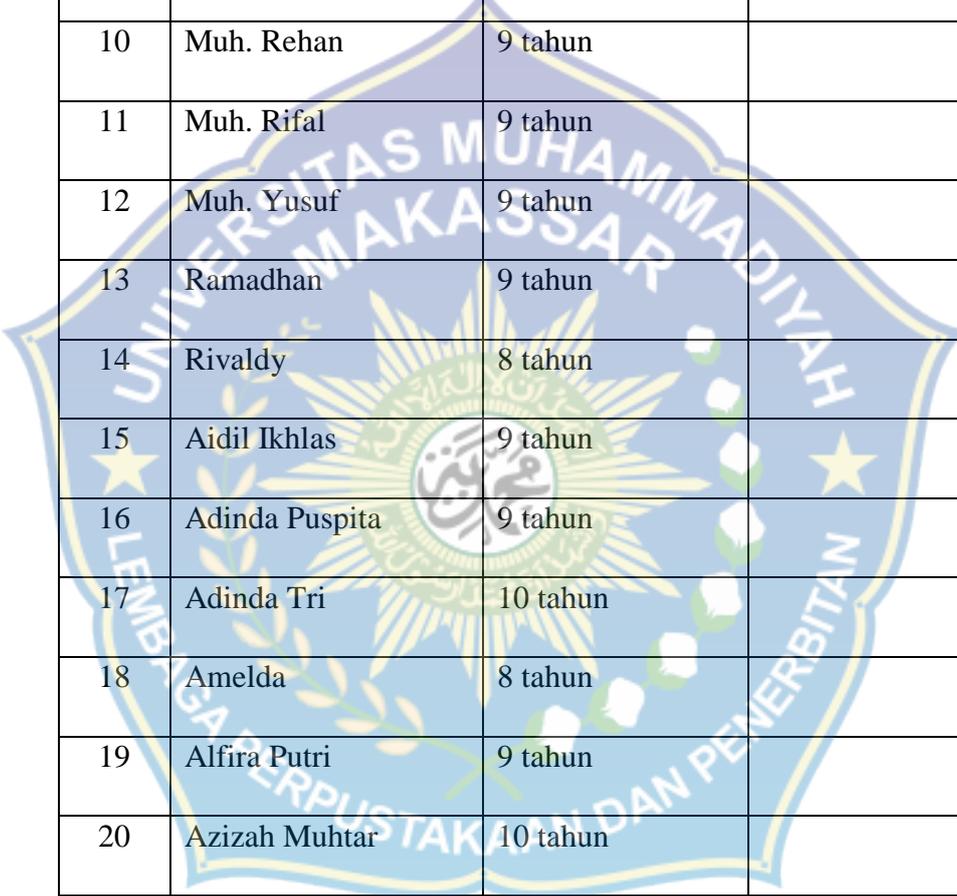
Umur	Frekuensi	Persen (%)
8 - 9 tahun	10	32,26 %
9 - 10 tahun	12	38,71 %
10 – 11 tahun	9	29,03 %
Jumlah	31	100%

sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan karakteristik umur responden pada tabel 4.1 tersebut, menunjukkan bahwa responden yang berumur antara 8 – 9 tahun berjumlah 10 orang (32,26%), responden yang berumur antara 9 – 10 tahun berjumlah 12 orang (38,71%), responden yang berumur antara 10 – 11 tahun berjumlah 9 orang (29,03%). Berdasarkan karakteristik umur responden sebagian besar responden berumur antara 9 – 10 tahun.

Tabel 4.2. Master Tabel Responden

NO	NAMA	UMUR	JENIS KELAMIN
1	Abd. Rasyid	9 tahun	L
2	Aditiya Agus	9 tahun	L
3	Farel Ardiansyah	9 tahun	L



4	Muh. Ade	9 tahun	L
5	Muh. Amri	10 tahun	L
6	Muh. Daffa	8 tahun	L
7	Muh. Nurakbar	10 tahun	L
8	Muh. Imam Ismail	8 tahun	L
9	Muh. Nurfajar	10 tahun	L
10	Muh. Rehan	9 tahun	L
11	Muh. Rifal	9 tahun	L
12	Muh. Yusuf	9 tahun	L
13	Ramadhan	9 tahun	L
14	Rivaldy	8 tahun	L
15	Aidil Ikhlās	9 tahun	L
16	Adinda Puspita	9 tahun	P
17	Adinda Tri	10 tahun	P
18	Amelda	8 tahun	P
19	Alfira Putri	9 tahun	P
20	Azizah Muhtar	10 tahun	P
21	Fatriziah	9 tahun	P
22	Mahila Alike	8 tahun	P
23	Natalia	10 tahun	P
24	Syahra Nurul	8 tahun	P
25	Nurul Aulia	10 tahun	P

26	Inayah	8 tahun	P
27	Yuliana	8 tahun	P
28	Firiana	10 tahun	P
29	St. Ayudia Mey	8 tahun	P
30	Nafa Silfiana	8 tahun	P
31	Muh. Iqbal	10 tahun	L

Sumber: (data primer 2018)

2. Karakteristik Respondent Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persen (%)
Laki-laki	16	51,61 %
Perempuan	15	48,39%
Jumlah	31	100%

sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 4.3. diketahui bahwa jenis kelamin untuk laki-laki mendominasi yaitu sebanyak 16 (51,61%) responden sedangkan jenis kelamin perempuan sebanyak 15 (48,39%) responden.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar Sebelum Perlakuan

Tabel 4.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar Sebelum Perlakuan

No.	Interval	Kategori	Pre test	
			Frekuensi	Persentase (%)
1.	85 – 100	Sangat tinggi	0	0%

2.	75 – 84	tinggi	0	0%
3.	65 – 74	Sedang	12	38.71%
4.	55 – 64	rendah	10	32.26%
5.	0 – 54	Sangat rendah	9	29.03%
Jumlah			31	100%

sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 4.4. diatas menunjukkan bahwa nilai siswa saat sebelum adanya perlakuan (*pret test*) dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran PKn terdapat 29,03% pada kategori sangat rendah, 38,17% pada kategori sedang, pada kategori tinggi dan kategori sangat tinggi tidak ada.

Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum Penerapan Media *Flash Card*

Tabel 4.5. Skor nilai (Pre-Test)

NO.	NAMA MURID	Nilai
1	Abd. Rasyid	65
2	Aditya Agus	65
3	Farel Ardiansyah	55
4	Muh. Ade	60
5	Muh. amri	50
6	Muh. Daffa	60
7	Muh. Nurakbar	50
8	Muh. Imam Ismail	60
9	Muh. Nurfajar	65
10	Muh. Rehan	50
11	Muh. Rifal	50
12	Muh. Yusuf	50
13	Ramadhan	65
14	Rivaldy	60
15	Aidil Ikhlas	50
16	Adinda Puspita	70
17	Adinda Tri	60
18	Amelda	70
19	Alfira Putri	50
20	Azizah Muhtar	55
21	Fatriziah	70
22	Mahila Alika	70
23	Natalia	70

24	Syakra Nurul	60
25	Nurul Aulia	70
26	Inayah	50
27	Yuliani	70
28	Fitriani	60
29	St. Ayudia Mey	60
30	Nafa Silfiana	50
31	Miranti	70
Skor		1860

Sumber: (Hasil data nilai pre-test siswa kelas III A SD Negeri Romang Polong)

Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi

X	F	F.X
80	0	0
75	0	0
70	8	560
65	4	260
60	8	480
55	2	110
50	9	450
Jumlah	31	1860

Sumber: (data primer 2018,diolah dari lampiran)

Tabel 4.7. Tingkat Standar Hasil Belajar Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
85-100	Sangat tinggi	0	0
75-84	Tinggi	0	0
65-74	Sedang	12	38,71
55-64	Rendah	10	32,26
0-54	Sangat rendah	9	29,03
Jumlah		31	100%

Sumber: (Hasil data peneliti terhadap distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa)

Tabel 4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 64$	Tidak tuntas	19	61,29
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	38,71

Jumlah	31	100
--------	----	-----

Sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar Setelah Perlakuan

Tabel 4.9. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar Setelah perlakuan

No	Interval	Kategori	Post test	
			Frekuensi	Persentase (%)
1.	85 – 100	Sangat tinggi	9	29.03%
2.	75 – 84	tinggi	15	48.39%
3.	65 – 74	Sedang	7	22.58%
4.	55 – 64	rendah	0	0%
5.	0 – 54	Sangat rendah	0	0%
Jumlah			31	100%

(sumber: data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 4.9. diatas menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran PKn pada kategori sangat rendah dan sedang tidak ada. 48,39% pada kategori tinggi, dan terdapat 29,03% pada kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah diberikan penerapan media *flash card* pada mata pelajaran PKn tergolong tinggi.

Tingkat Pengetahuan Siswa Setelah Penerapan Media *Flash Card*
Tabel 4.10. Skor Nilai Post-Test

NO.	NAMA MURID	Nilai
1	Abd. Rasyid	75
2	Aditya Agus	75
3	Farel Ardiansyah	65
4	Muh. Ade	75
5	Muh. amri	70
6	Muh. Daffa	70
7	Muh. Nurakbar	70
8	Muh. Imam Ismail	75
9	Muh. Nurfajar	70
10	Muh. Rehan	80
11	Muh. Rifal	75
12	Muh. Yusuf	90

13	Ramadhan	80
14	Rivaldy	75
15	Aidil Ikhlas	70
16	Adinda Puspita	90
17	Adinda Tri	90
18	Amelda	90
19	Alfira Putri	80
20	Azizah Muhtar	75
21	Fatriziah	90
22	Mahila Alike	80
23	Natalia	80
24	Syakra Nurul	80
25	Nurul Aulia	90
26	Inayah	80
27	Yuliani	85
28	Fitriani	70
29	St. Ayudia Mey	90
30	Nafa Silfiana	80
31	Miranti	90
Skor		2455

Sumber: (Hasil data peneliti terhadap Nilai post-test siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Untuk mendapatkan gambaran tentang rata-rata daya serap siswa)

Tabel 4.11. Distribusi Frekuensi

X	F	F.X
90	8	720
85	1	85
80	8	640
75	7	525
70	6	420
65	1	65
55	0	0
Jumlah	31	2455

Sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Tabel 4.12. Tingkat Standar Hasil Belajar Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentae
85-100	Sangat tinggi	9	29.03
75-84	Tinggi	15	48.39
65-74	Sedang	7	22.58

55-64	Rendah	0	0
0-54	sangat rendah	0	0
Jumlah		31	100%

Sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Tabel 4.13. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar PKn

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 64$	Tidak tuntas	0	0
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	31	100
Jumlah		31	100

Sumber: (data primer 2018, diolah dari data primer)

5. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap siswa tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan dalam proses belajar mengajar berlangsung yang digunakan untuk mengetahui perubahan sikap siswa di kelas. Adapun deskriptif tentang kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.14. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-					Persentase
		1	2	3	4	5	
1.	Kehadiran siswa	31	31	31	31	31	100%
2.	siswa yang memperhatikan penjelasan guru.		25	27	27		26.33%
3.	siswa yang antusias mengikuti pembelajaran.		26	28	29		27.66%
4.	Mengikuti arahan guru dengan baik.		17	20	25		20.66%

5.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	P	10	16	23	P	16.33%
6.	siswa mengerjakan tugas dengan baik dan benar	E	29	28	29	S	28.66%
7.	siswa bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok	T	29	29	27	T	28.33%
8.	siswa aktif dalam diskusi kelompok	E	19	20	19	E	19.33%
9.	siswa dapat menyajikan hasil diskusi di depan kelas	S	18	21	25	S	21.33%
10.	siswa membuat kesimpulan	T	24	21	26	T	23.66%

(Sumber: data primer 2018, diolah dari lampiran)

Tabel 4.14 diperoleh bahwa dari 31 siswa, siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran sebanyak 100%, siswa yang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 26.33%, siswa yang antusias mengikuti pembelajaran sebanyak 27.66%, siswa yang mengikuti arahan guru sebanyak 20,66%, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebanyak 24%, siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar sebanyak 28,66%, dan siswa yang bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok sebanyak 27,77%., siswa yang aktif dalam diskusi sebanyak 19.33%, siswa yang dapat menyajikan hasil diskusi di depan kelas sebanyak 21.33%, dan siswa yang membuat kesimpulan sebanyak 23.66%.

Tabel 4.15. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar selama penelitian berlangsung

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-					Rata-rata	Persentase
		1	2	3	4	5		
1.	Kehadiran murid	31	31	31	31	31	31	100%
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru.	P	25	27	27		26.33	84.93%
3.	Murid yang antusias mengikuti pembelajaran.		26	28	29		27.66	89.22%

4.	Mengikuti arahan guru dengan baik.	R E T E S T	17	20	25	P O S T E S T	20.66	66.64%	
5.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		10	16	23		16.33	52.67%	
6.	Murid mengerjakan tugas dengan baik dan benar		29	28	29		28.66	92.45%	
7.	Murid bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok		29	29	27		28.33	91.38%	
8.	Murid aktif dalam diskusi kelompok		19	20	19		19.33	62.35%	
9.	Murid dapat menyajikan hasil diskusi di depan kelas		18	21	25		21.33	68.80%	
10.	Murid membuat kesimpulan		24	21	26		23.66	76.32%	
Rata-Rata							78.47%		

Sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,47% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media *flash card* telah mencapai kriteria aktif.

6. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif, data yang diolah yaitu data *pre test* dan *post test* siswa pada kelas IIIA yang diterapkan dengan menggunakan media *flash card* pada pembelajaran PKn, maka peneliti memberikan *pre test* dan *post test* berupa soal essay sebanyak 5 soal. Secara teoritik skor minimum yang dicapai murid adalah 0

dan skor maksimum yang dicapai murid adalah 100 dengan nilai ketuntasan adalah 65.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IIIA SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa, peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *pre test* dan *post test*, sehingga diperoleh hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* pada pembelajaran PKn adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16. Tingkat Standar Persentase Pengetahuan Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media *Flash Card*

No.	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
1	85-100	Sangat tinggi	0	9	0	29.03
2	75-84	Tinggi	0	15	0	48.39
3	65-74	Sedang	12	7	38.71	22.58
4	55-64	Rendah	10	0	32.26	0
5	0-54	Sangat rendah	9	0	29.03	0

Sumber: (Hasil data penelitian terhadap distribusi dan frekuensi hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan kelas III SD Negeri Romang Polong)

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel.4.17. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IIIA SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa

Kategori Nilai Statistik	Nilai Pre Test	Nilai Post test
Jumlah murid	31	31
Nilai ideal	100	100
Nilai Tertinggi	70	90
Nilai Terendah	50	65
Rentang nilai	20	25
Nilai rata-rata	60	79,19

Sumber: (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan Tabel 4.17. terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *pre test* diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 50. Rata-rata skor yang diperoleh 60. Nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dan diberikan *post test* diperoleh nilai maksimum 90 dan nilai minimum sebesar 65. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 79,19. Kesimpulan dari tabel 4.2 dapat dikatakan bahwa siswa yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran PKn memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari hasil tes sebelum diberikan perlakuan.

b. Kategori Hasil Belajar

Tabel 4.18. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar *pre test* dan *post test*.

No.	Interval	Kategori	Pre test		Post test	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1.	85 – 100	Sangat tinggi	0	0%	9	29.03%
2.	75 – 84	tinggi	0	0%	15	48.39%
3.	65 – 74	Sedang	12	38.71%	7	22.58%
4.	55 – 64	rendah	10	32.26%	0	0%
5.	0 – 54	Sangat rendah	9	29.03%	0	0%
Jumlah			31	100%	31	100%

Sumber : (data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 4.18. diatas menunjukkan bahwa nilai *pre test* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran PKn terdapat 29.03% pada kategori sangat rendah, 38.17% pada kategori sedang, pada kategori tinggi dan kategori sangat tinggi tidak ada.

Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni penerapan media *flash card* pada mata pelajaran PKn

pada kategori sangat rendah dan sedang tidak ada, 48.39% pada kategori tinggi, dan terdapat 29.03% pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah diberikan penerapan media *flash card* pada mata pelajaran PKn tergolong tinggi.

c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel.4.19. Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar pratest dan post test

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
0-64	Tidak Tuntas	19	0	61,29%	0%
65-100	Tuntas	12	31	38,71%	100%
Jumlah		31	31	100%	100%

Sumber : (Data primer 2018, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 4.19. diatas menunjukkan bahwa nilai *pre test* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran PKn terdapat 31 siswa dengan persentase 61,29% kategori tidak tuntas dan 38,71% siswa mencapai kategori tuntas.

Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post test*) yakni dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran PKn pada 31 siswa pada kategori tuntas dengan presentase sebesar 100%, ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 79,19 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 65.

7. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Inferensial

Teknik yang digunakan untuk menguji Hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik statistik t (uji-t). Dalam Menentukan nilai α (taraf nyata) dan harga t *tabel*

dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dan d.b.=N-1 yaitu, $t_{5\%} = 2,04$, dan hasil yang diperoleh dari $t_{Hitung} = 7,46$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,46$ dan $t_{Hitung} > t_{tabel} (7.46 > 2.04)$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis dalam penelitian ini diterima karena tingkat pengetahuan siswa dengan penerapan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini diajukan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian yaitu seberapa besar pengaruh peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa, setelah mengikuti pembelajaran PKn melalui media *flash card*. Untuk mendapatkan gambaran tentang rata-rata daya seraf siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card*.

Terjadinya peningkatan skor yang diperoleh pada saat *pre test* dan skor pada saat *post test*. pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data tersebut dapat diperkuat dengan pendapat dari para ahli. Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2012:88) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dll. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media yang penulis buat telah disesuaikan dengan silabus dan buku pegangan belajar siswa kelas III di SD Negeri Romang Polong. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam membangun pengetahuannya dan pengalamannya sendiri, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan komunikasi antara guru dan siswa tidak hanya searah namun ada respon positif dari siswa sehingga hasil belajarnya pun meningkat. sesuai dengan pendapat (Hamdani, 2011:88) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Hasil analisis yang menunjukkan adanya pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media *flash card* siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari siswa lain sehingga siswa yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, bahwa penggunaan media *flash card* sebagai sumber belajar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan setiap soal. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan siswa sehingga siswa dapat memberikan umpan balik. Selama penelitian berlangsung dalam proses belajar mengajar terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan *post test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data perolehan skor hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Romang Polong setelah diterapkan media *flash card*.

Dari hasil penghitungan statistik terhadap hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, hasil dari analisis data juga mengalami peningkatan hasil belajar siswa dari hasil awal ke hasil akhir. Peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan media *flash card* yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas III. menurut (Arsyad, 2012:89) mengemukakan bahwa “media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata”.

Hal ini dapat memberikan gambaran dari hasil analisis tes (*pre tes*) dan perlakuan kemudian tes (*post tes*) berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa dengan menarapkan media

flash card dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa signifikan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi aktivitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

1. Hasil rata-rata pre test :

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dengan nilai $\sum X = 1860$.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1860}{31} \\ &= 60\end{aligned}$$

Jadi rata-rata daya serap siswa yaitu = 60

2. Hasil rata-rata post test :

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dengan nilai. $\sum X = 2455$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2455}{31} \\ &= 79.19\end{aligned}$$

Jadi rata-rata daya serap siswa yaitu = 79,19

Teknik yang digunakan untuk menguji Hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik statistik t (uji-t).

Langkah-langkah menguji hipotesis sebagai berikut:

1. Menentukan nilai α (taraf nyata) dan harga t tabel

Mencari t tabel dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha =$

$$0,05, \text{ dan d.b.} = N-1$$

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

$$\text{db} = N-1$$

$$= 31-1$$

$$= 30$$

$$t_{5\%} = 2,04$$

Jadi t tabel dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,04

2. Mencari hitung “Md” dengan menggunakan rumus:

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

$$= \frac{565}{31}$$

$$= 18,22$$

Jadi mean dari perbedaan pre tes dan post tes (Md) yaitu 18,22

3. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

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

$$= 12575 - \frac{(565)^2}{31}$$

$$= 12575 - \frac{319225}{31}$$

$$= 12575 - 10297$$

$$= 2278$$

Jadi kuadrat deviasi $\sum X^2d''$ yaitu 2278

4. Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus : $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$

$$t = \frac{18,22}{\sqrt{\frac{2278}{31(31-1)}}$$

$$t = \frac{18,22}{\sqrt{\frac{2278}{930}}}$$

$$t = \frac{18,22}{\sqrt{2,44}}$$

$$t = \frac{18,22}{2,44}$$

$$t = 7,46$$

Jadi harga t hitung yaitu 7,46

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan penggunaan media *flash card* pada siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa sebagai berikut :

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa dapat dilihat dari

perolehan persentase yaitu sangat tinggi 29,03%, tinggi 48,39 %, sedang 22,58%, rendah dan sangat rendah berada pada persentase 0%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar diperoleh $t_{Hitung} = 7,46$ dan $t_{Tabel} = 2,04$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7.46 > 2,04$

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penggunaan media *flash card* pada siswa kelas III SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa, disarankan menggunakan media *flash card* untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media *flash card* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan media pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, agar dapat mengembangkan dan memperkuat media kartu bergambar ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Andi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung. PT Revika Aditama
- Azis, Cholisin, 2008: 18. *Pengertian Pendidikan kewarganegaraan*.
- Bungin, Burhan H.M. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadanamedia Group.
- Brets, Ibrahim, 2011: 114. *Ragam Media Pembelajaran dan Klasifikasi Media Pembelajaran*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto, 2018: 8-12. *Teori Belajar*.
- Djamara, 2011: 12. *Ciri-ciri belajara*.
- Fatimah. 2017. *Perencanaan pembelajaran*. Makassar: CV Media sembilansembilan.

- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: ALFABETA.
- Hamdani, M.a. 2011. *Dasar-dasar kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hafid, Anwar, dkk. 2013. *Konsep dasar ilmu pendidikan*. Kendari. ALFABETA.
- Hamalik Oemar. 2011. *Psikologi Belajar dan mengajar*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ittihad, 2007: 1-37. *Pengertian PKn*.
- Kurniawan, deni. 2014. *Pembelajaran terpadu tematik*. Bandung. Alfabeta.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Putri, 2011: 20. *Fungsi Media*.
- Riyan, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group.
- Rohani, Ahmad. 2010. *Media Intruksional edukatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rully Indrawan dan Yaniawati, Poppy. 2014. *Metodologi penelitian*. Bandung: PT. Revika Aditama.
- Ruswandi. 2013. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Cipta Pesona Sejaterah.
- Sadiman, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedijarto. Purwanto, 2011: 46. *Definisi Hasil Belajar*.
- Somantri, 2001: 154. *Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan*.

- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. Panrita Press.
- Widyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Wisudawati, 2014: 32. *Pengertian Belajar*.
- Zamroni (Tim ICCE, 2005:7). *Pengetian Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Zuhaerini. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi Yuni, 2017. *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Karangpari Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Nur Prapti Eka Sari. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 02 Plosorejo Matesih Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Rizal Kurniawan, 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Slawi Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Sutan. <http://kurtek.upi.edu/>. diunduh pada 26 april 2018 pukul 20.50

LAMPIRAN A

- 1. RPP/Materi Ajar**
- 2. Pre test dan Post test**
- 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian**



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Negeri Romang Polong

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas / Semester : III/I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Mengamalkan makna sumpah pemuda

B. Kompetensi Dasar

1.1. Mengenal makna satu nusa satu bangsa dan satu bahasa

C. Indikator

1.1.1 Mampu menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”

1.1.2. Mampu menyebutkan nama-nama suku serta asal daerahnya yang ada di Indonesia

1.1.3. Mampu menyebutkan beberapa bahasa daerah yang ada di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian Sumpah Pemuda dengan benar.
2. Setelah membaca teks bacaan, siswa mampu menyebutkan isi Sumpah Pemuda dengan tepat dan benar.
3. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan makna satu Nusa, Satu Bangsa dan Satu Bahasa.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Iman dan Taqwa, Kerjasama, Responsif, Saling menghormati, Percaya diri.

E. Materi Pokok

1. Pengertian sumpah pemuda.
2. Isi sumpah pemuda.
3. Makna Satu Nusa, Satu Bangsa dan Satu Bahasa.

F. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan awal (15 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru mengajak siswa untuk berdoa
- Guru mengabsensi kehadiran siswa
- Guru melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi, contohnya “ Siapa yang ingin menjadi pahlawan?”
- Guru memberi motivasi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru melakukan apresiasi dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”

b. Kegiatan inti (40 menit)

➤ **Eksplorasi (15 menit)**

- Guru bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang lalu. “Anak-anak, kemarin kita sudah mempelajari tentang apa?”, kemudian Siswa menjawab.
- Guru bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang lalu. “nah, siapa yang bisa sebutkan isi sumpah pemuda?”, kemudian Siswa menjawab.

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian sumpah pemuda dengan cermat.

- Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS).

➤ **Elaborasi (30 Menit)**

- Siswa dengan teman sebangkunya mulai mendiskusikan tokoh-tokoh yang berperan dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan.

- Siswa menuliskan hasil diskusi di LKS yang diberikan guru.

➤ **Konfirmasi (5 menit)**

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

c. Kegiatan Penutup (5 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari
- Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Guru memberi pesan dan motivasi
- Siswa dan Guru berdoa

G. Sumber dan Alat

1. Sumber: Novida Mulyaningrum dan Andi Rivai. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas III*. Depertemen Pendidikan Nasional.

H. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
1.1.1. Mampu menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”.	Diskusi Kelompok	Lembar kerja	1. Sebutkan tiga suka bangsa yang ada di indonesia dan provinsinya!
1.1.2. Mampu menyebutkan nama-nama suku serta asal daerahnya yang ada di indonesia	Tes	Tes Lisan	2. Tuliskan lirik lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”. 3. Sebutkan tiga bahasa yang ada di indonesia.

1.1.3. Mampu menyebutkan beberapa bahasa daerah yang ada di Indonesia			
-----------------------------------------------------------------------	--	--	--

➤ **Format Kriteria Penilaian**

- *Produk (hasil diskusi)*

Aspek	Skor
Konsep	Setiap nomor sama dengan skor 8

Nilai = B x 8

- *Performansi*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	1. Saling bekerjasama	3
		2. Kurang adanya kerjasama	2
		3. Tidak bekerjasama	1
2.	Keaktifan	1. Menjawab 1 pertanyaan benar	3
		2. Menjawab 2 pertanyaan salah	2
		3. Menjawab 1 pertanyaan salah	1

Nilai = Jumlah Skor x 10

❖ Lembar Penilaian

No	NamaSiswa	Performan		Diskusi	JumlahSkor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						

CATATAN :

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

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

Gowa , November 2018

Mengetahui :

Wali Kelas

Peneliti

SUPIATI, S.Pd

Salmawati
NIM. 10540915114

Menyetujui,
Kepala Sekolah
SD Negeri Romang Polong

H.ASRI, S.Pd
NIP. 19600107 198411 1 003



A. Pengertian Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda adalah satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Ikrar ini dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia.

Yang dimaksud dengan “Sumpah Pemuda” adalah keputusan kongres pemuda kedua yang diselenggarakan dua hari, 27-28 Oktober 1928 di Batavia (Jakarta). Keputusan ini menegaskan cita-cita akan ada “tanah air Indonesia”, “bangsa Indonesia” dan “bahasa Indonesia”. Keputusan ini juga diharapkan menjadi asas bagi setiap “perkumpulan kebangsaan Indonesia” dan agar “disiarkan dalam berbagai surat kabar dan dibacakan di muka rapat perkumpulan-perkumpulan”.

Istilah “Sumpah Pemuda” sendiri tidak muncul dalam keputusan kongres tersebut, melainkan diberikan setelahnya. Berikut ini adalah bunyi tiga keputusan kongres tersebut sebagaimana tercantum pada prasasti di dinding Museum Sumpah Pemuda.

Pertama:

***Kami putera dan puteri Indonesia mengaku
Bertumpah darah satu. Tanah air Indonesia***

Kedua:

***Kami putera dan puteri Indonesia berbangsa
Satu. Bangsa Indonesia***

Ketiga:

***Kami putera dan puteri Indonesia menjunjung
Tinggi bahasa persatuan. Bahasa Indonesia***

Perbedaan bukanlah merupakan kendala bagi kita, jadikanlah peradaban itu sebagai kekayaan bangsa kita, perbedaan dapat kita satukan dengan semangat persatuan dan kesatuan. Sumpah Pemuda lahir pada tanggal 28 oktober 1928, yang isinya yaitu satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa.

Makna yang terkandung dari isi sumpah pemuda: maksud bertumpah air yang satu, tanah air indonesia yaitu meskipun bangsa indonesia bertempat tinggal berpencar-pencar di wilayah indonesia, ada yang di Jawa, Sumatra, Kalimantan, Papua dan sebagiannya namun merupakan satu tanah air yaitu tanah air indonesia. Bangsa yang satu bangsa indonesia maksudnya meskipun bangsa indonesia terdiri dari beberapa suku bangsa tetapi merupakan satu bangsa indonesia. Suku bangsa indonesia misalnya suku Jawa, suku batak, suku dayak dan sebagainya. Setiap suku bangsa memiliki ada kebiasaan yang berbeda menjunjung bahasa persatuan, yaitu bahasa indonesia, maksudnya tiap daerah memiliki bahasa daerah sendiri tetapi mereka mempunyai bahasa persatuan yaitu bahasa indonesia.

Sejak peristiwa sumpah pemuda para pemuda bertekad untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan, karena dengan bersatu bangsa indonesia sulit dilawan dan dipatahkan oleh penjajah dari mana pun. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam sumpah pemuda antara lain:

6. Nilai persatuan
7. Nilai kebersamaan
8. Nilai cinta tanah air

Semangat persatuan dan kesatuan banyak memberikan manfaat bagi bangsa indonesia yaitu:

1. Mempererat hubungan kekeluargaan
2. Terciptanya kerukunan hidup
3. Membina rasa kesetiakawanan sosial
4. Memperkokoh rasa cinta tanah air, sehingga tidak mudah dijajah oleh bangsa lain.

Perjuangan para tokoh sumpah pemuda perlu kita teladani, oleh karena itu hindari permusuhan, ciptakan rasa persatuan dalam berbagai kegiatan agar Negara kita utuh dan jaya untuk selama-lamanya. Untuk mengenang peristiwa bersejarah itu maka setiap tanggal 28 oktober bangsa indonesia memperingati hari sumpah pemuda. Contohnya mengikuti upacara bendera dengan tertib merupakan pencerminan sikap semangat sumpah pemuda.

B. Makna Satu Nusa Satu Bangsa dan Satu Bahasa

1. Satu Nusa

Satu nusa berarti satu tanah air. Maknanya yaitu kita mengakui adanya satu tanah air. Tanah air tersebut adalah wilayah negara indonesia. Wilayah indonesia disebut pula nusantara. Nusantara merupakan tanah air bersama. Nusantara berasal dari kata “nusa” dan “antara”. “Nusa” berarti pulau atau kepulauan, sedangkan “antara” artinya di antara. Dengan demikian, Nusantara diartikan sebagai satu kesatuan wilayah kepulauan di antara pulau-pulau.

Perhatikan peta dibawah ini!

Pada peta tampak wilayah negara indonesia terdiri atas daratan dan lautan.



Daratanya berupa pulau-pulau. Oleh karena itu, indonesia juga merupakan negara kepulauan. Ada sekitar 17.000 pulau di indonesia. Namun, sekitar 6.000 pulau baru didiami dan digali potensi alamnya. Lima pulau besar di indonesia yaitu Sumatra,

Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Di Nusantara ini kita lahir. Nusantara merupakan tempat kita berlindung. Di sana kita hidup hingga akhir hayat. Nusantara adalah tanah air yang harus dibela. Nusantara jangan sampai hancur, jangan pula terpecah karena perpecahan suku bangsa. Untuk itu, kita wajib membelanya. Kita juga wajib mempertahannya dari serangan musuh.

2. Satu Bangsa

Satu bangsa berarti satu kesatuan bangsa. Walaupun beragam suku bangsa. Keberagaman suku bangsa menghasilkan keragaman lainnya. Misalnya keragaman adat istiadat dan kebiasaan. Suku-suku bangsa di Indonesia antara lain suku Sunda, Jawa, Bali, Bugis, Minangkabau, Batak, Asmat, Dayak, dan sebagainya. Keragaman suku bangsa bukanlah masalah. Justru menjadi alat pemersatu bangsa. Keragaman tersebut adalah tiang persatuan Indonesia.

Semua suku bangsa di Nusantara adalah kesatuan. Semuanya menjunjung tinggi kehormatan bangsa. Beragam suku bangsa bukan perbedaan. Setiap suku bangsa adalah bagian bangsa. Bangsa Indonesia yang satu. Dengan demikian, antara suku bangsa harus padu. Tidak boleh saling bermusuhan atau terpecah belah. Hindarkan perselisihan antara suku. Dengan demikian, bangsa Indonesia jaya selamanya.

Tabel 1: Nama Suku Bangsa Beserta Daerah Asalnya

NO	NAMA SUKU BANGSA	DAERAH ASAL
1	Suku Minang	Sumatera
2	Suku Jawa	Jawa
3	Suku Dayak	Kalimantan
4	Suku Makassar	Sulawesi
5	Suku Asmat	Papua

C. Satu Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa diucapkan secara lisan. Bahasa sangat penting untuk menyampaikan pikiran dan kehendak. Di Indonesia terdapat beragam bahasa daerah. Masing-masing menjadi ciri khas suku bangsa. Perbedaan bahasa perlu dijumpai. Untuk itu diperlukan bahasa nasional. Satu bahasa bermakna satu bahasa nasional. Bahasa nasional merupakan bahasa persatuan

bangsa. Bahasa nasional di Indonesia adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia bersifat netral. Bahasanya mudah dimengerti dan demokratis. Bahasa Indonesia menjadi penghubung antar suku. Terutama suku-suku di Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran penting. Bahasa Indonesia berperan menyatukan perbedaan bahasa. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa pengantar. Contohnya digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah. Menggunakan bahasa Indonesia sangat dianjurkan. Hal tersebut dapat menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa. Juga menumbuhkan kecintaan terhadap negara. Pada akhirnya, akan menumbuhkan pula semangat nasionalisme. Semangat yang mendasari kehidupan berbangsa dan bernegara. Khususnya di negara Indonesia.

Tabel 2: Nama Bahasa Daerah beserta Daerah Asalnya

NO	NAMA BAHASA DAERAH	DAERAH ASAL
1	Bahasa Batak	Sumatera
2	Bahasa Sunda	Jawa
3	Bahasa Banjar	Kalimantan
4	Bahasa Bugis	Sulawesi
5	Bahasa Wandamen	Papua

LIRIK LAGU “SATU NUSA SATU BANGSA”

Cipt: L. Manik

Satu Nusa Satu Bangsa

Satu Bahasa Kita

Tanah air pasti jaya

Untuk selama-lamanya

Indonesia pusaka

Indonesia tercinta

Nusa Bangsa, dan Bahasa

Kita bela bersama



Lembar Kerja Siswa (LKS)

Isilah titik dibawa ini pada buku tulismu!

1. Suku asmat berasal dari daerah ...
2. Bahasa sunda berasal dari daerah ...
3. Satu nusa berarti ...
4. Bahasa bugis berasal dari daerah ...
5. Suku dayak berasal dari daerah

KUNCI JAWABAN (LKS)

1. Papua.
2. Jawa.
3. Satu tanah air.
4. Sulawesi.
5. Kalimantan



A. Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu Bahasa

Negara Indonesia disebut juga dengan istilah Nusantara. Nusantara berasal dari kata “nusa” dan “antara”. “Nusa” berarti pulau atau kepulauan, sedangkan “antara” artinya di antara. Nusantara diartikan sebagai satu kesatuan wilayah kepulauan di antara pulau-pulau. Wilayah negara Indonesia terdiri atas daratan dan lautan. Indonesia adalah negara kepulauan. Indonesia memiliki lima pulau besar, yaitu Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Selain itu, masih banyak pulau kecil lainnya. Pulau-pulau tersebut ditempati oleh kurang lebih 220 juta

penduduk. Negara Indonesia terkenal dengan keragamannya misalnya, suku bangsa, budaya, agama, bahasa daerah, dan adat istiadat.

Sebagian besar pulau di Indonesia ditempati oleh masyarakat asli daerah tersebut. Namun, ada juga warga pendatang dengan bermacam budayanya. Ada suku Batak, Suku Jawa, Suku Betawi, Suku Sunda, Suku Badui, Suku Bali, Suku Bugis, Suku Dayak, Suku Ambon, Suku Papua, dan masih banyak lagi. Keragaman suku bangsa tidak menjadikan bangsa Indonesia terpecah belah. Keragaman dapat meningkatkan rasa kesatuan, kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu, juga dapat memperkuat tekad untuk mencapai cita-cita bangsa.

Setiap suku bangsa menggunakan bahasa daerah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, suku Jawa menggunakan bahasa Jawa, suku Batak menggunakan bahasa Batak, dan suku Sunda menggunakan bahasa Sunda. Namun, jika mengadakan hubungan dengan suku lain, biasanya mereka menggunakan bahasa Indonesia. Sebagai bahasa persatuan, bahasa Indonesia dijunjung tinggi oleh semua suku bangsa.

Bahasa Indonesia telah disepakati sebagai bahasa persatuan dalam pergaulan antar suku bangsa. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa pengantar di kantor pemerintahan dan di lembaga pendidikan, termasuk juga di sekolah dasar.

Satu nusa memiliki makna bahwa setiap orang harus merasa memiliki satu tanah air yang sama, yaitu tanah air Indonesia. Satu bangsa memiliki makna walaupun kita berasal dari suku yang berbeda, tetapi kita tetap satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Adapun satu bahasa memiliki makna untuk mewujudkan persatuan bangsa. Kita harus menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu antarsuku bangsa. Negara Indonesia pernah dijajah oleh bangsa Belanda dan Jepang. Penyebab negara Indonesia dijajah karena tidak adanya persatuan. Penjajah menyukai bangsa yang terpecah belah. Rakyat Indonesia banyak yang meninggal karena kekejaman penjajah. Penjajah membatasi semua kegiatan rakyat Indonesia.

Setiap kegiatan yang dilakukan harus seizin penjajah. Kekayaan alam yang dimiliki rakyat Indonesia diambil secara paksa oleh penjajah. Rakyat

Indonesia dipaksa bekerja untuk kepentingan penjajah dan tidak diberi upah. Ada sebagian rakyat Indonesia yang memberanikan diri melawan para penjajah. Namun, perlawanan rakyat masih bersifat kedaerahan. Bersifat kedaerahan, artinya hanya berjuang didaerahnya sendiri. Perjuangan juga untuk kepentingan daerahnya masing-masing. Hal ini menyebabkan belum bersatunya kekuatan rakyat untuk mengusir penjajahan dari tanah air Indonesia.

B. Sumpah Pemuda

Pada 1908, rakyat Indonesia mulai memiliki kesadaran untuk bersatu melawan penjajah. Para pemuda di berbagai wilayah di Indonesia mulai membentuk perkumpulan untuk menentang penjajah. Perkumpulan pemuda tersebut membawa nama daerah asalnya.

Beberapa perkumpulan pemuda atau sering disebut organisasi pemuda yang ada di daerah Nusantara, diantaranya sebagai berikut.

1. *Jong Batak*, yaitu (perkumpulan para pemuda batak).
2. *Jong Java*, yaitu (perkumpulan para pemuda Jawa).
3. *Jong Sumatranen Bond*, yaitu (perkumpulan para pemuda Sumatera).
4. *Jong Ambon*, yaitu (perkumpulan para pemuda Ambon).
5. *Jong Islamaten Bond*, yaitu (perkumpulan para pemuda Islam).
6. *Jong Minahasa*, yaitu (perkumpulan para pemuda Minahasa).
7. *Jong Celebes*, yaitu (perkumpulan para pemuda Sulawesi).

Organisasi pemuda yang telah terbentuk masih bersifat kedaerahan. Mereka berjuang untuk daerah asalnya saja sehingga sulit sekali menciptakan rasa persatuan. Hal tersebut disebabkan masih kuatnya sifat kedaerahan yang mereka miliki. Para pemuda ingin sekali berjuang untuk memerdekakan negerinya, walaupun sifat kedaerahan masih kuat pada diri mereka. Hal ini terlihat dengan disepakatinya pertemuan para pemuda.

Pada 30 April- 2 Mei 1926, para pemuda yang ingin mewujudkan persatuan nasional, mengadakan Kongres Pemuda I di Jakarta. Tujuan kongres ini adalah menanamkan semangat kerjasama antar perkumpulan pemuda di Indonesia. Kongres Pemuda I menjadi dasar bagi persatuan

indonesia. Namun, kongres pemuda I belum berhasil mempersatukan kegiatan pemuda dalam satu wadah. Kongres pemuda I menghasilkan gagasan persatuan dalam perjuangan untuk indonesia merdeka.

Pada 28 oktober 1982 dilaksanakan kongres pemuda II di Jakarta. Kongres pemuda II berhasil merumuskan suatu ikrar. Ikrar tersebut dikenal dengan sebutan Sumpah Pemuda. Sumpah pemuda merupakan pencerminan tekad dan ikrar para pemuda dan pelajar saat itu. Mereka bersatu tanpa memandang perbedaan daerah, agama, dan suku bangsa. Mereka bersatu untuk merebut kemerdekaan indonesia dari tangan penjajah. Pada waktu itu, semangat persatuan sangat menonjol. Mereka memiliki tekad lebih baik mati terhormat daripada terjajah. Tidak ada jalan lain dalam usaha merebut kemerdekaan, kecuali menjalin persatuan dan kesatuan. Tekad para pemuda begitu kuat. Mereka bersatu dengan mengucapkan ikrar setia pada negara. Ikrar tersebut dikenal dengan nama Sumpah Pemuda.

POST TEST

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan nama-nama suku yang ada di indonesia.....
2. Bahasa persatuan indonesia adalah bahasa ...
3. Suku sunda terletak di pulau ...
4. Jika bangsa indonesia selalu bersatu maka akan menjadi bangsa yang ...
5. Sumpah pemuda telah mendorong bangsa indonesia untuk ...

KUNCI JAWABAN LKS

1. Suka jawa, suku sunda, suku bugis, suku dayak, suku asmat
2. Bahasa Indonesia
3. Pulau Jawa

4. Kuat
5. Bersatu



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Romang Polong
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas I Semester : III/II
Alokasi Waktu : 2x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Mengamalkan makna sumpah pemuda

II. Kompetensi Dasar

Mengenal makna satu nusa satu bangsa dan satu bahasa

III. Indikator

- Memahami pengertian sumpah pemuda
- Menghafal dan memahami isi sumpah pemuda
- Menyebutkan tokoh-tokoh sumpah pemuda
- Memahami makna sumpah pemuda

IV. Tujuan Pembelajaran

- ◆ Siswa dapat mengetahui dan memahami pengertian sumpah pemuda.

- ◆ Siswa dapat mengetahui siapa saja para tokoh sumpah pemuda

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin, Rasa Hormat, Tekun, Rajin, Tanggung Jawab.

V. Materi Pokok

Sumpah Pemuda

VI. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya jawab
- Penugasan
- diskusi

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

- **Pendahuluan**
 - Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
 - Guru mengadakan motivasi, dengan cara memperlihatkan gambar-gambar tokoh sumpah pemuda kemudian mengajukan pertanyaan “apakah kalian mengenal siapa pejuang pada gambar tersebut?”
- **Kegiatan inti**
 - Eksplorasi***
 - Guru menjelaskan pengertian sumpah pemuda
 - Guru menyuruh siswa maju satu persatu untuk menghafal isi sumpah pemuda
 - Guru membagikan lembar kerja siswa
 - Elaborasi***
 - Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
 - Guru memberikan tugas pada tiap kelompok, yaitu menjodohkan gambar dan nama tokoh Sumpah Pemuda, dengan menggunakan media *flash card*.
 - Siswa membuat laporan hasil dari diskusi yang telah dikerjakannya.
 - Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri dan jujur
 - Konfirmasi***
 - Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum diketahui siswa.
 - Guru memberikan penguatan terhadap hasil demonstrasi (games) yang telah dikerjakan oleh siswa.
- **Kegiatan Penutup**

- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru mengadakan tes tertulis untuk menguji kemampuan siswa.
- Siswa di beri saran dan motivasi
- Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

VIII. Alat Dan Sumber Bahan

- Alat : Gambar Tokoh Sumpah Pemuda
- Sumber : Buku BSE kelas 3

IX. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
1. Menyebutkan nama-nama tokoh sumpah pemuda	Diskusi Kelompok	Lembar kerja	1. Tuliskan nama-nama tokoh sumpah pemuda!
2. Memahami pengertian sumpah pemuda	Tes	Tes Lisan	2. Jelaskan pengertian sumpah pemuda

➤ Format Kriteria Penilaian

- *Produk (hasil diskusi)*

Aspek	Skor
Konsep	Setiap nomor sama dengan skor 8

Nilai = B x 8

- *Performansi*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	4. Saling bekerjasama	3
		5. Kurang adanya kerjasama	2
		6. Tidak bekerjasama	1
2.	Keaktifan		

	4. Menjawab 1 pertanyaan benar	3
	5. Menjawab 2 pertanyaan salah	2
	6. Menjawab 1 pertanyaan salah	1

Nilai = Jumlah Skor x 10

❖ **Lembar Penilaian**

No	NamaSiswa	Performan		Diskusi	JumlahSkor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						

CATATAN :

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

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

Gowa , November 2018

Mengetahui,

Wali Kelas

Peneliti

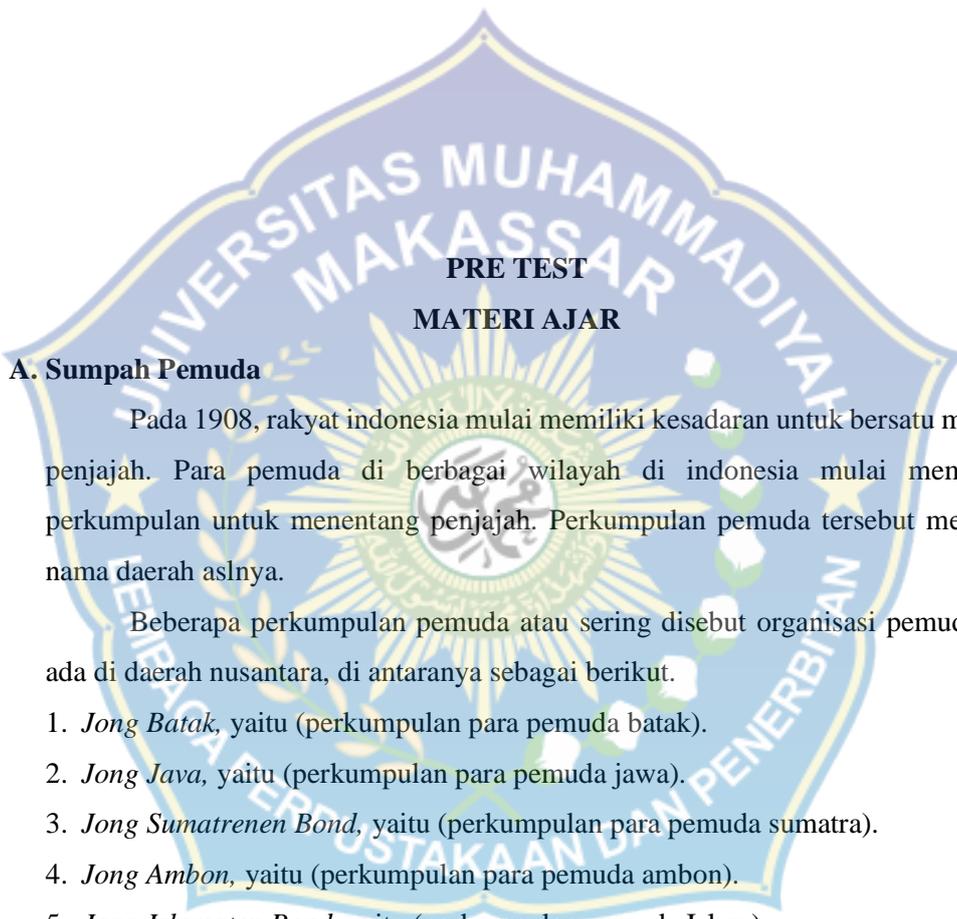
SUPIATI, S.Pd

Salmawati
NIM : 10540915114

Menyetujui,

Kepala Sekolah
SD Negeri Romang Polong

H.ASRI, S.Pd
NIP. 19600107 198411 1 003



PRE TEST
MATERI AJAR

A. Sumpah Pemuda

Pada 1908, rakyat Indonesia mulai memiliki kesadaran untuk bersatu melawan penjajah. Para pemuda di berbagai wilayah di Indonesia mulai membentuk perkumpulan untuk menentang penjajah. Perkumpulan pemuda tersebut membawa nama daerah asalnya.

Beberapa perkumpulan pemuda atau sering disebut organisasi pemuda yang ada di daerah nusantara, di antaranya sebagai berikut.

1. *Jong Batak*, yaitu (perkumpulan para pemuda batak).
2. *Jong Java*, yaitu (perkumpulan para pemuda Jawa).
3. *Jong Sumatrenen Bond*, yaitu (perkumpulan para pemuda Sumatera).
4. *Jong Ambon*, yaitu (perkumpulan para pemuda Ambon).
5. *Jong Islamaten Bond*, yaitu (perkumpulan pemuda Islam).
6. *Jong Minahasa*, yaitu (perkumpulan para pemuda Minahasa).
7. *Jong Celebes*, yaitu (perkumpulan para pemuda Sulawesi).

Organisasi pemuda yang telah terbentuk masih bersifat kedaerahan. Mereka berjuang untuk daerah asalnya saja sehingga sulit sekali menciptakan rasa persatuan. Hal tersebut disebabkan masih kuatnya sifat kedaerahan yang mereka miliki. Para pemuda ingin sekali berjuang untuk memerdekakan negerinya, walaupun sifat kedaerahan masih kuat pada diri mereka. Hal ini terlihat dengan disepakatinya pertemuan para pemuda.

Pada 30 april – 2 mei 1926, para pemuda yang ingin mewujudkan persatuan nasional, mengadakan kongres pemuda I di Jakarta. Tujuan kongres pemuda I adalah menanamkan semangat kerjasama antar perkumpulan pemuda di indonesia. Kongres pemuda I menjadi dasar bagi persatuan indonesia. Namun, kongres pemuda I belum berhasil mempersatukan kegiatan pemuda dalam satu wadah. Kongres pemuda I menghasilkan gagasan persatuan dalam perjuangan untuk indonesia merdeka.

Pada 28 oktober 1928 dilaksanakan kongres pemuda II di Jakarta. Kongres pemuda II berhasil merumuskan suatu ikrar. Ikrar tersebut dikenal dengan sebutan sumpah pemuda. Isi sumpah pemuda, di antaranya sebagai berikut.



Sumpah Pemuda

*Kami putra dan putri indonesia
Mengaku bertumpah darah yang satu
Tanah air indonesia
Kami putra dan putri indonesia
Mengaku berbangsa yang satu
Bangsa indonesia
Kami putra dan putri indonesia
Menjunjung tinggi bahasa persatuan
Bahasa indonesia.*

Sumpah pemuda merupakan pencerminan tekad dan ikrar para pemuda dan pelajar saat itu. Mereka bersatu tanpa memandang perbedaan daerah, agama, dan suku bangsa. Mereka bersatu untuk merebut kemerdekaan indonesia dari tangan penjajah. Pada waktu itu, semangat persatuan sangat menonjol. Mereka memiliki tekad lebih baik mati terhormat daripada tejajah. Tidak ada jalan lain dalam usaha merebut kemerdekaan, kecuali menjalin persatuan dan kesatuan. tekad para pemuda begitu kuat. Mereka bersatu dengan mengucapkan ikrar setia pada negara. Ikrar tersebut dikenal dengan nama Sumpah Pemuda.

Pada saat kongres pemuda II, lagu *Indonesia Raya* ciptaan Wage Rudolf Supratman untuk kali pertama diperdengarkan. Pada saat itu juga, bendera merah putih ditetapkan sebagai bendera kebangsaan Indonesia.

Para peserta kongres pemuda II berdiri dan menyambut ikrar sumpah pemuda dengan tepuk tangan. Hal tersebut menandakan suka cita dan gembira. Bahkan, ada sebagian peserta menangis karena terharu. Ikrar sumpah pemuda dilaksanakan oleh semua rakyat. Sumpah pemuda menjadi peristiwa penting dalam sejarah bangsa Indonesia. Sumpah pemuda membangkitkan kesadaran seluruh rakyat sebagai bangsa yang satu. Oleh sebab itu, pelajar dan generasi penerus harus selalu menjunjung tinggi persatuan Indonesia berdasarkan prinsip *Bhinneka Tunggal Ika*.

Dengan sumpah pemuda, perjuangan rakyat Indonesia tidak lagi bersifat kedaerahan, tetapi sudah menjadi kesatuan yang kuat. Semua kekuatan bersatu untuk melawan para penjajah sehingga dalam waktu singkat, bangsa Indonesia berhasil mengusir penjajah. Puncaknya pada 17 Agustus 1945, bangsa Indonesia dapat memproklamasikan kemerdekaannya.

Sumpah pemuda telah dikumandangkan oleh para pendahulu kita. Hal ini harus dijadikan landasan kekuatan bangsa. Sumpah pemuda diperlukan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, memiliki rasa kebangsaan, dan satu bahasa yang sama.

Banyak hal yang dapat kamu lakukan untuk menunjukkan bahwa kamu bangga menjadi anak Indonesia, di antaranya sebagai berikut.

1. Rajin belajar sebagai bukti cinta terhadap tanah air.
2. Selalu giat dalam mengerjakan piket kelas merupakan salah satu bentuk disiplin dan bertanggung jawab.
3. Aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah.
4. Aktif dalam kegiatan di daerahmu, seperti ikut serta dalam perlombaan 17 Agustus.

B. Pengamalan Nilai-nilai Sumpah Pemuda

Sumpah pemuda merupakan peristiwa bersejarah yang berperan penting dalam mencapai kemerdekaan Republik Indonesia. Pada waktu itu, organisasi pemuda berasal dari daerah yang berbeda. Setiap organisasi pemuda memiliki perbedaan bahasa, agama, suku bangsa, adat istiadat, dan budaya. Namun, mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu menjadikan Indonesia negara yang merdeka dan bebas dari segala bentuk penjajahan.

Contoh pengalaman nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya sebagai berikut:

1. Giat belajar untuk meraih cita-cita

Sejak kecil, kamu harus giat dan tekun belajar. Setelah dewasa, kamu akan meraih cita-citamu sehingga dapat mencapai kesuksesan dalam hidup. Kehidupan apapun yang kamu jalani harus dilakukan dengan sebaik mungkin.

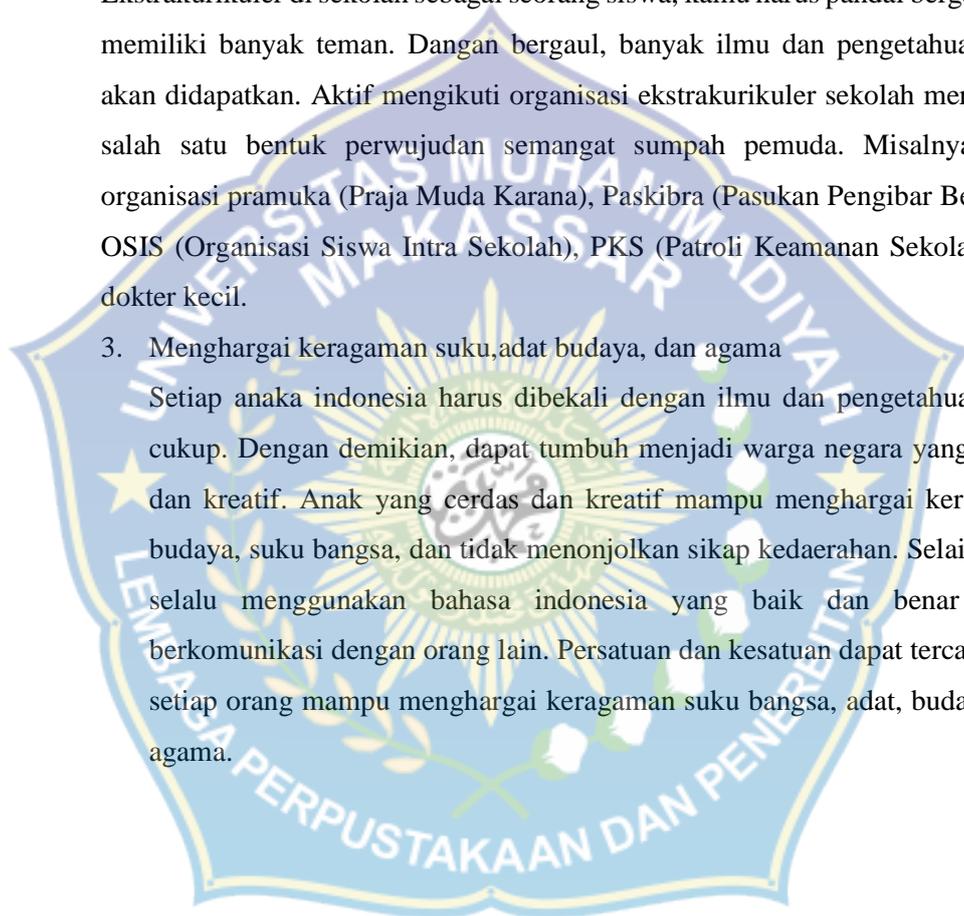
Tidak hanya kesuksesan hidup yang dapat draih, seperti pekerjaan yang baik. Namun, kebanggaan dari diri sendiri dan orangtua. Dengan demikian, kamu telah ikut serta membangun bangsa dan negara. Selain itu, kamu juga dapat menjadi penerus bangsa yang mampu menghargai perjuangan pahlawan.

2. Mengikuti kegiatan

Ekstrakurikuler di sekolah sebagai seorang siswa, kamu harus pandai bergaul agar memiliki banyak teman. Dengan bergaul, banyak ilmu dan pengetahuan yang akan didapatkan. Aktif mengikuti organisasi ekstrakurikuler sekolah merupakan salah satu bentuk perwujudan semangat sumpah pemuda. Misalnya, pada organisasi pramuka (Praja Muda Karana), Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera), OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah), PKS (Patroli Keamanan Sekolah), dan dokter kecil.

3. Menghargai keragaman suku, adat budaya, dan agama

Setiap anak Indonesia harus dibekali dengan ilmu dan pengetahuan yang cukup. Dengan demikian, dapat tumbuh menjadi warga negara yang cerdas dan kreatif. Anak yang cerdas dan kreatif mampu menghargai keragaman budaya, suku bangsa, dan tidak menonjolkan sikap kedaerahan. Selain itu, ia selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berkomunikasi dengan orang lain. Persatuan dan kesatuan dapat tercapai jika setiap orang mampu menghargai keragaman suku bangsa, adat, budaya, dan agama.





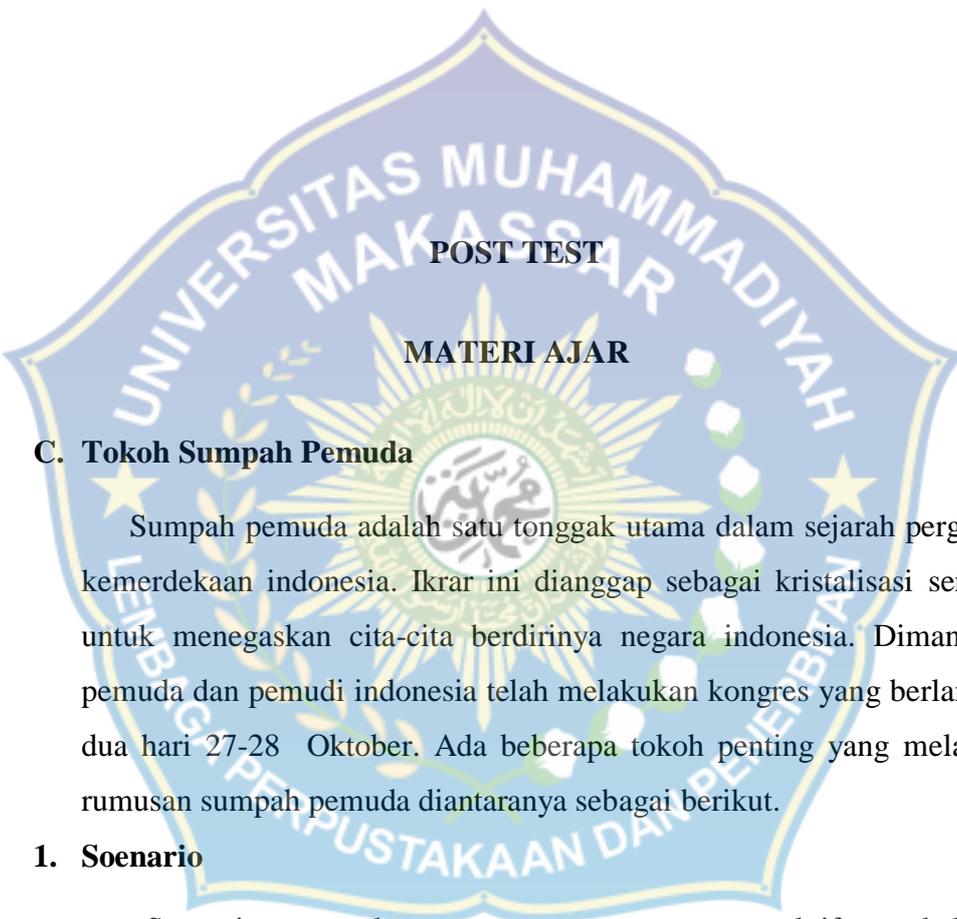
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Coba sebutkan 5 nama tokoh sumpah pemuda....
2. Sebelum sumpah pemuda, bangsa Indonesia dahulu sulit mengusir penjajah. Sebabnya karena tidak adanya ...
3. Bhineka Tunggal Ika mempunyai arti ...
4. Hari sumpah pemuda di peringati setiap tanggal ...
5. Bahasa Indonesia bagi negara Indonesia adalah sebagai bahasa ...

KUNCI JAWABAN (LKS)

1. Soenario, J. Leimena, Soegando Djojopoespito, Djoko Marsaid, Mohammad Yamin.
2. Persatuan
3. Berbeda-beda tapi tetap Satu.
4. Setiap tanggal 28 Oktober.
5. Sebagai bahasa nasional.



POST TEST

MATERI AJAR

C. Tokoh Sumpah Pemuda

Sumpah pemuda adalah satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Ikrar ini dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia. Dimana para pemuda dan pemudi Indonesia telah melakukan kongres yang berlangsung dua hari 27-28 Oktober. Ada beberapa tokoh penting yang melahirkan rumusan sumpah pemuda diantaranya sebagai berikut.

1. Soenario

Soenario merupakan seorang pengacara yang aktif membela para aktivis kemerdekaan pada waktu itu. Soenario dipercaya sebagai penasehat panitia perumusan sumpah pemuda dan juga pembicara. Pria yang lahir di Madiun, Jawa Timur pada tahun 1902 ini memiliki nama lengkap Prof. Mr. Sunario Sastrowardoyo. Setelah menyelesaikan masa studinya di tanah air, dia langsung berangkat ke Belanda guna melanjutkan ke jenjang berikutnya.

2. J. Leimena

Johannes Leimena lahir di Ambon, Maluku pada tahun 1905. Saat kongres II masih berjalan, dia merupakan anggota panitia kongres. Perlu diketahui bahwa Leimena merupakan mahasiswa aktivis yang mengetahui organisasi Jong Ambon.

3. Soegondo Djojopoespito

Seorang aktivis pendidikan yang juga tinggal di mediaman Ki Hajar Dewantara. Tokoh pemuda yang satu ini lahir pada tahun 1905. Tidak banyak orang yang tau bahwa Soegondo inilah yang memimpin jalanya Kongres Pemuda II hingga menghasilkan Sumpah Pemuda yang kini terkenal.

4. Djoko Marsaid

Djoko Marsaid merupakan wakil ketua saat kongres pemuda berlangsung. Djoko sendiri merupakan ketua dari Jong Java. Tidak banyak informasi yang bisa digali dari seorang Djoko Marsaid ini. Namun, namanya tetap tercantum dalam tokoh penting perumusan sumpah pemuda.

5. Mohammad Yamin

Mohammad Yamin adalah seorang penyair yang merintis gaya puisi modern di Indonesia. Pria kelahiran Minangkabau tahun 1903 ini merupakan salah satu tokoh yang mendorong bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dalam perumusan sumpah pemuda.

6. Amir Syarifuddin Harahap

Wakil dari Jong Batak Bond. Saat perumusan sumpah pemuda, dia kerap menyumbangkan ide-ide brilian. Amir juga merupakan aktivis anti Jepang dan pernah terancam hukuman mati.

7. W.R. Supratman

W.R. Supratman adalah pencipta lagu kebangsaan Indonesia Raya. Tidak banyak yang tahu bahwa pria bernama lengkap Wage Rudolf Soepratman ini merupakan seorang wartawan dan pengarang. Selain itu, dia juga pandai dalam memainkan biola. Saat penutupan sumpah pemuda, dia memainkan

sebuah lagu secara instrumental dengan biola (tanpa teks) yang kini dikenal sebagai lagu Indonesia Raya.

8. S. Mangoensarkoro

Merupakan seorang tokoh penting yang lahir pada tahun 1904. Pria bernama lengkap Sarmidi Mangoensarkoro ini merupakan pejuang di bidang pendidikan. Saat kongres pemuda I dan II, dia sering berbicara mengenai pendidikan untuk bangsa Indonesia.

Berkat konsentrasinya yang kuat dalam bidang tersebut, dia dipercaya sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada tahun 1949 hingga 1950.

9. Kartoseowirjo

Pria bernama lengkap Sekarmadji Maridjan Kartosuwirjo ini merupakan pemimpin DI/TII yang mendeklarasikan Negara Islam Indonesia. Walau begitu, dia merupakan salah satu tokoh penting dalam pembuatan sumpah pemuda 1928.

Pria kelahiran 7 Februari 1905 ini merupakan segelintir putra bangsa yang berhasil mengenyam pendidikan di Eropa kala itu. Dia bersekolah di Holland Inlandsche School (HIS) di Rembang. Tempat itu merupakan sekolah elit khusus untuk anak-anak Eropa totok dan Indo (campuran).

10. Kasman Singodimedjo

Perintis keberadaan Pramuka di Indonesia. Dia juga dikenal sebagai orator yang ulung. Pria kelahiran Purworejo, Jawa Tengah ini pernah menjabat sebagai jaksa agung Indonesia dari tahun 1945 hingga 1946.

11. Mohammad Roem

Merupakan aktivis pemuda sekaligus mahasiswa hukum. Rasa nasionalisme dalam dirinya terbakar setelah mendapatkan perlakuan diskriminatif di sekolah Belanda. Akhirnya pria yang sering disapa Moh. Roem ini bertekad untuk ikut serta dalam perumusan ikrar sumpah pemuda.

12. A.K. Gani

Pria bernama asli Adnan Kapau Gani ini merupakan aktivis pemuda yang lahir di Palembang, Sumatra Barat pada tahun 1905. Dia beregerak dalam organisasi Jong Sumatra Bond.

13. Sie Kong Liang

Nama pria yang satu ini seringkali disebut saat kamu membicarakan sumpah pemuda. Bagaimana tidak, dia adalah pemilik rumah tempat berlangsungnya kongres pemuda II. Rumah itu terletak di Jalan Kramat Raya.

Kini, rumah itu telah dijadikan sebuah museum

Biodata Tokoh Sumpah Pemuda



Gedung Museum Memperingati Kongres Pemuda II

Sumpah pemuda adalah satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Ikrar ini dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia.

Sumpah pemuda lahir dari Kongres Pemuda II yang digelar di rumah Sie Kong Liang, 27-28 Oktober 1928, di Jalan Kramat Raya 106, sekitar 1 kilometer dari stasiun Pasar Senen, Jakarta Pusat. Waktu itu, ada sekitar 700 peserta yang hadir, tetapi kenyataannya sekarang hanya 82 peserta yang tercatat. Artinya, sebagian tokoh yang berkiprah dalam sejarah ini justru luput tercatat.

Dalam buku panduan museum sumpah pemuda (2015). Tercatat 82 nama yang tersusun secara alfabetis sebagai peserta Kongres Pemuda II, yang kala itu disebut sebagai “Kerapatan (congres) Pemoeda- pemoeda Indonesia di Waltervreden (27-28 Oktober)”.

Berikut ini tokoh-tokoh yang berperan dalam sumpah pemuda pada Kongres Pemuda II yang diselenggarakan dua hari, 27-28 oktober 1928 di Batavia (Jakarta).

a. Mr. Sunario

Prof Mr. Sunario Sastrowardoyo (lahir di Madiun, Jawa Timur, 28 Agustus 1902- meninggal di Jakarta, 18 mei 1997 pada umur 94 tahun) adalah salah satu tokoh indonesia pada masa pergerakan kemerdekaan indonesia dan pernah menjabat sebagai pengurus perhimpunan indonesia di Belanda.

Sunario adalah satu-satunya tokoh yang berperan aktif dalam dua peristiwa yang menjadi tonggak sejarah nasional Manifesto 1925 dan Kongres Pemuda II. Ketika Manifesto politik itu dicetuskan ia menjadi pengurus perhimpunan indonesia bersama Hatta. Sunario menjadi sekretaris II, Hatta bendahara I. akhir Desember 1925, ia meraih gelar Master in de rechten, lalu pulang ke indonesia. Aktif sebagai pengacara, ia membela para aktivis pergerakan yang berurusan dengan polisi Hindia Belanda. Ia menjadi penasihat panitia kongres pemuda II tahun 1928 yang melahirkan sumpah pemuda. Dalam kongres itu Sunario menjadi pembicara dengan makalah “Pergerakan Pemuda dan Persatuan Indonesia”.

Biodata Sunario Sastrowardoyo

Jabatan

- Menteri Luar Negeri Republik Indonesia ke-7, Masa jabatan: 9 april 1957-10 Juli 1959
- Rektor UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ke-2, masa jabatan 1960-1963
- Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta ke-3, masa jabatan 1960-1972

Informasi Pribadi

- Lahir 28 Agustus 1902 Madiun, Jawa Timur, Hindia Belanda
- Meninggal 18 Mei 1997 (umur 94 tahun) Jakarta Indonesia.

- Kebangsaan Indonesia
- Profesi: Diplomat
- Agama : Islam

b. J. Leimena

Dr. Johannes Leimena (lahir di Ambon, Maluku, 6 Maret 1905- meninggal di Jakarta, 29 Maret 1977 pada umur 72 tahun) adalah salah satu pahlawan Indonesia. Ia merupakan tokoh politik yang paling sering menjabat sebagai menteri kabinet Indonesia dan satu-satunya menteri Indonesia yang menjabat sebagai menteri selama 21 tahun berturut-turut tanpa terputus. Leimena masuk ke dalam 18 kabinet yang berbeda, sejak kabinet Sjahrir II (1946) sampai kabinet Dwikora II (1966), baik sebagai menteri kesehatan, wakil perdana menteri, wakil menteri pertama maupun menteri sosial. Selain itu Leimena juga menyandang pangkat laksamana Madya (Tituler) di TNI-AL ketika ia menjadi anggota dari KOTI (Komando Operasi Tertinggi) dalam rangka Trikora.

Biodata Johannes Leimena

Jabatan:

- Menteri Perguruan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan Indonesia ke-3, masa jabatan: 24 Februari 1966- 27 Maret 1966
- Menteri Koordinator Kompartemen Distribusi Indonesia, masa jabatan: 6 Maret 1962- 27 Agustus 1964
- Menteri Sosial Republik Indonesia ke-13, masa jabatan: 9 April 1957-24 Maret 1956, masa jabatan: 6 September 1950- 30 Juli 1953, masa jabatan: 20 Desember 1949- 6 September 1950, masa jabatan: 3 Juli 1947- 4 Agustus 1949

Informasi Pribadi:

- Lahir: 6 Maret 1905 Ambon, Maluku, Hindia Belanda
- Meninggal: 29 Maret 1977 (umur 72) Jakarta, Indonesia
- Kebangsaan: Indonesia
- Partai politik: Partai Kristen Indonesia
- Agama: Protestan

c. Soegondo Djojopoespito

Sugondo Djojopuspito (lahir di Tuban, Jawa Timur, 22 Februari 1905- meninggal di Yogyakarta, 23 April 1978 pada umur 73 tahun) adalah tokoh pemuda tahun 1928 yang memimpin kongres pemuda Indonesia kedua dan menghasilkan sumpah pemuda. Dengan motto: Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu bahasa: Indonesia.

Biodata Soegondo Djojopoespito:

Lahir: 22 Februari 1905. Tuban, Jawa Timur, Meninggal: 23 April 1978, Yogyakarta.

Pendidikan:

HIS (Sekolah Dasar 7 Tahun) tahun 1911-1918 di kota Tuban, mondok di Cokroaminoto Surabaya, mondok di rumah HOS Cokroaminoto bersama Soekarno, lulus MULO, tahun 1922, AMS afdeling B (Sekolah Menengah Atas bagian B- paspal -3 tahun) di Yogyakarta tahun 1922-1925, melalui HOS Cokroaminoto dititipkan mondok di rumah Ki hadjar Dewantoro di Lempoejangan Stationweg 28 Yogyakarta (dulu Jl. Tanjung, sekarang Jl. Gajah Mada, setelah lulus AMS tahun 1925 melanjutkan kuliah atas biaya pamanya dan beasiswa di Rechatshooge School te Batavia (Sekolah Tinggi Hukum di Jakarta- didirikan tahun 1924- cikal bakal Fakultas Hukum Universitas Indonesia sekarang), kuliah di RHS hanya mencapai lulusan tingkat Candidat satu (C1).

Pekerjaan:

- Pada masa penjajahan Jepang, bekerja sebagai pegawai Shihabu (Kepenjaaran)
- Pada masa revolusi aktif dalam Badan Pekerja Komite Nasional Indonesia Pusat (BP-KNIP)
- Menteri pembangunan masyarakat dalam kbinet Halim. Pada masa RIS, dalam Negara Republik Indonesia dengan Acting Presiden Mr. Assaat.

d. Djoko Marsaid

Djoko Marsaid merupakan wakil ketua pada saat Kongres Pemuda berlangsung. Djoko mewakili organisasinya, Jong Java. Tidak banyak informasi

mengenai Djoko Marsaid ini. Meskipun begitu, namanya tetap tercantum sebagai tokoh penting dalam perumusan sumpah pemuda.

e. Mohammad Yamin

Prof Mr. Mohammad Yamin, S.H. (lahir di Tawali, Sawahlunto, Sumatera Barat, 24 Agustus 1903- meninggal di Jakarta, 17 Oktober 1962 pada umur 59 tahun) adalah sastrawan, sejarawan, budayawan, politikus, dan ahli hukum yang telah dihormati sebagai pahlawan nasional Indonesia. Ia merupakan salah satu perintis puisi modern Indonesia dan pelopor sumpah pemuda sekaligus “pencipta imaji keindonesiaan” yang mempengaruhi sejarah persatuan Indonesia.

Biodata Mohammad Yamin:

Jabatan:

- Menteri Penerangan Indonesia ke-14, masa jabatan: 8 Maret 1962- 17 Oktober 1962
- Menteri Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan Indonesia ke-8. Masa jabatan: 30 Juli 1953- 12 Agustus 1955
- Menteri Kehakiman Indonesia ke-6. Masa jabatan: 27 April 1951- 3 April 1952

Informasi Pribadi:

- Lahir: 24 Agustus 1903 Sawahlunto, Sumatera Barat, Hindia Belanda
- Meninggal: 17 Oktober 1962 (umur 59 tahun) Jakarta, Indonesia
- Kebangsaan: Indonesia
- Agama: Islam

f. Amir Syarifuddin

Mr. Amir Sjarifoeddin Harahap (ejaan baru: Amir Syarifuddin Harahap) (lahir di Medan, Sumatera Utara, 27 April 1907- meninggal di Surakarta, Jawa Tengah, 19 Desember 1948 pada umur 41 tahun) adalah seorang politikus sosialis dan salah satu pemimpin terawal Republik Indonesia. Ia menjabat sebagai Perdana Menteri ketika Revolusi Nasional Indonesia sedang berlangsung. Berasal dari keluarga Batak Muslim, Amir menjadi pemimpin

sayap kiri terdepan pada masa Revolusi. Pada tahun 1948, ia dieksekusi mati oleh pemerintahan karena terlibat dalam pemberontakan.

Biodata Amir Syarifuddin Harahap

Jabatan:

- Perdana Menteri Indonesia ke-2, masa jabatan: 3 Juli 1947- 29 Januari 1948
- Menteri Pertahanan Indonesia ke-3, masa jabatan: 14 November 1945- 29 Januari 1948
- Menteri Penerangan ke-1, masa jabatan: 2 September 1945- 12 Maret 1946

Informasi Pribadi

- Lahir: 27 April 1907 Medan, Sumatera Utara, Hindia Belanda
- Meninggal: 19 desember 1948 (umur 41 tahun) Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia
- Kebangsaan: Indonesia
- Partai Politik: PSI, PKI
- Profesi: Politikus
- Agama: Kristen Protestan

g. S. Mangoensarkoro

Ki Mangunsarkoro atau Sarmidi Mangunsarkoro (lahir 23 Mei 1904- meninggal 8 Juni 1957 pada umur 53 tahun) adalah pejuang di bidang pendidikan nasional, ia dipercaya menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada tahun 1949 hingga tahun 1950.

Biodata Ki Sarmidi Mangunsarkoro

Jabatan:

- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia ke-5, masa jabatan: 4 Agustus 1949- September 1950

Informasi Pribadi

- Lahir: 23 Mei 1904 Indonesia
- Meninggal: 8 Juni 1957 (umur 53 tahun) Indonesia
- Agama: Islam

h. Karto Soewirjo

Sekarmadji Maridjan Kartosoewirjo (lahir di Cepu, Jawa Tengah, 7 Januari 1905- meninggal di Kepulauan Seribu, DKI Jakarta, 5 September 1962 pada umur 57 tahun) adalah seorang tokoh Islam Indonesia yang memimpin pemberontakan Darul Islam melawan pemerintahan Indonesia dari tahun 1949 hingga tahun 1962, dengan tujuan mengamalkan Pancasila dan mendirikan Negara Islam Indonesia berdasarkan hukum syariah.

Biodata Sekarmadji Maridjan Kartosuwirjo

Jabatan:

- Imam Negara Islam Indonesia. Masa jabatan: 7 Agustus 1949- 4 Juni 1962

Informasi Pribadi

- Lahir: 7 Januari 1905 Cepu, Jawa Tengah, Hindia Belanda
- Meninggal: 5 September 1962 (umur 57 tahun) Kepulauan Seribu, Jakarta, Indonesia
- Istri: Dewi Siti Kalsum
- Agama: Islam

i. Kasman Singodimedjo

Mr. Kasman Singodimedjo (lahir di Poerworedjo, Jawa Tengah, 25 Februari 1904 – meninggal di Jakarta, 25 Oktober 1982 pada umur 78 tahun) adalah jaksa agung Indonesia periode 1945 sampai 1946 dan juga mantan menteri muda kehakiman pada kabinet Amir Syarifuddin II. Selain itu ia juga adalah ketua KNIP (Komita Nasional Indonesia Pusat) yang menjadi cikal bakal dari DPR.

j. A.K. Gani

Dr. Adnan Kapau Gani atau biasa disingkat A.K. Gani (lahir di Palembang, Agam, Sumatera Barat, Hindia Belanda, 16 September 1905- meninggal di Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia, 23 Desember 1968 pada umur 63 tahun) adalah seorang dokter dan politis Indonesia. Ia pernah menjabat sebagai wakil perdana menteri pada kabinet Amir Syarifuddin I dan kabinet Amir Syarifuddin II.

Biodata A.K. Gani

Jabatan:

- Wakil Perdana Menteri Indonesia ke-1, masa jabatan: 11 November 1947- 29 Januari 1948
- Menteri Perdagangan Indonesia ke-3, masa jabatan: 2 Oktober 1946- 29 Januari 1948
- Presiden Soekarno
- Menteri Pertanian Indonesia ke-4, masa jabatan: 2 Oktober 1946- 29 Januari 1948

Informasi Pribadi

- Lahir: 16 September 1905 Palembang, Sumatera Barat, Hindia Belanda
- Meninggal: 23 Desember 1968 (umur 63 tahun), Palembang Sumatera Selatan, Indonesia
- Kebangsaan: Indonesia
- Agama: Islam

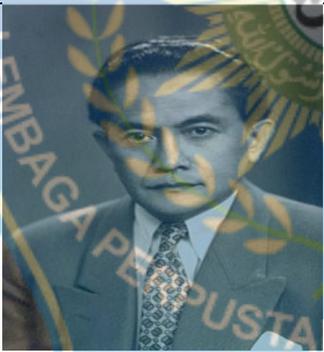
k. Sie Kong Liong

Sie Kong Liong adalah pemilik sebuah rumah bangunan di Jalan Kramat Raya 106 yang menjadi tempat diadakannya acara sumpah pemuda. Rumah tersebut kini menjadi museum.

Atas prakarsa Soenario, rumah Sie Kong Liong dipugar oleh Gubernur DKI kala itu, Ali Sadikin, dan ditetapkan menjadi gedung sumpah pemuda sebelum akhirnya berubah nama menjadi Museum Sumpah Pemuda.

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk : isilah kolom di bawah ini dengan memperhatikan gambar !

No.	Gambar Tokoh Sumpah Pemuda	Biodata Tokoh Sumpah Pemuda
1		<ul style="list-style-type: none">- Nama:- Ttl :- Kebangsaan:- Agama :
2		<ul style="list-style-type: none">- Nama:- Ttl :- Kebangsaan:- Agama:

3		<ul style="list-style-type: none"> - Nama: - Ttl : - Kebangsaan: - Agama:
4		<ul style="list-style-type: none"> - Nama: - Ttl : - Kebangsaan: - Agama :
5		<ul style="list-style-type: none"> - Nama: - Ttl : - Kebangsaan: - Agama:

Kunci jawaban Lembar Kerja Siswa

Catatan :

Kunci ini hanya merupakan jawaban model, sangat mungkin ada jawaban lain yang juga benar !

No	Gambar Tokoh Sumpah Pemuda	Biodata Tokoh Sumpah Pemuda
1		<ul style="list-style-type: none">• Nama : Mr. Sunario• Lahir: 28 Agustus 1902 Madiun, Jawa Timur, Hindia Belanda• Kebangsaan: Indonesia• Profesi: Diplomat• Agama: Islam
2		<ul style="list-style-type: none">• Nama: J. Leimena• Lahir: 6 Maret 1905 Ambon, Maluku, Hindia Belanda• Kebangsaan: Indonesia• Partai Politik: Partai Kristen Indonesia• Agama: Protestan

3		<ul style="list-style-type: none"> • Nama : Soegando Djojopoespito • Lahir : 22 Februari 1905, Tuban, Jawa Timur
4		<ul style="list-style-type: none"> • Nama : Mohammad Yamin • Lahir: 24 Agustus 1903 Sawahlunto, Sumatera Barat, Hindia Belanda • Kebangsaan: Indonesia • Agama: Islam
5		<ul style="list-style-type: none"> • Nama : A.K. Gani • Lahir: 16 September 1905 Palembang, Sumatera Barat, Hindia Belanda • Kebangsaan: Indonesia • Agama: Islam

ABSEN PENELITIAN

SISWA KELAS III SD NEGERI ROMANG POLONG KECEMATAN

SUMBA OPU KABUPATEN GOWA

No	Nama Siswa	Pertemuan				
		1 26 (November)	II 27 (November)	III 28 (November)	IV 29 (November)	V 30 (November)
1	Abd. Rasyid	√	√	√	√	√
2	Aditya Agus	√	√	√	√	√
3	Farel Ardiansyah	√	√	√	√	√
4	Muh. Ade	√	√	√	√	√
5	Muh. Amri	√	√	√	√	√
6	Muh. Daffa	√	√	√	√	√
7	Muh. Nur Akbar	√	√	√	√	√
8	Muh. Imam Ismail	√	√	√	√	√
9	Muh. Nurfajar	√	√	√	√	√
10	Muh. Rehan	√	√	√	√	√
11	Muh. Rifal	√	√	√	√	√
12	Muh. Yusuf	√	√	√	√	√
13	Ramadhan	√	√	√	√	√
14	Rivaldy	√	√	√	√	√
15	Aidil Ikhlas	√	√	√	√	√

16	Adinda Puspita	√	√	√	√	√
17	Adinda Tri	√	√	√	√	√
18	Amelda	√	√	√	√	√
19	Alfira Putri	√	√	√	√	√
20	Azizah muhtar	√	√	√	√	√
21	Fatriziah	√	√	√	√	√
22	Mahila Alike	√	√	√	√	√
23	Natalia	√	√	√	√	√
24	Syahra Nurul	√	√	√	√	√
25	Nurul Aulia	√	√	√	√	√
26	Inayah	√	√	√	√	√
27	Yuliani	√	√	√	√	√
28	Fitriani	√	√	√	√	√
29	St. Ayudia Mey	√	√	√	√	√
30	Nafa silfiana	√	√	√	√	√
31	Miranti	√	√	√	√	√

Peneliti

Salmawati

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS SISWA
SISWA KELAS III SD NEGERI ROMANG POLONG

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-					Rata-rata	Persentase
		1	2	3	4	5		
1.	Kehadiran murid	31	31	31	31	31	31	100%
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru.		25	27	27		26.33	84.93%
3.	Murid yang antusias mengikuti pembelajaran.		26	28	29		27.66	89.22%
4.	Mengikuti arahan guru dengan baik.		17	20	25		20.66	66.64%
5.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		10	16	23		16.33	52.67%
6.	Murid mengerjakan tugas dengan baik dan benar		29	28	29		28.66	92.45%
7.	Murid bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok		29	29	27		28.33	91.38%
8.	Murid aktif dalam diskusi kelompok		19	20	19		19.33	62.35%
9.	Murid dapat menyajikan hasil diskusi di depan kelas		18	21	25		21.33	68.80%

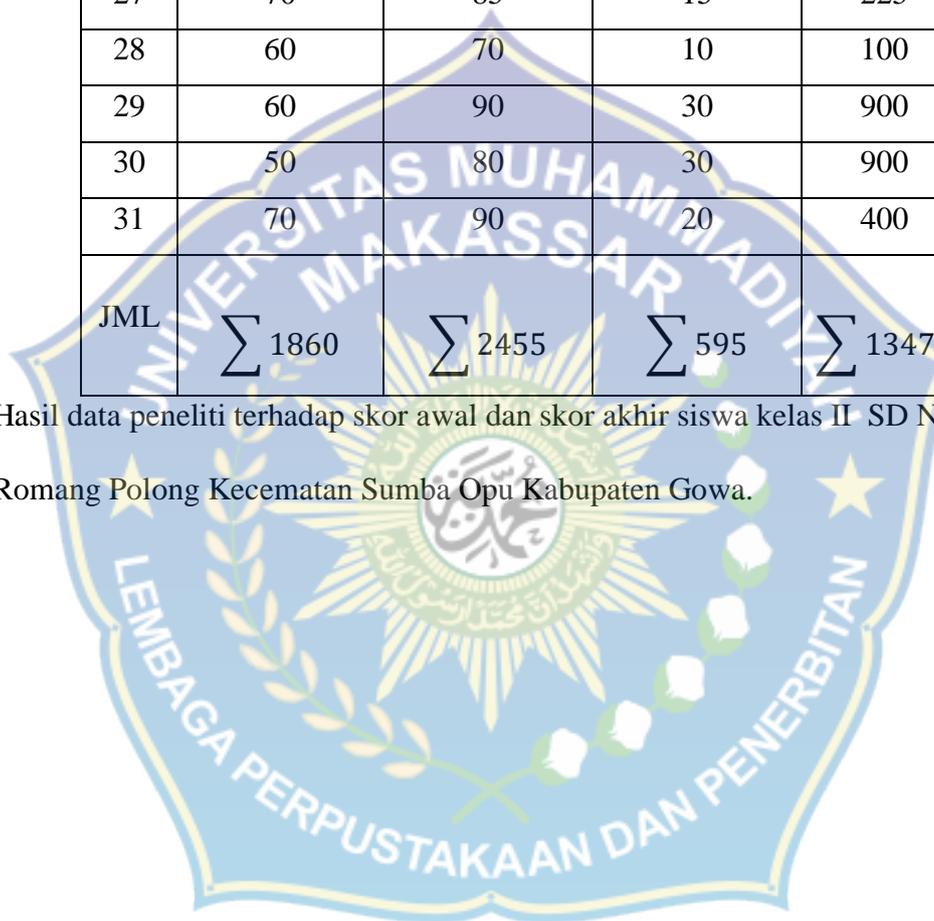
10.	Murid membuat kesimpulan		24	21	26		23.66	76.32%
Rata-Rata								78.47%

Tabel 4.14. Analisis pre-tes dan post-tes

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2(<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	65	75	10	100
2	65	75	10	100
3	55	65	10	100
4	60	75	15	225
5	50	70	20	400
6	60	70	10	100
7	50	70	20	400
8	60	75	15	225
9	65	70	5	25
10	50	80	30	900
11	50	75	25	625
12	50	90	40	1600
13	65	80	15	225
14	60	75	15	225
15	50	70	20	400
16	70	90	20	400
17	60	90	30	900
18	70	90	20	400
19	50	80	30	900

20	55	75	20	400
21	70	90	20	400
22	70	80	10	100
23	70	80	10	100
24	60	80	20	400
25	70	90	20	400
26	50	80	30	900
27	70	85	15	225
28	60	70	10	100
29	60	90	30	900
30	50	80	30	900
31	70	90	20	400
JML	\sum 1860	\sum 2455	\sum 595	\sum 13475

Hasil data peneliti terhadap skor awal dan skor akhir siswa kelas II SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.





LAMPIRAN B
DOKUMETASI









RIWAYAT HIDUP PENULIS



Salmawati, anak ketiga dari enam bersaudara, buah hati dari pasangan Dahlan dan Parida, dilahirkan pada hari Rabu, tanggal 26 September 1995 di Dampala, Provinsi Sulawesi Tengah.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 269 Lambatu pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Islam Darul Istiqamah Loeha dan selesai pada tahun 2010. Setelah itu pada tahun 2013 menyelesaikan pendidikan tingkat Menengah Kejuruan di SMK Negeri 6 Palu, pada tahun 2014 kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2018. Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa SD Negeri Romang Polong Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa** ”.