

**Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa
Menggunakan Teknik Bermain Peran Dalam
Pembelajaran PKn Kelas IIIA SDN Ungaran 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

GABRIELLA DETTY PRIMANDANI

091134150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2014

**Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa
Menggunakan Teknik Bermain Peran Dalam
Pembelajaran PKn Kelas IIIA SDN Ungaran 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

GABRIELLA DETTY PRIMANDANI

091134150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2014

SKRIPSI

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM
PEMBELAJARAN PKN KELAS IIIA SDN UNGARAN 1**

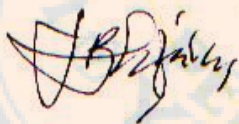
Oleh :

Gabriella Detty Primandani

091134150

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I



Drs. YB. Adimassana, M.A.

Tanggal 20 Juli 2014.

Pembimbing II



Elisabeth Desiana Mayasari, S.Psi, M.A.

Tanggal 20 Juli 2014.


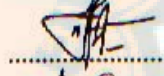
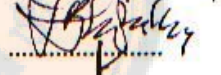

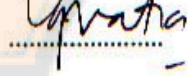
SKRIPSI

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM
PEMBELAJARAN PKN KELAS IIIA SDN UNGARAN 1**

Dipersiapkan dan ditulis oleh :
Gabriella Detty Primandani
NIM: 091134150

Telah dipertanggungjawabkan di depan penguji
pada tanggal 24 Juli 2014
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

	Nama Lengkap	Tanda Tangan
Ketua	: Gregorius Ari Nugrahanta, SJ., SS., BST., M.A.	
Sekretaris	: E. Catur Rismiati, S.Pd, M.A, Ed.D	
Anggota 1	: Drs. YB. Adimassana, M.A.	
Anggota 2	: Elisabeth Desiana Mayasari, S.Pd, M.A.	
Anggota 3	: Dra. Ignatia Esti Sumarah, M.Hum.	

Yogyakarta, 24 Juli 2014.
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma


Rohandi, Ph. D

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yesus Kristus yang tiada henti memberikan Pertolongan kepadaku dalam penulisan skripsi ini dan AnugerahNya dalam setiap nafas kehidupanku.
- ❖ Kedua orang tuaku Bapak Ignatius Dewanto dan Ibu Valentina Prapti Hardjanti yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada anaknya baik dukungan moral maupun materil serta do'a yang tak pernah putus demi kesuksesan hidupku
- ❖ Adikku yang kusayangi Bernadeta Ineke Prabandari yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan doa kepada kakaknya sehingga skripsi ini dapat selesai.
- ❖ Albertus Darmawan yang senantiasa memberikan semangat dan doa bagi penulis
- ❖ Dosen-dosenku di Program Studi PGSD Universitas Sanata Dharma yang senantiasa memberikan bimbingan dan mendidikku untuk menjadi seorang pendidik yang berkualitas
- ❖ Teman-temanku yang selalu memberikan semangat, dukungan kepadaku dan sebagai tempat curahan hati dikala menghadapi rintangan
- ❖ Almamaterku Universitas Sanata Dharma yang telah membentuk menjadi calon pendidik yang berkualitas

MOTTO

- Berusaha tetap menjadi yang terbaik selagi masih ada kesempatan, karena kesempatan hanya datang sekali.
- “Barangsiapa yang tidak pernah melakukan kesalahan, maka dia tidak pernah mencoba sesuatu yang baru. (Albert Einstein)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

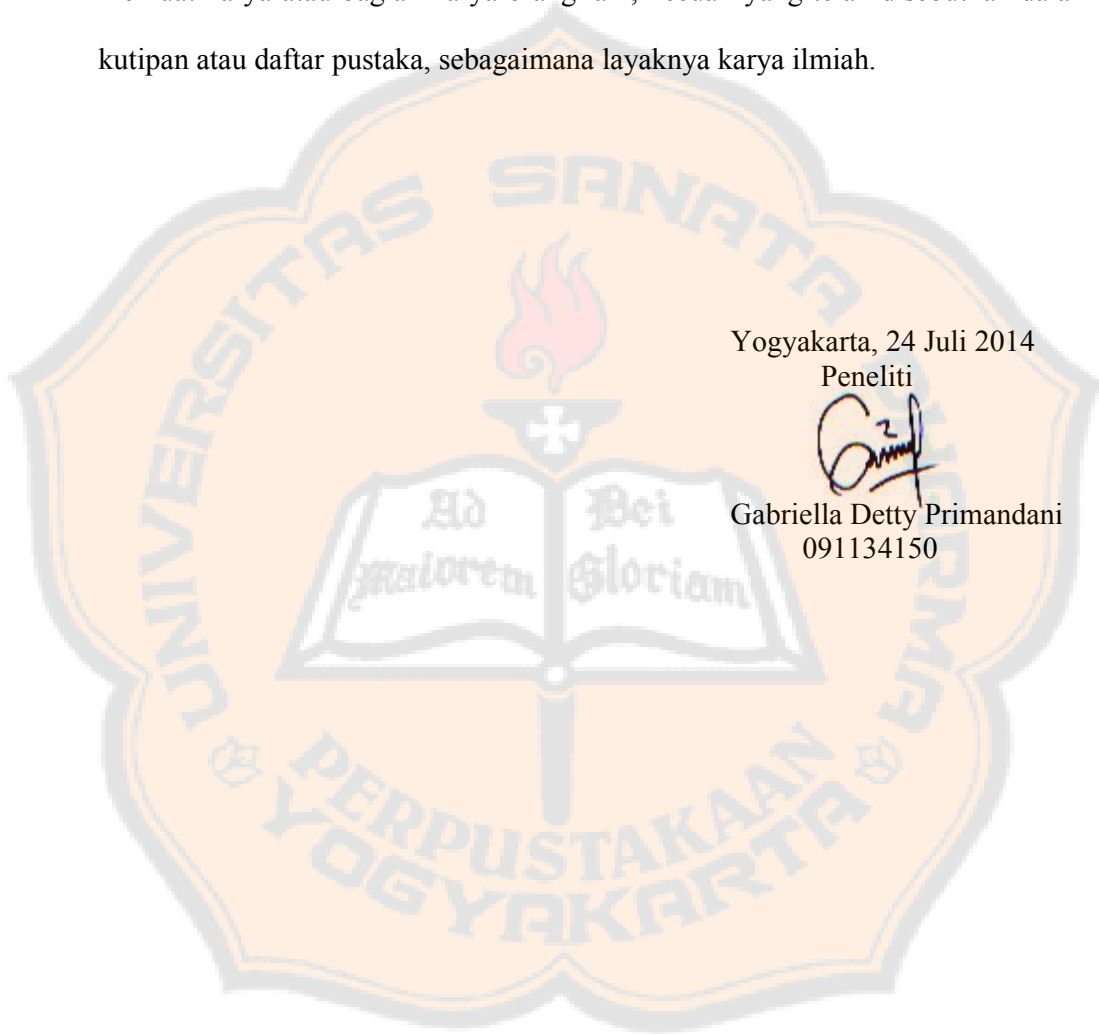
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan atau daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti



Gabriella Detty Primandani
091134150



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Universitas SanataDharma :

Nama: Gabriella Detty Primandani

NIM: 091134150

Demi pengembangan ilmu pengetahuan., saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya berjudul :

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN dalam
PEMBELAJARAN PKn KELAS IIIA SDN UNGARAN 1**

Dengan demikian, saya memberitahukan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikan ke dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa meminta ijin dari saya, atau memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Yang menyatakan,



Gabriella Detty Primandani

ABSTRAK

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM
PEMBELAJARAN PKn KELAS IIIA SDN UNGARAN 1**

Gabriella Detty Primandani

Universitas Sanata Dharma

2014

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ungaran 1; (2) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 atas penggunaan teknik bermain peran; (3) mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 atas penggunaan teknik bermain peran.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Ungaran 1 yang berjumlah 29 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar mengenal makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi, dan tes dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Validitas soal menggunakan uji empirik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif-kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 telah dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) berdiskusi, 2) menyusun naskah drama, 3) berlatih drama. (2) Penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III A SDN Ungaran 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar dari skor kondisi awal 6,8 (kategori rendah) menjadi 9,9 (kategori sedang) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 14,82 (kategori tinggi).

Penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A SDN Ungaran 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM (65) dari kondisi awal sebesar 69,68% (10 dari 29 siswa) menjadi 73,31% (11 dari 29 siswa) pada siklus I, dan menjadi 83,83% (27 dari 29 siswa) pada siklus II. Nilai rata-rata juga meningkat, dari kondisi awal 61,38, menjadi 61,9 pada siklus I, dan menjadi 71,90 pada siklus II.

Kata Kunci : motivasi, prestasi belajar, teknik bermain peran.

ABSTRACT

THE IMPROVEMENT OF STUDENTS' MOTIVATION AND
ACHIEVEMENT BY USING THE ROLE PLAY IN PKn LEARNING OF
THE 3rd A STUDENTS AT SD UNGARAN I

Gabriella Detty Primandani

Sanata Dharma University

2014

The purposes of this research were (1) to identify the improvement of students motivation and achievement by using the role play in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I; (2) to identify the using of the role play technique to improve students motivation in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I; (3) to identify the using of the role play technique to improve students achievement in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I

This research belongs to Classroom Action Research (CAR) that was held in two cycles. Each cycle has 2 meetings. The subject of this research was the student of grade IIIA at SDN Ungaran 1 that consisted of 29 students. The objective of this research was the improvement of students motivation and achievement by using the role play in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I based on the basic competency of understanding the meaning of *satu nusa, satu bangsa, and satu bahasa*. In addition, the researcher used observation and test technique to collect the data. The test consists of multiple choice and essay. The validity items used the empirical test. The data analysis used descriptive quantitative- qualitative technique.

The result showed that (1) the improvement of students motivation and achievement in *PKn* learning by using role play technique of grade III A at SDN Ungaran I'd be done by following these steps : 1)discussing, 2)drawing up a manuscript drama, and 3) practicing drama; (2) The using of the role play technique could improving the motivation of students grade IIIA SDN Ungaran I. This research was shown by the improvement of students motivation of *PKn* learning from the first condition score of 6,8 (low category) to 9,9 (middle category) in cycle I and cycle II increased to 12,82 (high category).

The using of the role play technique can improve students learning achievement of grade IIIA at SDN Ungaran 1. This research was shown by increasing in the number of students who reached KKM(65) of the first condition of 69,68% (10of 29 students) to 73,31% (11 of 29 students) in cycle I, and become 83,83% (27 of 29 students) in cycle II. The average value increased from the first condition of 61,38 to 61,9 in cycle I, and become 71,90 in cycle II.

Key words: motivation, student achievement, role play technique.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberkati dan menyertai penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Teknik Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn Kelas IIIA SDN Ungaran 1”** disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari dan merasakan bahwa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Rohandi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma
2. Gregorius Ari Nugrahanta, S.J. S.S., BST., M.A., selaku kepala program pendidikan PGSD Universitas Sanata Dharma
3. Drs. Y.B. Adimassana, M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan selama proses penelitian dan penulisan skripsi hingga selesai.
4. Elisabeth Desiana Mayasari, S.Pd, M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan selama proses penelitian dan penulisan skripsi hingga selesai.
5. Kuswandi, S.Pd selaku Kepala SD Negeri Ungaran 1 yang telah memberikan ijin tempat untuk melakukan penelitian
6. Hastuti Wahyuningsih selaku guru kelas IIIA SD Negeri Ungaran 1 yang telah bersedia memberikan bantuan dalam proses penelitian
7. Siswa siswi Kelas IIIA SD N Ungaran 1 selaku subjek penelitian yang telah bersedia untuk membantu saya dalam proses penelitian
8. Bapak dan Ibu Guru serta karyawan/ karyawan SD N Ungaran 1 yang telah memberikan bantuan sehingga proses penelitian berlangsung dengan lancar

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

9. Bapak Ignatius Dewanto dan Ibu Valentina Prapti Hardjanti selaku orangtua yang telah memberikan semangat dan dukungan serta doa yang terus teriring untuk penulis
10. Bernadeta Ineke Prabandari selaku adik yang telah memberikan semangat dan doa bagi penulis sehingga skripsi ini dapat selesai
11. Albertus Darmawan Nugroho yang selalu menjadi penyemangat hidupku dan motivasi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman PPL SD Negeri Ungaran 1 yang selalu memberi dukungan dan bantuan kepada penulis dalam proses penelitian
13. Sahabat – sahabatku Endah, Erni, Melani, Lia, Handoko, Iik, Diani, Opik, Iin dan Mba Nisa yang selalu memberiku dukungan dan bantuan, sehingga skripsi ini dapat selesai
14. Teman-teman PGSD angkatan 2009 atas semangat, dukungan dan kerjasama selama berproses dalam kegiatan perkuliahan
15. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa, semangat, dukungan dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka penulis pun merasa masih jauh dari kesempurnaan. Begitu pula dalam penulisan skripsi ini juga masih jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik sangat penulis terima sebagai masukan dalam perbaikan dalam penelitian lain. Atas segala kelebihan dan kekurangannya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Terima kasih.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti



Gabriella Detty Primandani

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	v
Pernyataan Keaslian Karya	vi
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi	vii
Abstrak	viii
Abstract	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pembatasan Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Batasan Pengertian	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka	6
2.1.1. Motivasi Belajar.....	6
2.1.1.1. Pengertian Motivasi Belajar	6
2.1.1.2. Ciri-ciri Motivasi	7
2.1.1.3. Indikator Motivasi	8
2.1.1.4. Fungsi Motivasi	8
2.1.1.5. Prestasi Belajar	9
2.1.1.6. Pengertian Prestasi Belajar	11
2.1.1.7. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	13
2.1.1.8. Teknik Bermain Peran	14
2.1.1.9. Hakikat Pembelajaran PKn di SD	16
2.1.1.9.1. Pengertian PKn	16
2.1.1.9.2. Tujuan PKn	16
2.1.1.9.3. Ruang Lingkup PKn	17
2.1.2. Penelitian yang Relevan	19
2.2. Kerangka Berpikir	22
2.3. Hipotesis Tindakan	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	24
3.2. Setting Penelitian	25
3.3. Rencana Tindakan	26

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3.4. Instrumen Penelitian	30
3.5. Teknik Pengumpulan Data	34
3.6. Validitas Instrumen Penelitian Siklus I dan Siklus II.....	35
3.7. Validitas Perangkat Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	38
3.8. Reliabilitas Soal Prestasi Belajar	42
3.9. Teknik Analisa Data	43
3.10. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	46
4.2. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Keterbatasan Penelitian	72
5.3. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Penelitian	25
Tabel 3.2	Peubah dan Instrumen Penelitian	30
Tabel 3.3.	Rubrik Pengamatan Motivasi Siswa	32
Tabel 3.4.	Kisi-kisi Soal Tes	33
Tabel 3.5.	Hasil Validitas Siklus I	36
Tabel 3.6.	Hasil Validitas Siklus II	37
Tabel 3.7.	Koefisien Korelasi	42
Tabel 3.8.	Hasil Reliabilitas Statistik Siklus I	43
Tabel 3.9.	Hasil Reliabilitas Statistik Siklus II	43
Tabel 3.10.	Kriteria Penentuan Tingkat Motivasi.....	44
Tabel 3.11.	Indikator Keberhasilan	45
Tabel 4.1.	Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa	47
Tabel 4.2.	Hasil Prestasi Belajar Siswa	48
Tabel 4.3.	Data Motivasi Siswa Siklus I	52
Tabel 4.4.	Data Prestasi Nilai Siklus I	53
Tabel 4.5.	Data Motivasi Siswa Siklus II	58
Tabel 4.6.	Data Prestasi Nilai Siswa Siklus II	59
Tabel 4.7.	Rekap Motivasi Siklus I dan Siklus II	61
Tabel 4.8.	Rekap Prestasi Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Literature Map	21
Gambar 3.1	Model Siklus PTK	24
Gambar 4.1	Grafik Ketercapaian Motivasi	60
Gambar 4.2	Grafik Peningkatan Siswa yang Lulus KKM	63
Gambar 4.3	Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Penelitian	77
Lampiran 2	Kondisi Awal Siswa	79
Lampiran 3	Perangkat Pembelajaran Sebelum Validasi	81
Lampiran 4	Perangkat Pembelajaran Sesudah Validasi	121
Lampiran 5	Rubrik Pengamatan Motivasi Siswa	156
Lampiran 6	Hasil Validasi Desain Pembelajaran Siklus	158
Lampiran 7	Hasil Olah Data Validasi	173
Lampiran 8	Hasil Produk Siswa	179
Lampiran 9	Hasil SPSS	192
Lampiran 10	Foto Kegiatan Penelitian	196

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah adalah salah satu arena persaingan (Lie,2002). Mulai dari awal masa pendidikan formal, seorang anak belajar dalam suasana kompetisi dan harus berjuang keras memenangkan kompetisi untuk bisa naik kelas atau lulus (Lie, A, 2002). Untuk memenangkan kompetisi muncul pemikiran kritis untuk melakukan inovasi pembelajaran bagi anak bangsa negeri ini menuju pembelajaran yang berkualitas, humanis, organis, dinamis, dan konstruktif. Salah satu pemikiran kritis adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau PAIKEM (Suprijono,2009).

Pembelajaran PAIKEM merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu siswa membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik.

Pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) telah dialami sejak anak itu lahir karena dari sejak anak itu lahir mereka sudah menjadi anggota baru dalam masyarakatnya. Anak harus mampu bersosialisasi dengan teman-temannya. Dalam menempuh pendidikan sekolah dasar diajarkan tentang pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn pada jenjang pendidikan dasar mempunyai peranan yang sangat penting sebab merupakan suatu pondasi yang dapat membentuk sikap dan kepribadian anak.

PKn sangat penting dipelajari karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak akan bisa lepas dari masyarakat (bersosialisasi). Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri atau tanpa bantuan orang lain. PKn pada umumnya merupakan pelajaran yang sangat membosankan bagi siswa karena pada pelajaran PKn siswa hanya membaca dan menghafal. Maka dari itu seorang guru harus bisa menghilangkan rasa jenuh dan membuat siswa merasa senang dengan mata pelajaran PKn sehingga siswa dapat termotivasi mengikuti mata pelajaran PKn. Untuk itu guru harus bisa memilih dan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan minat agar siswa termotivasi mengikuti mata pelajaran PKn, dan prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara pada tanggal 4 Januari 2013 dengan guru Hastuti Wahyuningsih, S.Pd. di SD Negeri Ungaran 1 didapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran di SD Negeri Ungaran 1 masih didominasi oleh guru. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung lebih asyik mengobrol dengan temannya sendiri, membaca komik dalam proses belajar mengajar, dan menerima begitu saja materi dan tugas yang diberikan guru. Kegiatan belajar yang seperti ini tidak mencerminkan aktivitas belajar yang baik karena tidak mengembangkan potensi siswa. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 dalam mata pelajaran PKn khususnya dalam materi sumpah pemuda masih rendah.

Berdasarkan wawancara dengan guru juga diperoleh informasi tentang rendahnya prestasi belajar siswa yang terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian

mata pelajaran PKn. Khususnyadalam materi sumpah pemuda yang masih belum memenuhi KKM yaitu 63 sementara KKM yang ditentukan adalah 65.

Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PKN maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Teknik Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas III A SD Negeri Ungaran 1”**. Teknik bermain peran peneliti pilih karena teknik bermain peran melibatkan siswa dalam pembelajarannya sehingga diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran.

1.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar permasalahan yang akan dikaji terlebihterarah peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014.
2. Pada mata pelajaran PKn dengan kompetensi dasar mengenal makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa dan mengenalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan menggunakan teknik bermain peran.
4. Motivasi belajar siswa dilihat dari observasi.
5. Prestasi belajar siswa hanya didasarkan pada aspek kognitif mengingat keterbatasan waktu untuk melakukan penelitian

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1?
2. Apakah penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1?
3. Apakah penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1?

1.4. Batasan Pengertian

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul penelitian, maka penulis membatasi pada definisi sebagai berikut:

1. Motivasi merupakan usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak (beraktivitas) sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim Purwanto,1990:73).
2. Prestasi belajar adalah penguasaan suatu pengetahuan atau keterampilan tertentu yang menjadi tuntutan dari suatu standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator tertentu yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, angka, huruf, atau kalimat (Susanti,2010:5).
3. Bermain peran atau *role playing* berasal dari kata sosio dan drama. Istilah role playing adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial (Sagala,2009:213).

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1.

1.6. Manfaat Penelitian

Harapan penulis dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan melakukan inovasi pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa akan mendukung peningkatan mutu sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1.Kajian Pustaka

2.1.1. Motivasi Belajar

2.1.1.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata Inggris *motivation* yang berarti dorongan, pengalaman dan motivasi. Kata kerjanya adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan dan merangsang. *Motive* sendiri berarti alasan, sebab dan daya penggerak (Echols dalam Imron,1996:87). Tokoh Suryabrata dalam Imron (1996:87) menjelaskan bahwa motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas–aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Secara serupa menurut Winkels dalam Imron (1996:87) mengemukakan bahwa motif adalah adanya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas–aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu pula.

Motivasi belajar merupakan usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak (beraktivitas) sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim Purwanto,1990:73). Motivasi belajar juga dapat diartikan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang sangat khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar(Sardiman A.M, 1986:75).

Motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik tumbuh dari dalam, tanpa rangsangan dari luar sedangkan motivasi ekstrinsik terjadi karena adanya rangsangan dari luar karena rasa ingin tahu maka seseorang berusaha belajar untuk mendapatkan pengetahuan, adalah merupakan bentuk motivasi intrinsik. Sedangkan seorang anak yang rajin belajar karena dituntut oleh orangtuanya adalah bentuk dari motivasi ekstrinsik. Akan tetapi kedua faktor saling mendukung proses pembelajaran yang maksimal.

2.1.1.2. Ciri-ciri Motivasi

Ciri-ciri motivasi menurut Sardiman (1986:83) adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa” (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral).
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.1.1.3. Indikator Motivasi

Berdasarkan ciri-ciri motivasi seperti dikemukakan Djaali (2007:101) dapat dirumuskan beberapa indikator motivasi, yaitu sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya ketertarikan dalam belajar
4. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik

2.1.1.4. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi menurut Sardiman (1986:84) dalam bukunya yang berjudul interaksi dan motivasi belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan

kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu akan membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

2.1.1.5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari masalah belajar. Secara umum prestasi belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Poerwadaminta (1985:786) memberikan pengertian prestasi sebagai suatu hasil yang pernah dicapai atau suatu pekerjaan yang telah dilaksanakan dan dapat menimbulkan nilai tertentu. Pengertian prestasi tersebut menguraikan bahwa prestasi diperoleh dari suatu pekerjaan tertentu sehingga mendapatkan nilai yang sesuai harapan.

Adapun Syaiful Bahri Djamarah (2002:21) menyatakan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka dan nilai-nilai yang terdapat di kurikulum. Pendapat Syaiful Bahri Djumarah tersebut

dapat diartikan bahwa prestasi belajar semaksimal mungkin dapat menyelesaikan tujuan kurikulum, bahkan tujuan pendidikan.

Dari kedua pendapat tersebut, prestasi dapat diartikan sebagai suatu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dengan jalan keuletan kerja demi mencapai tujuan tertentu.

Belajar adalah perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan dari yang tidak tahu menjadi tahu, atau dapat dikatakan sebagai proses yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku dan kecakapan seseorang. Proses perubahan tingkah laku itu disebabkan oleh hasil pengalamannya dan berlangsung selama hidup.

Hal tersebut sependapat dengan Sardiman A.M.(2001:21) yang menyatakan bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Bertolak dari pendapat tersebut, belajar bertujuan untuk mengembangkan pribadi manusia bukan sekedar mencerdaskan manusia belaka, tetapi menjadikan manusia yang berkepribadian yang luhur. Hal itulah hakikat belajar. Dalam mengembangkan kepribadian manusia seutuhnya tersebut melibatkan unsur-unsur cipta atau membuat sesuatu rasa atau perasaan, karsa atau keinginan, kognitif atau pengetahuan , afektif atau sikap , dan psikomotorik (gerakan).

Masrun dan Sri Mulyani Martinah (1973:63) menerangkan bahwa belajar adalah proses perubahan secara lahir batin dan secara positif dan aktif menuju suatu tujuan tertentu. Winkel (1991: 26) merumuskan bahwa belajar adalah suatu

aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan pengalamannya, ketrampilan, nilai, dan sikap.

Belajar memiliki ciri-ciri seperti yang dikategorikan Suryabrata (1981:2), yaitu:

1. Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial.
2. Perubahan tersebut pada intinya adalah didapatnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama.
3. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang dilakukan untuk membawa suatu perubahan, sebagai suatu hasil usaha individu untuk mencari tujuan yang lebih baik, dan perubahan itu bersifat relative konstan dan bukan hasil kerusakan melainkan hasil pengalaman.

2.1.1.6. Pengertian Prestasi Belajar

Peneliti mengukur prestasi belajar siswa hanya berdasar prestasi siswa pada aspek kognitif. Dari uraian pengertian prestasi dan belajar di atas, dapat diperoleh pengertian prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dicapai dari suatu proses atau aktivitas yang dilakukan untuk membawa suatu perubahan dan kegiatan itu telah dikerjakan dengan jalan keuletan demi mencapai tujuan tertentu.

Prestasi belajar diartikan oleh Hamalik (1992:33) sebagai suatu hasil yang dicapai peserta didik dalam usahanya belajar. Hasil belajar tersebut tertulis dalam

transkrip atau rapor, baik berupa nilai angka atau nilai kategori yang dibagikan dalam periode tertentu Warawan (1976:30). Adapun Winarno Surakhmad (1983:23) mengungkapkan bahwa menilai prestasi belajar bagi kebanyakan orang adalah dengan ulangan dan maksud ulangan tersebut untuk memperoleh suatu angka induk dalam menentukan berhasil tidaknya seorang siswa dalam belajar.

Di dunia pendidikan, penilaian tersebut normatif digunakan oleh setiap sekolah di Indonesia, karena setiap pelajaran bermuara kepada soal-soal yang diberikan untuk memperoleh suatu nilai dalam proses belajarnya. Pada umumnya, penilaian itu bertujuan menyamakan tujuan kurikulum dengan proses belajar yang telah dilakukan siswa.

Menurut Persiana Hariati (1980:15), prestasi belajar adalah penguasaan terhadap bahan atau kurikulum pelajaran dalam mata pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa. Menurut Drs.H.Abu Ahmadi menjelaskan *Pengertian Prestasi Belajar* sebagai berikut: Secara teori bila sesuatu kegiatan dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya. Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan, penghargaan) dan dapat secara ekstrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi).

Disamping itu siswa memerlukan/ dan harus menerima umpan balik secara langsung derajat sukses pelaksanaan tugas (nilai raport/nilai test) (Psikologi Belajar Drs.H. Abu Ahmadi, Drs. Widodo Supriyono 151).

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *pengertian prestasi belajar* ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan *prestasi belajar hasil usaha belajar* yang berupa

nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif.

Susanti (2010:13) menjelaskan prestasi belajar adalah penguasaan suatu pengetahuan atau keterampilan tertentu yang menjadi tuntutan dari suatu standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator tertentu yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, angka, huruf, atau kalimat. Tinggi rendahnya prestasi ditunjukkan dengan nilai tes yang diperoleh siswa. Agar siswa memperoleh prestasi yang tinggi maka dia harus belajar dengan sebaik-baiknya, selain itu guru juga harus mengolah bahan ajar ke dalam bentuk yang mudah dipahami siswa.

2.1.1.7. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Tidak dapat disangkal lagi bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa di sekolah mempunyai kaitan erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Siswa yang memiliki kecerdasan yang lebih tinggi tentu lebih mudah menangkap. Dan memahami pelajaran-pelajaran di sekolah daripada siswa yang memiliki kecerdasan yang rendah. Hal ini sependapat dengan pernyataan Walgito (1980:124) “Ada anak yang prestasi belajarnya rendah disebabkan oleh kurang intelegensianya, tetapi tidak semua prestasi belajar yang rendah disebabkan rendahnya intelegensianya.”

Crow dan Crow (1973:188) menjelaskan bahwa sifat kehidupan manusia pada umumnya adalah kompleks, mak prestasi belajar manusia dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara garis besar, (Sumadi Suryabrata, 1981:9) mengemukakan

bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi empat, yaitu (1) yang dipelajari (materi), (2) lingkungan, (3) instrumental, dan (4) kondisi individual (fisik dan mental) siswa.

Seniawan(1988:56) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu (1) kemampuan bawaan, (2) kondisi fisik, (3) kondisi psikis, (4) kemauan belajar, (5) sikap terhadap guru, terhadap belajar, dan (6) metode mengajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah (1) materi pelajaran, (2) kondisi lingkungan siswa baik sekolah maupun lingkungan masyarakat, (3) fasilitas belajar, dan (4) kondisi individual (fisik dan mental) siswa, (4) kemauan belajar, (5) metode mengajar, dan (6)sikap terhadap guru.

2.1.1.8. Teknik Bermain Peran

Bermain peran atau *role playing* berasal dari kata sosio dan drama. Istilah *role playing* adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial (Sagala, 2009:213).

Pada dasarnya bermain peran memiliki tahap-tahap yang sama dengan simulasi. Tahap-tahap penerapan metode simulasi adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Simulasi (rata kanan)

Beberapa hal yang kiranya patut diperhatikan dalam mempersiapkan suatu simulasi antara lain :

- a. Menentukan topik atau masalah pokok dan tujuannya. Dalam hal ini sebaiknya dirumuskan bersama oleh guru–siswa. Jangan lupa bahwa materi yang disimulasikan harus berhubungan erat dengan materi pelajaran yang dibahas.
 - b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - c. Guru menjelaskan peranan umum masing–masing yang mesti dimainkan, waktu yang disediakan, dan menetapkan para pemain peranan (siswa).
 - d. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberi kesempatan kepada para pemain peranan agar berkumpul sebentar untuk menyiapkan diri sehingga bagi masing–masing jelas apa dan bagaimana peranan yang akan ditampilkannya dalam kerangka topik tersebut.
2. Pelaksanaan Simulasi
- a. Simulasi mulai dilakukan oleh kelompok siswa yang memerankannya.
 - b. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, seolah–olah juga berada dalam situasi sebenarnya, sekaligus sebagai penilai dari apa yang ditampilkan.
 - c. Guru hendaknya memberikan bantuan, barangkali ada di antara para pemain peranan mendapat kesulitan yang kiranya dapat membuat tidak jalannya peran keseluruhan yang dimainkan kelompok. Dalam hal ini kadang–kadang guru terpaksa menggantikannya dengan siswa lainnya yang sesuai untuk membawakan peran itu.
 - d. Berikanlah berbagai dorongan dan sugesti kepada siswa agar percaya diri dan mampu memainkan peranan demi kelancaran pelaksanaan simulasi.
 - e. Mengakhiri atau menghentikan simulasi pada saat penampilan puncaknya. Jadi, simulasi sengaja tidak dimainkan sampai selesainya suatu cerita atau pemasalahan guna merangsang para siswa untuk memikirkan lebih lanjut.

3. Diskusi Pelaksanaan Simulasi

Dalam kesempatan ini para siswa dengan bimbingan guru mendiskusikan simulasi yang dilakukan baik jalan ceritanya maupun isi ceritanya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan antara lain menggugah adanya laporan dan kritik, pendapat, dan saran dari siswa. Pada akhirnya ditariklah suatu kesimpulan dan saran bersama guru. Apabila dipandang perlu untuk menyempurnakan simulasi yang telah dilaksanakan, dapat dilakukan simulasi ulang yang dapat dimainkan oleh siswa yang sama atau oleh siswa baru. Setelah itu diadakan diskusi kembali untuk melihat dan menganalisis pelaksanaan simulasi ulang itu.

2.1.1.9. Hakikat Pembelajaran PKn di SD

2.1.1.9.1. Pengertian PKn

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2006 tentang Standar Isi (2006:271) dijelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

2.1.1.9.2. Tujuan PKn

Adapun tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isi kewarganegaraan.

- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.

2.1.1.9.3. Ruang Lingkup PKn

Dalam BSNP, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebangsaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan Negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga Negara meliputi: Hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan

pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga Negara.

- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi–konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, meliputi: Pemerintah desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi Negara, Pengamalan nilai–nilai Pancasila sebagai dasar Negara, Pengamalan nilai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari–hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan Internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Materi Sumpah Pemuda untuk kelas III mata pelajaran PKN masuk dalam:

Standar Kompetensi : 1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda

Kompetensi Dasar :1.1 Mengenal makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa

1.2 Mengamalkan nilai – nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari–hari.

- Indikator : 1. Menjelaskan sejarah lahirnya Sumpah Pemuda.
2. Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda.
3. Menjelaskan makna Sumpah Pemuda.
4. Mendeskripsikan makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa.
5. Mendeskripsikan nilai-nilai Sumpah Pemuda.
6. Mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2. Penelitian yang Relevan

Contoh penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Sunandar, (2009) dengan judul penelitian “Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitiannya dengan menggunakan metode CTL dalam penelitian ini guru juga membandingkan dengan guru yang menggunakan metode TTL. Dari tabel rerata skor aktivitas siswa pada kelompok eksperimen yaitu 93%, sedangkan aktivitas siswa pada kelompok control sebesar 70%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada kelompok eksperimen (pembelajaran dengan pendekatan CTL) lebih tinggi daripada aktivitas siswa pada kelompok control (pembelajaran dengan pendekatan TTL).
2. Penelitian Endah Rahayu, (2009) dengan judul penelitian “Peningkatan Prestasi Belajar PKn Materi Musyawarah Melalui Penggunaan Metode

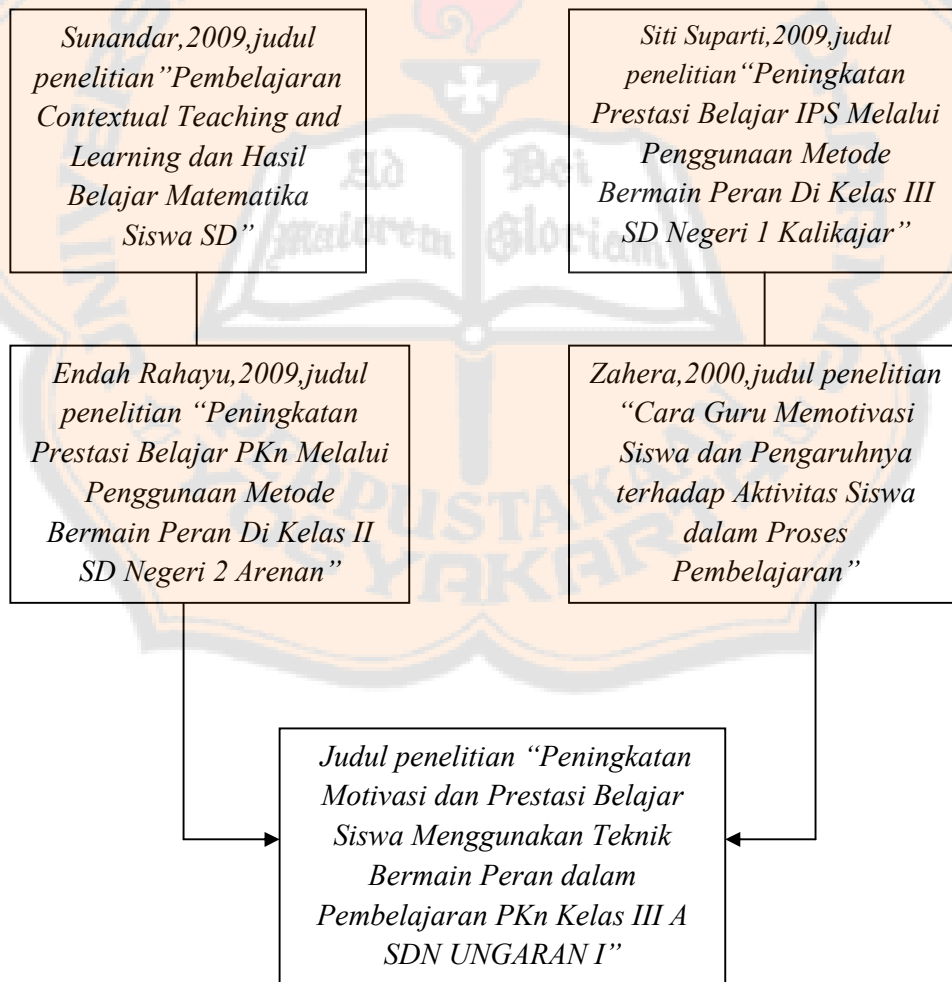
Bermain Peran Di Kelas II SD Negeri 2 Arenan”. Dalam penelitiannya dengan menggunakan metode bermain peran dengan tiga siklus didapat hasil: dari 42 siswa yang telah mencapai tuntas belajar 35 siswa atau 83,3% dengan nilai rata-rata 75,9 dari kondisi awal tuntas belajar 7 siswa atau 16,6% dengan nilai rata-rata 53,8. Keaktifan dan persepsi positif siswa juga meningkat yaitu telah mencapai 82%.

3. Penelitian Siti Suparti, (2009) dengan judul penelitian “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Jual Beli Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran Di Kelas III SD Negeri 1 Kalikajar”. Dalam penelitiannya dengan menggunakan metode bermain peran dengan tiga siklus didapat hasil: pada studi awal siswa yang tuntas belajar baru 14 siswa atau 31,8% dari jumlah siswa dengan nilai rata-rata 58,1. Pada pembelajaran siklus ketiga jumlah siswa tuntas belajar meningkat menjadi 38 siswa atau 86,3% dengan nilai rata-rata 77,9. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran siklus ketiga masuk kategori baik, sedangkan keaktifan siswa telah mencapai 86,7%.
4. Penelitian Zahera, (2000) dengan judul penelitian “Cara Guru Memotivasi dan Pengaruhnya terhadap Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran”. Untuk mengumpulkan data, baik data tentang cara guru memotivasi maupun data tentang aktivitas siswa dijangkau dengan melalui observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 6 orang responden ada 3 orang (50%) saat mengajar menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan selebihnya 3 orang (50%) tidak menjelaskan tujuan pelajaran tapi langsung menyajikan materi. Hal ini dapat terjadi karena belum semua guru memahami bahwa dengan

menjelaskan tujuan pengajaran dapat meningkatkan motivasi dan menarik perhatian siswa terhadap pelajaran yang diberikan guru.

Keempat judul penelitian yang telah dijabarkan tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena memiliki variabel yang sama, yaitu motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan dari hasil keempat penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Literature map penelitian yang relevan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Literature Map

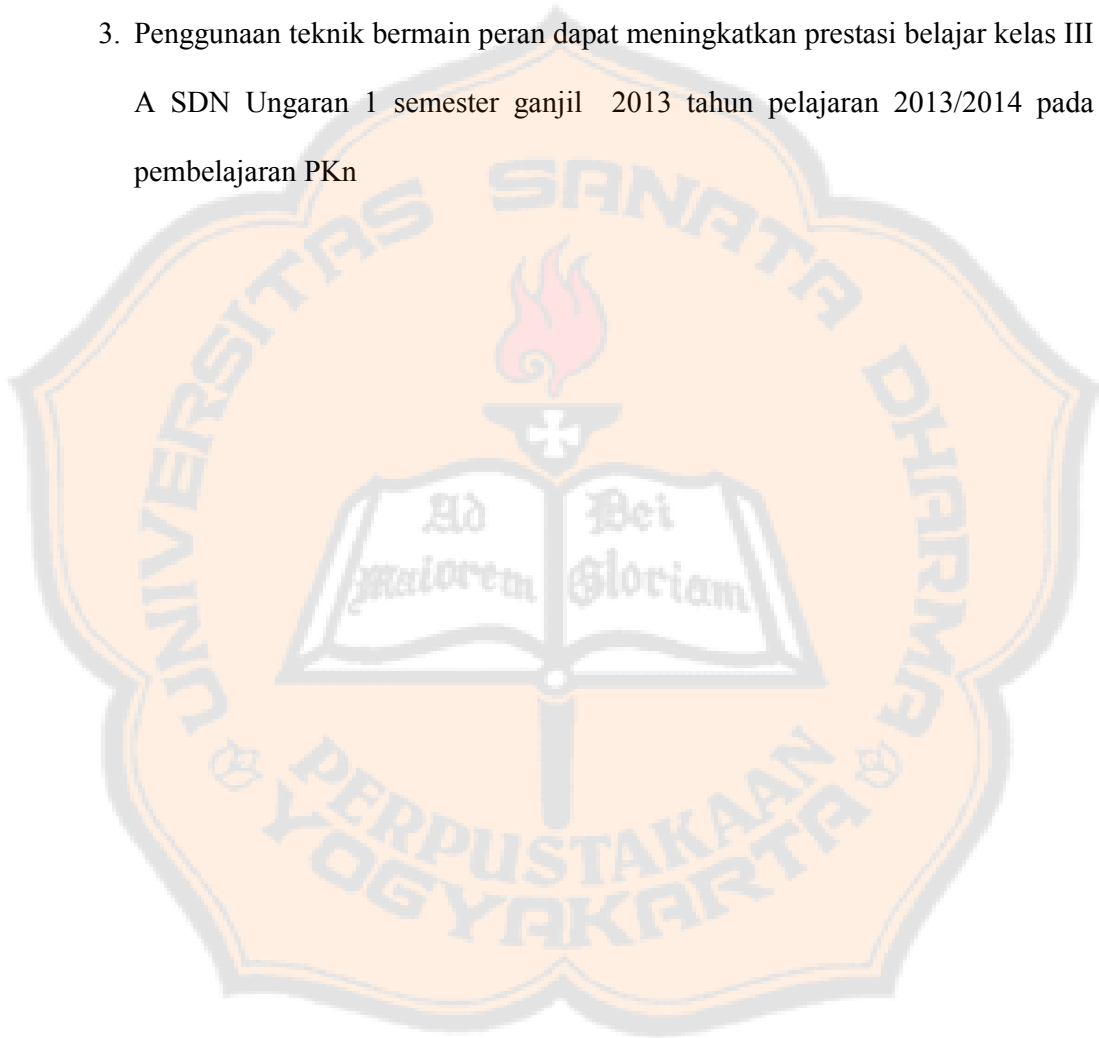
2.2. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran harus melibatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Dalam pembelajaran PKN banyak ditemukan teori sehingga siswa banyak menghafal. Salah satunya adalah teori tentang Sumpah Pemuda. Pemberian materi tersebut dengan metode ceramah akan membuat siswa bosan. Dengan penggunaan teknik bermain peran, siswa dapat terlibat langsung dengan pembelajaran dan siswa dapat pula merefleksikan pengalamannya tentang Sumpah Pemuda. Dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Keterlibatan ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa karena dengan siswa melakukan teknik bermain peran/role play siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dengan bermain peran siswa diharapkan semakin mudah untuk memahami materi.

2.3. Hipotesis Tindakan

1. Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siswa dengan bermain peran dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Berdiskusi
 - b. Menyusun naskah drama
 - c. Berlatih drama
 - d. Menyiapkan properti
 - e. Bermain drama

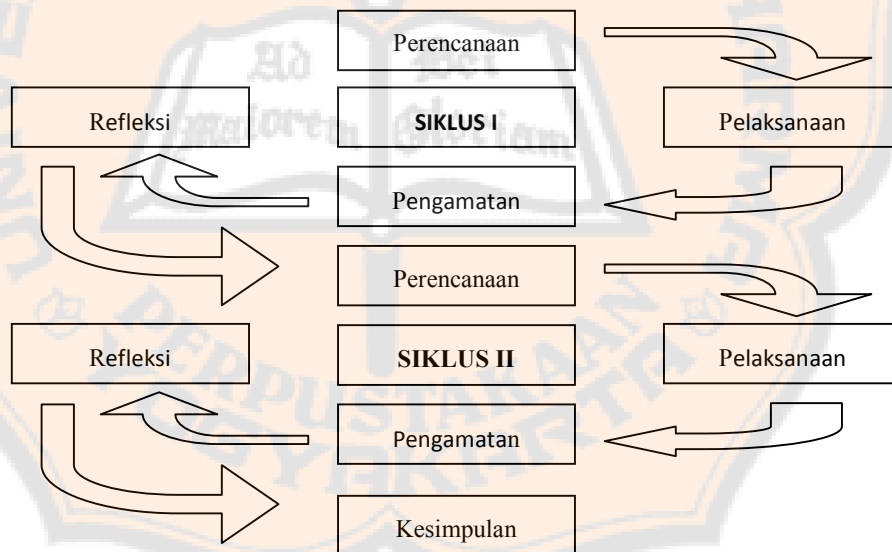
2. Penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III A SDN Ungaran 1 semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 pada pembelajaran PKN.
3. Penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar kelas III A SDN Ungaran 1 semester ganjil 2013 tahun pelajaran 2013/2014 pada pembelajaran Pkn



BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan teknik bermain peran. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dengan empat kegiatan utama di masing-masing siklusnya, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/ pengumpulan data, dan (4) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut (Arikunto, dkk, 2007:16):



Gambar 3.1. Model Siklus PTK

Pada siklus 1, peneliti menekankan pada penggunaan video atau gambar tentang sumpah pemuda. Sedangkan pada siklus 2, peneliti menekankan pada

penggunaan teknik bermain peran dengan keseluruhan kelompok sebagai kelompok partisipan dan pengamat.

3.2. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ungaran 1 yang berlokasi di Serma Taruna Ramli No 3 Gondokusuman, Kotabaru, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55224.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas III A SDN Ungaran 1 semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 29 siswa.

3. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 dalam materi sumpah pemuda.

4. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 yaitu bulan Februari-Agustus 2014.

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst
1	Observasi untuk penelitian	√						
2	Pembuatan proposal		√					
3	Permohonan izin penelitian		√					
4	Pengumpulan data		√	√	√			

5	Pengolahan data				√	√		
6	Penyusunan laporan				√	√		
7	Ujian skripsi						√	
8	Revisi							√

3.3. Rencana Tindakan

3.3.1. Persiapan

Sebelum melaksanakan siklus 1 dan siklus dua, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan yang meliputi sebagai berikut:

- a. Permintaan izin kepada kepala sekolah SD Negeri Ungaran 1 untuk melaksanakan penelitian.
- b. Melakukan wawancara dengan guru kelas III A SD Negeri Ungaran 1.
- c. Melakukan observasi pada siswa kelas III A untuk mendapatkan gambaran kondisi kelas.
- d. Merumuskan masalah.
- e. Menyusun proposal.
- f. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pokok.
- g. Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar, tulisan–tulisan atau pakaian yang akan digunakan untuk memudahkan siswa memahami perannya.

3.3.2. Rencana pelaksanaan tiap siklus

Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas, maka dilakukan tindakan kelas sebagai berikut:

3.3.2.1. Siklus I

Siklus ini akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Setiap pertemuan beralokasikan 2 jam pelajaran (JP).

- a. Perencanaan Tindakan

Peneliti mempersiapkan silabus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), soal evaluasi, bahan ajar, dan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

- 1) Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang akan dicapai dalam rencana kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Siswa mengeksplorasi pengetahuannya melalui gambar atau video tentang sumpah pemuda.
- 3) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 siswa.
- 4) Setiap kelompok diberi LKS untuk berdiskusi.
- 5) Siswa membacakan hasil diskusinya secara bergantian.
- 6) Guru memberi kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi, menyanggah, atau memberikan tambahan.
- 7) Mengadakan tes atau evaluasi pembelajaran (siklus I pertemuan ke-2).

Pertemuan 2

- 1) Siswa menjawab makna Sumpah Pemuda.
- 2) Siswa menyebutkan organisasi dan para tokoh yang ada pada masa Sumpah Pemuda.
- 3) Siswa diminta berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.
- 4) Siswa memperhatikan instruksi yang diberikan guru untuk membuat naskah drama tentang sumpah Pemuda.

5) Setelah selesai mengerjakan, siswa diminta untuk menghafalkan dialog yang sudah dibuat masing-masing kelompok dan akan ditampilkan sesuai dengan peran yang telah dibuatnya.

6) Siswa mulai bermain peran.

c. Pengamatan/observasi

1) Mengobservasi motivasi belajar siswa dengan lembar pengamatan yang telah tersedia pada siklus I

2) Melaksanakan ulangan atau tes untuk mengukur keberhasilan siswa pada siklus I.

d. Refleksi

Refleksi yang dilakukan peneliti adalah:

1) Mengevaluasi apa yang dilakukan pada pelaksanaan siklus I, tentang apa yang berhasil, kendala, dan hambatan yang dihadapi siswa.

2) Membandingkan hasil ulangan atau tes dan observasi yang sudah dicapai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

3) Merencanakan perbaikan berdasarkan hasil ulangan atau tes dan observasi untuk dilakukan pada siklus ke II.

3.3.2.2. Siklus II

Siklus ini akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan, dimana setiap pertemuan beralokasikan 2 JP.

a. PerencanaanTindakan

Peneliti memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan diakhiri dengan ulangan atau tes di akhir siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

- 1) Menyampaikan kompetensi dasar indikator, dan tujuan yang akan dicapai dalam rencana kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- 3) Siswa menonton video yang ditayangkan oleh guru penampilan peran pada pertemuan minggu lalu sehingga mereka dapat mengevaluasi kekurangan masing-masing peran.
- 4) Siswa menyempurnakan naskah drama yang telah dibuat minggu lalu.
- 5) Siswa diberi waktu untuk latihan bermain peran sebelum ditampilkan di depan kelas.
- 6) Masing-masing kelompok menampilkan drama yang sudah disiapkan.
- 7) Kelompok yang menunggu giliran untuk tampil di depan kelas diberi kesempatan untuk mengomentari kelompok yang sedang tampil secara bergantian.
- 8) Mengadakan tes atau evaluasi pembelajaran (siklus II pertemuan ke-2).

Pertemuan 2

- 1) Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- 2) Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai materi yang Sumpah Pemuda yang belum dipahaminya.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru.
- 4) Masing-masing anggota kelompok bersiap untuk mengikuti kuis.
- 5) Siswa mendengarkan pertanyaan yang dibacakan oleh guru.
- 6) Siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dari guru.

7) Salah satu siswa membantu guru menuliskan score di papan tulis.

c. Pengamatan/observasi

1) Mengobservasi motivasi belajar siswa dengan lembar pengamatan yang telah tersedia pada siklus II.

2) Melaksanakan ulangan atau tes untuk mengukur keberhasilan siswa pada siklus II.

d. Refleksi

Refleksi yang dilakukan peneliti adalah:

1) Mengevaluasi apa yang dilakukan pada pelaksanaan siklus II, tentang apa yang berhasil, kendala, dan hambatan yang dihadapi siswa.

2) Membandingkan hasil ulangan atau tes dan observasi yang sudah dicapai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk memutuskan apakah siklus dilanjutkan atau tidak.

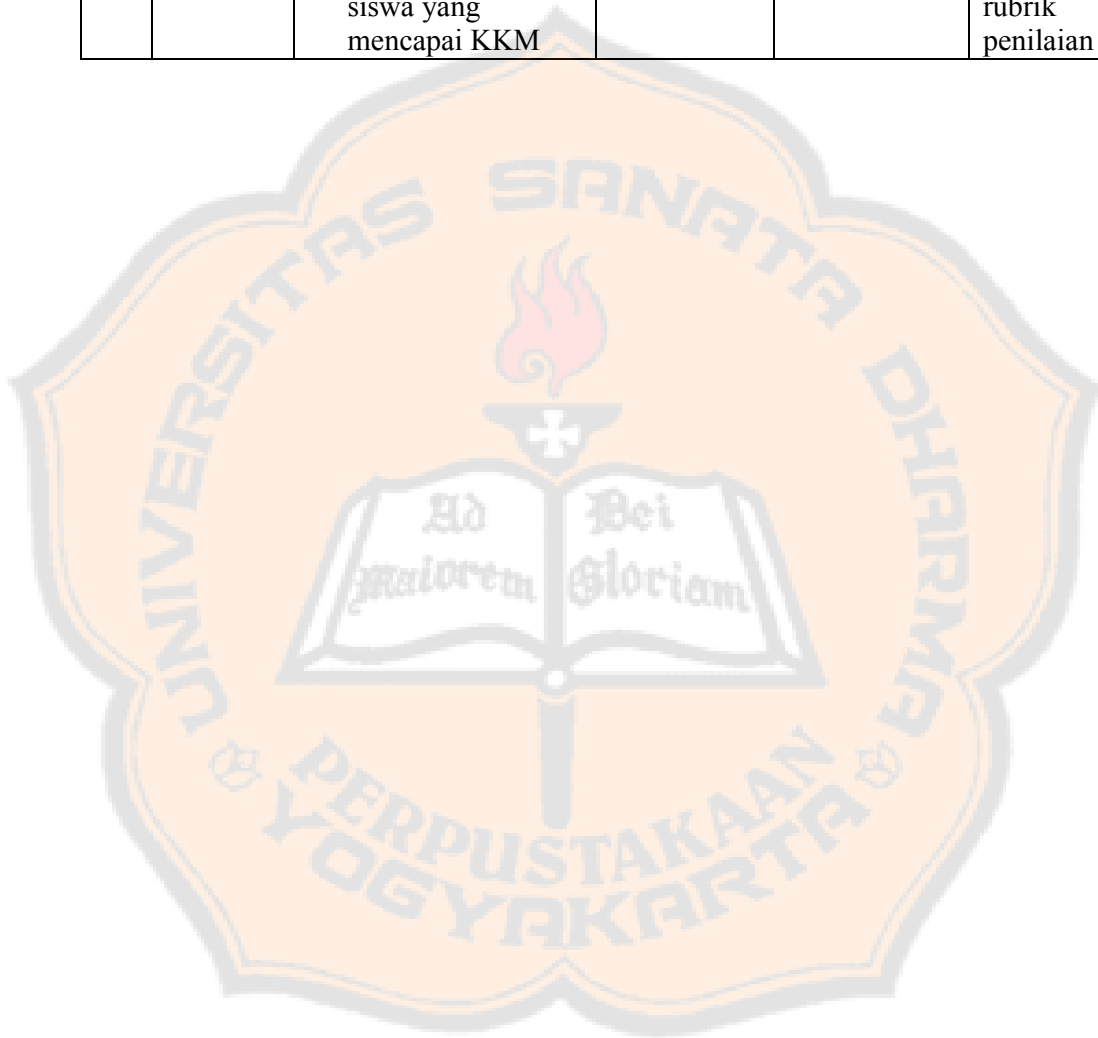
3.4. Instrumen Penelitian

Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui motivasi siswa. Pengamatan motivasi diukur menggunakan rubrik pengamatan motivasi dilaksanakan pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi pada setiap siklus pembelajarannya. Sedangkan prestasi belajar diukur pada akhir setiap siklus. Prestasi belajar diukur menggunakan tes/evaluasi dan non tes.

Tabel 3.2. Peubah dan Instrumen Penelitian

No	Peubah	Skor Motivasi	Data	Pengumpulan	Instrumen
1	Motivasi	a. Rata-rata motivasi	Skor	Pengamatan	Rubrik

		b. Persentase tingkat motivasi	pengamatan		pengamatan motivasi
2	Prestasi belajar	a. Rata-rata nilai ulangan b. Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM	Nilai tes dan non tes siswa	Produk	Lembar tes/ulangan siswa dan rubrik penilaian



3.4.1. Rubrik Pengamatan Motivasi

Rubrik pengamatan dibuat peneliti berupa rubrik pengamatan motivasi siswa. Rubrik pengamatan motivasi disusun oleh peneliti berdasarkan indikator-indikator motivasi.

Rubrik pengamatan diisi oleh peneliti pada waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi pada siklus I maupun siklus II

Tabel 3.3. Rubrik pengamatan motivasi siswa

No	Indikator	Deskriptor	Nampak (√) Tidak (-)	Skor
1	Hasrat dan keinginan berhasil	1. Siswa bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam membuat naskah drama. 2. Siswa tidak pernah berhenti mengerjakan sebelum naskah drama selesai.		
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Siswa tidak mudah putus asa dalam membuat naskah drama. 2. Siswa tidak mudah mengeluh dalam menghafal naskah drama. 3. Siswa bertanggung jawab dengan semua naskah drana yang telah dibuatnya.		
3.	Ketertarikan dalam belajar	1. Siswa merasa senang bila disuruh maju memerankan drama. 2. Siswa akan berusaha sebaik mungkin untuk memerankan dramanya. 3. Siswa sangat antusias memerankan dramanya.		
4	Lingkungan belajar yang kondusif	1. Siswa tidak bermain dengan teman pada saat kelompok lain memerankan dramanya 2. Siswa memperhatikan keompok lain dengan serius		

3.4.2. Instrumen Prestasi Belajar

Instrumen Prestasi Belajar diukur menggunakan soal tes. Soal tes diujikan pada siklus I dan siklus II. Kisi – kisi soal tes adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kisi-kisi soal tes prestasi siswa

KD	Indikator	Nomor soal (pilihan ganda)	Nomor soal (essay)	Siklus
1.1.Mengenal makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa	1. Menjelaskan sejarah lahirnya Sumpah Pemuda	1,4	1	I
	2. Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda	2,5,10	2	
	3. Menjelaskan makna Sumpah Pemuda	3	3	
1.2.Mengamalkan nilai – nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari – hari	1. Mendeskripsikan nilai-nilai Sumpah Pemuda	6,8	4,5	I
	2. Mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari	7,9		
	1. Menjelaskan sejarah lahirnya Sumpah Pemuda	1,7	1	II
	2. Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda	2,6		
	3. Menjelaskan makna Sumpah Pemuda	3,8		
	1. Mendeskripsikan nilai-nilai Sumpah Pemuda	4,10	3,4	
	2. Mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari	5,9	2,5	

3.5. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengamatan yang dilaksanakan secara teliti terhadap suatu gejala dalam suatu situasi di suatu tempat (Masidjo,1995:59). Peneliti mengobservasi motivasi belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, baik penilaian mengenai motivasi siswa maupun prestasi belajar siswa. Peneliti mengobservasi mengenai motivasi siswa siklus I maupun siklus II dengan cara memberi tanda *checklist* atau *turus* pada rubrik pengamatan motivasi. Adapun indikator yang akan dilihat dalam observasi adalah (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) ketertarikan dalam belajar, (4) lingkungan belajar yang kondusif.

2. Tes

Menurut Supardi (2011:35) tes merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang memerlukan jawaban betul atau salah. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu; 1) memilih jawaban, dalam pilihan ganda, dua pilihan (benar-salah, ya-tidak), menjodohkan dan sebab-akibat. 2) Uraian, dibedakan menjadi uraian singkat dan uraian bebas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes berbentuk memilih jawaban, yaitu pilihan ganda dan uraian. Kisi-kisi soal yang digunakan peneliti dapat dilihat pada tabel mengenai kisi-kisi soal.

Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, tes yang digunakan yaitu tes tertulis. Tes tertulis menulis karangan yang dilaksanakan disetiap akhir siklus I dan siklus II untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi sumpah pemuda.

3.6. Validitas Instrumen Penelitian Siklus I dan Siklus II

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi soal evaluasi, dan angket motivasi berupa soal pilihan ganda dan uraian. Instrumen pembelajaran tersebut diuji validitas dan reabilitasnya sebelum diterapkan dalam penelitian.

Validitas suatu tes adalah taraf sampai dimana suatu tes mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Masidjo, 2010:242). Suatu tes dikatakan valid dapat dilihat dari keadaan dirinya dan setelah diperbandingkan dengan suatu tes lain yang telah valid. Validitas yang sering digunakan dalam penelitian menurut Masidjo (2010:243) yaitu, validitas isi (*content validity*) adalah suatu validitas yang menunjukkan sampai dimanaisi suatu atau alat pengukur mencerminkan hal-hal yang mau diukur atau diteskan, validitas konstruksi (*construct validity*) adalah suatu validitas yang menunjukkan sampai dimana suatu tes atau alat pengukur sesuai dengan konsep yang seharusnya menjadi isi tes tersebut atau konstruksi teoritis yang mendasari disusunnya tes atau alat pengukur tersebut. Selain Masidjo, Sugiyono (2009) juga mengungkapkan validitas eksternal yaitu suatu validitas yang diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian tentang peningkatan motivasi siswa kelas III ini diuji oleh *expert judgement* untuk menguji *content validity* dan *construct validity*. Menurut Sugiyono (2009:125) yang dimaksud dengan *expert judgement* adalah menguji instrumen dengan melakukan penyimpulan pendapat ahli. *Expert judgement* dilakukan dengan mengacu pada

buku-buku referensi tentang motivasi siswa dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian divalidasikan kepada dosen, kepala sekolah, dan guru. Sedangkan validitas soal evaluasi menggunakan validitas empiris. Validitas empiris dilaksanakan dengan membuat instrumen penelitian dan selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli, kemudian diujikan kepada peserta didik. Setelah diujikan kepada peserta didik, kemudian validitas suatu tes dihitung menggunakan program SPSS 16.

3.6.1. Validitas Soal Siklus I dan Siklus II

Dari perhitungan validitas yang dihitung menggunakan program SPSS 16 dapat diketahui dalam siklus I terdapat 10 soal yang diujikan secara empiris ada 7 soal yang valid. Soal yang tidak valid direvisi oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen untuk dapat digunakan oleh peneliti. Dalam siklus II terdapat 10 soal yang diujikan secara empiris ada 9 soal yang valid. Dan peneliti memutuskan menggunakan soal tersebut untuk melakukan penelitian. Valid tidaknya suatu soal dikonsultasikan dengan tabel r ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$ item soal valid). Menurut Buchari (2011:207-208) item dikatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item tersebut adalah valid, dengan menggunakan distribusi (Tabel r) untuk $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($dk = n - 1 = 30 - 1 = 29$) sehingga didapat $r_{tabel} 0,367$. Keputusannya dapat dilihat dari tabel 3.5. dan tabel 3.6.

Tabel 3.5. Hasil Validitas Soal Siklus I

No	r hitung	r tabel	Keputusan
1	0,448	0,367	Valid
2	0,448	0,367	Valid
3	0	0,367	Tidak Valid – direvisi

4	0,722	0,367	Valid
5	0,536	0,367	Valid
6	0,643	0,367	Valid
7	0,547	0,367	Valid
8	0,287	0,367	Tidak Valid – direvisi
9	0,127	0,367	Tidak Valid – direvisi
10	0,420	0,367	Valid

Tabel3.6. Hasil Validitas Soal Siklus II

No	r hitung	r tabel	Keputusan
1	0,348	0,367	Tidak Valid – direvisi
2	0,502	0,367	Valid
3	0,458	0,367	Valid
4	0,532	0,367	Valid
5	0,764	0,367	Valid
6	0,880	0,367	Valid
7	0,672	0,367	Valid
8	0,685	0,367	Valid
9	0,651	0,367	Valid
10	0,725	0,367	Valid

Soal yang telah direvisi dan dikonsultasikan dengan dosen diujii cobakan ulang para siswa kelas IIIA.

3.6.2. Validitas Angket Motivasi

Pada indikator motivasi,peneliti menggunakan validitas *expert judgement*. Peneliti melakukan *expert judgement* kepada tiga tenaga ahli, yaitu kepada dosen pengampu mata kuliah PKn di prodi PGSD Universitas Sanata Dharma, kepala sekolah SD Negeri Percobaan 3, kepada guru kelas III SD Negeri Gondokusuman. Hasil validitas dari dosen, beliau mengatakan bahwa lembar observasi indikator yang sudah dibuat bisa digunakan untuk observasi motivasi, tapi dalam ketiga indikator tersebut harus ada penjabarannya ketika melakukan observasi, jadi

observasi bisa lebih maksimal. Setelah itu, peneliti menjabarkan indikator tersebut dan memvalidasikannya kembali kepada dosen. Beliau mengatakan bahwa lembar observasi motivasi tersebut sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian tentang motivasi siswa. Hasil validitas untuk kepala sekolah, beliau memberi komentar bahwa untuk indikator motivasi yang telah peneliti putuskan bersama menurut beberapa sumber tersebut sangat baik. Indikator tersebut sudah layak jika digunakan untuk meneliti atau mengukur tingkat motivasi siswa karena indikator dapat diamati secara langsung, tetapi kepala sekolah berpesan supaya dalam proses pembelajaran guru harus memancing siswa agar menunjukkan indikator yang akan diamati. Selanjutnya adalah hasil validasi dari guru, beliau mengatakan motivasi siswa, karena menurut beliau terkadang banyak siswa yang berani bertanya, tapi ketika diminta untuk mengerjakan tugas, siswa banyak yang tidak mengerjakan, maka untuk indikator ketiga mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, beliau menilai sangat baik karena indikator tersebut dapat mengukur motivasi siswa pada saat diminta untuk mengerjakan tugas.

3.7. Validitas Perangkat Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Validitas isi atau *content validity* pada instrumen pembelajaran dilakukan dengan *expert judgement*. Validitas isi tersebut terdiri dari silabus, RPP, LKS, dan bahan ajar yang diajukan kepada tenaga ahli untuk menjadi validator.

Validator 1 untuk dosen adalah seorang dosen Universitas SanataDharma, beliau mengampu mata kuliah PKn. Validator 2 untuk Kepala Sekolah, peneliti memohon bantuan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Percobaan 3. Validator 3 yaitu guru, peneliti memilih guru kelas 3 SD Negeri Gondokusuman.

Setiap komponen penilaian dalam instrumen validasi memiliki skor 1, 2, 3 dan 4. Kriteria untuk skor 1 berarti sangat kurang untuk memenuhi komponen, skor 2 berarti cukup baik memenuhi komponen penilaian, skor 3 berarti sudah baik dalam kelengkapan komponen, dan skor 4 sangat baik dan lengkap dalam komponen penilaian.

3.7.1. Validitas Silabus

Komponen penilaian untuk nomor 1 adalah tentang kelengkapan unsur-unsur silabus, nomor 2 tentang kesesuaian antara SK, KD, dan Indikator, nomor 3 tentang kualitas perumusan pengalaman belajar, nomor 4 tentang ketetapan pilihan perilaku esensial dalam indikator, nomor 5 tentang kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa, nomor 6 tentang tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan, nomor 7 tentang ketepatan dalam memilih media, nomor 8 tentang kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator dan yang terakhir nomor 9 tentang penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku.

Hasil validasi dari dosen, beliau memberikan rerata 7,4. Hasil validasi dari kepala sekolah, beliau memberikan rerata nilai seluruhnya 7,1. Hasil validasi yang terakhir adalah guru, beliau rerata 7,2. Rerata dari penilaian untuk semua validator adalah 7,23. Dilihat dari hasil tersebut, peneliti tidak melakukan revisi pada komponen yang mendapat skor lebih dari 7,23 karena untuk skor 7,23 sudah masuk dalam kriteria baik dan sudah lengkap dalam setiap komponen penilaian.

3.7.2. Validitas RPP

Validitas untuk RPP juga divalidasi oleh dosen, kepala sekolah, dan guru yang sama dengan yang memvalidasi silabus. Penilaian RPP juga mempunyai rentang skor 1, 2, 3, 4 seperti rentang nilai dalam penilaian silabus. Komponen dalam penilaian RPP ada 21 nomor.

Hasil validasi dari dosen, beliau memberikan rerata 7,6. Hasil validasi dari kepala sekolah, beliau memberikan rerata nilai seluruhnya 10,42. Hasil validasi yang terakhir adalah guru, beliau memberikan rerata 7,4. Rerata dari penilaian untuk semua validator adalah 8,5. Dilihat dari hasil tersebut, peneliti tidak melakukan revisi pada komponen yang mendapat skor lebih dari 8,5 karena untuk skor 8,5 sudah masuk dalam kriteria sangat baik dan sudah lengkap dalam setiap komponen penilaian.

3.7.3. Validitas LKS

Validitas untuk LKS juga divalidasi oleh dosen, kepala sekolah, dan guru yang sama dengan yang memvalidasi silabus dan RPP. Penilaian LKS juga mempunyai rentang skor 1, 2, 3, 4 seperti rentang nilai dalam penilaian silabus dan RPP. Komponen dalam penilaian LKS ada 8 nomor.

Komponen nomor 1 tentang kelengkapan unsur-unsur LKS, nomor 2 tentang rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa, nomor 3 tentang rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana, sehingga mudah dipahami siswa, nomor 4 tentang urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut, nomor 5 tentang kegiatan pembelajaran dan LKS

memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran, untuk nomor 6 tentang bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, nomor 7 tentang tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi, nomor 8 tentang tampilan LKS indah dan menarik.

Hasil validasi dari dosen, beliau memberikan rerata nilai 7,6. Hasil validasi dari kepala sekolah, beliau memberi rerata 7,6 dan Hasil validasi dari guru, beliau memberikan rerata nilai yang diperoleh 7,25

Dilihat dari hasil 3 validator untuk penilaian LKS dari setiap komponen. Rerata penilaian untuk semua validator adalah 7,5. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, peneliti tidak melakukan revisi pada komponen yang mendapat skor lebih dari 7,5 karena skor 7,5 masuk dalam kriteria sudah baik dan sudah lengkap.

3.7.4. Validitas Bahan Ajar

Validitas untuk bahan ajar juga divalidasi oleh dosen, kepala sekolah, dan guru yang sama dengan yang memvalidasi silabus, RPP, dan LKS. Penilaian bahan ajar juga mempunyai rentang skor 1, 2, 3, 4 seperti rentang nilai dalam penilaian silabus, RPP, dan LKS. Komponen dalam penilaian bahan ajar ada 5 nomor.

Hasil validasi dari dosen, beliau memberikan rerata 7,2. Hasil validasi dari kepala sekolah, beliau memberi rerata 7,2. Hasil validasi dari guru, beliau memberikan rerata nilai yang 8,2.

Dilihat dari hasil 3 validator untuk penilaian bahan ajar dari setiap komponen. Rerata penilaian untuk semua validator adalah 7,5. Dari hasil validasi

yang telah dilakukan, peneliti tidak melakukan revisi pada komponen yang mendapat skor lebih dari 7,5 karena skor 7,5 masuk dalam kriteria baik dan sudah lengkap.

3.8. Reliabilitas Soal Prestasi Belajar

Reliabilitas suatu tes adalah taraf sampai dimana suatu tes mampu menunjukkan konsistensi hasil pengukurannya yang diperlihatkan dalam taraf ketepatan dan ketelitian hasil (Masidjo 2010:310). Pada dasarnya, reliabilitas menunjukkan pada konsep sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya dan tetap. Dalam hal ini, reliabilitas dapat ditempuh dengan cara empiris atau diujikan di lapangan. Reliabilitas empiris digunakan untuk mengukur ketetapan dan ketelitian suatu tes yang dibuat oleh peneliti setelah diujikan di lapangan.

Taraf reliabilitas suatu tes dinyatakan dalam suatu koefisien yang disebut koefisien reliabilitas atau r_{tt} . Koefisien reliabilitas dinyatakan dalam suatu bilangan koefisien antara -1,00 sampai 1,00. Untuk memberi arti koefisien reliabilitas yang diperoleh, dipakai batasan besar koefisien. Besar koefisien yang dipakai dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7. Tabel Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi	Kualifikasi
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
Negatif – 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Masidjo (2010:310)

Reliabilitas soal juga dihitung menggunakan program SPSS 16, setelah peneliti mengetahui hasil validitas soal yang diujikan secara empiris. Hasil uji reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel 3.8. dan tabel 3.9.

Tabel 3.8. Hasil Reliabilitas Statistik Siklus I

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.561	.580	7

Tabel 3.9. Hasil Reliabilitas Statistik Siklus II

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.833	.843	9

Dilihat dari kriteria koefisien korelasi, hasil perhitungan reliabilitas siklus I menggunakan program SPSS 16 diperoleh hasil 0,561 dan tergolong cukup. Hasil perhitungan uji reliabilitas siklus II diperoleh hasil 0,833 dan tergolong tinggi.

3.9. Teknik Analisis Data

Data yang akan dianalisis adalah data motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa. Data motivasi dianalisis dari hasil angket atau kuesioner,observasi

dan data prestasi belajar siswa dari hasil mengerjakan evaluasi yang diberikan kepada siswa.

a. Analisis motivasi siswa

- 1) Menghitung rata-rata tiap indikator motivasi belajar siswa dari skor atau turus hasil observasi

$$\text{Rata-rata capaian tiap indikator} : \frac{\text{jumlah skor 4 indikator}}{4}$$

Tabel 3.10. Kriteria Penentuan Tingkat Motivasi

Skor	Kriteria
14-20	Tinggi
7-13	Sedang
0-6	Rendah

b. Analisis prestasi belajar siswa

- 1) Menghitung nilai ulangan siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

- 2) Menghitung nilai rata-rata siswa dalam kelas

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai semua siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Teknik analisis yang digunakan peneliti untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan yaitu dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif yaitu suatu teknik pengolahan data yang tujuannya untuk melukiskan dan menganalisis kelompok data yang berupa angka. Analisis data ini dapat menggambarkan dengan tepat mengenai rata-rata, perbedaan, hubungan-hubungan, dan sebagainya.

3.10. Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui keberhasilan suatu penelitian maka dalam penelitian perlu melihat ketercapaian indikator penelitian tersebut. Dibawah ini adalah deskripsi indikator keberhasilan yang ditargetkan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilaksanakan yakni :

Tabel 3.11. Indikator Keberhasilan

Variabel	Deskriptor	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II (Akhir)
			Target Pencapaian	Target Pencapaian
a. Motivasi Belajar Siswa	Rata-rata skor motivasi dari 4 indikator	6,8 (Kategori rendah)	10 (Kategori sedang)	12 (Kategori tinggi)
b. Prestasi belajar siswa				
• Nilai rata – rata kelas	• Jumlah nilai seluruh siswa dibagi jumlah siswa	61,38	70	75
• Ketuntasan belajar	• Persentase siswa yang mencapai KKM (65)	69,68%	75%	85%

Apabila dalam pelaksanaan siklus I tidak mencapai target akhir maka peneliti perlu melakukan siklus II untuk memperbaiki siklus I. Siklus II dilaksanakan setelah merefleksikan hasil pelaksanaan siklus I yakni hal-hal apa saja yang perlu dipertahankan dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki dan ditambah dengan perlakuan lain.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti. Pembahasan di dalam bab ini akan memaparkan data hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian.

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini terdiri dari proses penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II, hasil prestasi belajar siklus I dan siklus II, serta hasil motivasi siswa siklus I dan siklus II.

4.1.1. Proses Penelitian Tindakan Kelas

Proses penelitian tindakan kelas ini menjelaskan, pra siklus yang terdiri dari uji coba soal, siklus I dan siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

4.1.1.1. Pra siklus

Pra siklus dilakukan pada siswa kelas IIIA tahun ajaran 2012/2013 SD Negeri Ungaran 1 Yogyakarta 28 siswa. Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 14 November 2013. Peneliti melakukan observasi di kelas IIIA pada saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga peneliti dapat mengetahui motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran dan peneliti meminta pada guru kelas daftar nilai kelas IIIA tahun ajaran 2012/2013 sehingga peneliti dapat mengetahui prestasi belajar siswa. Data yang diperoleh peneliti pada saat pra siklus sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IIIA

No	Nama	Indk 1	Indk 2	Indk 3	Indk 4	Rata-rata	Kategori
1	An	4	9	7	5	6,25	Rendah
2	Sa	5	10	4	5	6	Rendah
3	Na	8	7	5	4	6	Rendah
4	Li	7	6	8	8	7,25	Sedang
5	Ha	8	14	4	6	8	Sedang
6	Ji	7	7	5	3	5,5	Rendah
7	Ne	8	12	6	9	8,75	Sedang
8	Ay	8	13	6	3	7,5	Sedang
9	Me	7	9	5	7	8	Sedang
10	Na	9	13	4	6	8	Sedang
11	Ol	5	8	9	3	6,25	Rendah
12	Lo	4	8	8	3	5,75	Rendah
13	Ra	8	7	7	5	6,75	Rendah
14	Sh	8	10	6	9	8,25	Sedang
15	Jo	3	9	5	4	5,25	Rendah
16	An	8	4	9	9	7,5	Sedang
17	Ar	5	4	3	8	5	Rendah
18	Av	5	10	7	7	7,25	Sedang
19	Bi	7	12	8	7	11	Sedang
20	Ti	4	10	8	3	6,25	Rendah
21	Fa	5	10	9	2	6,5	Rendah
22	Fr	7	10	3	7	6,75	Rendah
23	Ha	6	9	9	4	7	Sedang
24	Li	3	9	4	2	4,5	Rendah
25	Gh	7	4	6	4	5,25	Rendah
26	Sa	4	10	8	5	6,75	Rendah
27	Sat	6	6	9	8	7,25	Sedang
28	Am	7	8	4	3	5,5	Rendah
29	Di	5	4	7	8	6	Rendah
	Rata-rata					6,8	Rendah

**Tabel 4.2. Hasil Prestasi Belajar Siswa Kelas III A
Tahun Ajaran 2012 – 2013**

No Absen	Nama Siswa	Nilai		Rata –rata
		UH 1	UH 2	
1	Clara Diva Puspita	50	60	55
2	Andre Setiawan	45	65	55
3	Rangga Kusuma	65	76	70,5
4	Albertus Darmawan	60	70	65
5	Reno Vavaro	55	60	57,5
6	Yuni Angela Setiawan	45	75	70
7	Yovita Lia	40	75	57,5
8	Kristian Arwam	50	80	65
9	Rico Dwi Kurniawan	55	85	70
10	Andhika Hutama Putra	40	75	57,5
11	Manda Priscillia	57	50	53,5
12	Rheva Faissal Hassara	47	70	58,5
13	M. Nizar Syahputra	57	65	61
14	Adena Fatihani	54	67	60,5
15	Bintang Restu Bahono	53	76	64,5
16	Yoga Lantip	45	62	53,5
17	Dicky Darmawan	75	75	75
18	Safira Bilqis	80	50	65
19	Aditya Yudo Pratomo	65	76	70,5
20	Adhifa Adhi Rajasa	40	65	52,5
22	Satria Wisma Prastowo	65	60	62,5
23	Jalu Rahma Zhuhita	80	64	72
24	Lutfi Abrisam	50	70	60
25	Ervando Pranaya	40	60	50
26	Nadine Nabilla Najwa	80	85	82,5
27	M.Luthfi	55	60	57,5
28	Arya Surya	48	55	51,5
	Rata – rata	55,4	67,8	61,38
Persentase yang mencapai KKM (65)				69,68%

4.1.1.2. Siklus I

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ungaran 1 Yogyakarta dengan jumlah siswa 29. Penelitian siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu tanggal 22 November 2013, dan 27 November 2013. Materi yang

digunakan dalam siklus I yaitu peristiwa-peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan. Peneliti bertindak sebagai observer dan asisten guru dalam mengajar, peneliti juga dipersilahkan oleh guru untuk mengajar atau memberikan instruksi apabila guru lupa dengan urutan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada siklus 1 ini peneliti meneliti variabel motivasi dan prestasi dengan menggunakan metode *bermain peran*.

4.1.1.2.1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, ringkasan materi, soal evaluasi, dan rubrik pengamatan drama. Setelah perangkat pembelajaran selesai kemudian peneliti melakukan *expert judgement* atau validasi ahli untuk mengetahui keabsahan instrumen pembelajaran tersebut. *Expert judgement* instrument pembelajaran dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu kepada dosen, kepala sekolah dan guru. Setelah mendapat penilaian dari para ahli dan dirasa sudah cukup peneliti melanjutkan ke tahap pelaksanaan.

4.1.1.2.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus satu yang pertama berlangsung pada tanggal 22 November 2013. Kegiatan pada pertemuan ini sesuai dengan RPP yaitu kegiatan awal, intidan akhir. Pada pertemuan awal ini kegiatan berfokuskan pada pembuatan naskah drama yang nantinya akandiperankan siswa pada pertemuan berikutnya untuk membangkitkan motivasi siswa pada kegiatan awal diputarkan

sebuah video tentang proklamasi kemerdekaan lengkap dengan rekaman suara Bung Karno saat membacakan teks proklamasi. Dalam kegiatan ini juga diputarkan video yang berisikan rekaman siswa SD yang sedang melakukan drama tentang penjajahan. Video ini dipilih agar siswa mempunyai gambaran yang jelas mengenai drama dan naskah yang akan dibuat. Selanjutnya siswa dibagi menjadi 5 kelompok, yaitu kelompok Perhimpunan Indonesia, kelompok Jong Celebes, kelompok Budi Utomo, kelompok Trigoro Dharmo dan kelompok Indische Partij masing-masing kelompok diberikan materi yang berbeda untuk membuat naskah drama yang berbeda. Pertemuan pertama diakhiri dengan membagikan kuesioner indikator yang pertama yaitu perhatian dalam proses pembelajaran. Indikator ini dijabarkan kedalam 3 buah pernyataan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 27 November 2013. Kegiatan pada pertemuan kedua ini adalah penampilan drama siswa berdasarkan naskah drama yang telah mereka buat. Kegiatan diawali dengan mempersiapkan *setting* tempat pertunjukan. Siswa dibantu guru dan peneliti memindahkan semua meja dan kursi ke belakang kelas, sehingga tersedia cukup ruang di depan untuk pertunjukan drama dan penonton. Selanjutnya siswa melakukan pertunjukan drama dan direkam oleh peneliti untuk diputarkan kembali pada pertemuan berikutnya. Pertunjukan drama berjalan kurang baik beberapa kelompok terlihat kurang persiapan dan penonton masih banyak yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan kelompok lain yang sedang tampil di depan kelas. Setelah melakukan pertunjukan drama guru memberi masukan atas penampilan siswa. Kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru sehingga guru

dapat mengetahui pemahaman siswa mengenai materi Sumpah Pemuda. Kegiatan akhir dalam pertemuan kedua adalah siswa mengisi kuesioner dengan indikator motivasi yang kedua yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4.1.1.2.3. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya dilakukan oleh peneliti sendiri, dikarenakan peneliti hanya menggunakan kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar siswa, sehingga peneliti tidak memerlukan bantuan dari rekan sejawat untuk melakukan observasi kelas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama kurang bisa berjalan sesuai rencana karena waktu terpotong banyak untuk mempersiapkan video yang peneliti siapkan karena projector yang ada di kelas IIIA rusak. Pada pertemuan kedua sudah berjalan dengan baik semua siswa dapat bermain drama tetapi pada saat ada kelompok yang sedang menampilkan drama di depan kelas, kelompok lain sibuk berbicara sendiri sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.

4.1.1.2.4. Refleksi

Pada pertemuan pertama secara keseluruhan sudah berjalan sesuai rencana dan tidak ada kendala yang berarti hanya ada sedikit masalah projector di kelas IIIA rusak sehingga membuat peneliti sedikit sibuk untuk mencari kelas pengganti dan peneliti terpaksa memindahkan siswa kelas IIIA ke aula. Peneliti juga merasa sedikit kesulitan mengenai pembagian kelompok. Ada beberapa kelompok yang

mengajukan protes kepada guru dikarenakan tidak mau satu kelompok dengan teman perempuan maupun teman laki - laki.

Dalam pertemuan kedua proses pembelajaran sudah berjalan sesuai rencana, namun pada saat drama ditampilkan oleh kelompok suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hal itu dikarenakan beberapa kelompok yang tidak tampil di depan kelas sibuk berbicara sendiri sehingga suasana kelas menjadi gaduh karena kurangnya waktu pelajaran akhirnya guru memberi tambahan waktu 15 menit untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Setelah soal evaluasi dikerjakan oleh siswa peneliti mengoreksi soal evaluasi tetapi hasil dari soal evaluasi pada siklus I ini kurang memuaskan maka, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II yang diharapkan hasil pada siklus II dapat memuaskan. Hasil yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.3. Tabel Data Motivasi Siswa kelas IIIA SD N Ungaran 1 terhadap Mata Pelajaran PKn pada siklus I

No	Nama	Indk 1	Indk 2	Indk 3	Indk 4	Rata-rata	Kategori
1	An	10	12	9	11	10,5	Sedang
2	Sa	8	15	11	8	10,5	Sedang
3	Na	11	15	11	13	12,5	Tinggi
4	Li	14	15	14	11	13,5	Tinggi
5	Ha	15	12	11	6	11	Sedang
6	Ji	8	13	10	13	11	Sedang
7	Ne	14	14	11	12	13	Tinggi
8	Ay	6	2	8	3	4,8	Rendah
9	Me	14	14	11	14	13,2	Tinggi
10	Na	11	3	4	6	6	Rendah
11	Ol	5	8	9	3	6,25	Rendah
12	Lo	4	8	8	3	5,75	Rendah
13	Ra	8	10	7	9	8,5	Sedang
14	Sh	9	15	6	9	9,75	Sedang

No	Nama	Indk 1	Indk 2	Indk 3	Indk 4	Rata-rata	Kategori
15	Jo	11	12	11	10	11	Sedang
16	An	8	14	15	10	11,75	Sedang
17	Ar	10	10	10	10	10	Sedang
18	Av	13	13	11	15	13	Tinggi
19	Bi	7	13	11	7	9,5	Sedang
20	Ti	8	4	10	3	6,25	Rendah
21	Fa	11	3	9	2	6,25	Rendah
22	Fr	9	4	3	7	5,75	Rendah
23	Ha	11	10	9	10	10	Sedang
24	Li	8	12	9	11	10	Sedang
25	Gh	10	12	6	9	9,25	Sedang
26	Sa	13	13	8	11	11,25	Sedang
27	Sat	6	14	9	8	9,25	Sedang
28	Am	12	14	12	15	13,75	Tinggi
29	Di	11	14	13	10	12	Sedang
Rata-rata						9,9	Sedang

Tabel 4.4. Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Siklus I
1	An	60
2	Li	50
3	Na	67,5
4	Fe	60
5	Ha	60
6	Ji	75
7	Ne	65
8	Ay	62,5
9	Me	65
10	Na	62,5
11	Ol	20
12	Lo	62,5
13	Ra	60
14	Sh	70
15	Jo	62,5
16	An	57,5
17	Ar	60
18	Av	70
19	Bi	62,5
20	Ti	70

21	Fa	62,5
22	Fr	60
23	Ha	65
24	Li	70
25	Gh	60
26	Sa	67,5
27	Sat	70
28	Am	55
29	Di	47,5
Rata – rata kelas		61,9
Persentase Ketuntasan		73,31%

4.1.1.3.Siklus II

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ungaran 1 Yogyakarta dengan jumlah siswa 29. Penelitian siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu tanggal 5 Desember 2013, dan 12 Desember 2013. Materi yang digunakan dalam siklus II yaitu peristiwa-peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan. Peneliti bertindak sebagai observer dan asisten guru dalam mengajar, peneliti juga dipersilahkan oleh guru untuk mengajar atau memberikan instruksi apabila guru lupa dengan urutan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada siklus 2 ini peneliti meneliti variabel motivasi dan prestasi dengan menggunakan teknik *bermain peran*.

4.1.1.3.1.Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, ringkasan materi, soal evaluasi, dan rubrik pengamatan drama. Setelah perangkat pembelajaran selesai kemudian peneliti melakukan *expert judgement* atau validasi ahli untuk mengetahui keabsahan instrumen pembelajaran tersebut. *Expert judgement* instrument pembelajaran

dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu kepada dosen, kepala sekolah dan guru. Setelah mendapat penilaian dari para ahli dan dirasa sudah cukup peneliti melanjutkan ke tahap pelaksanaan.

4.1.1.3.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus satu yang pertama berlangsung pada tanggal 5 Desember 2013. Kegiatan pada pertemuan ini sesuai dengan RPP yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Pada pertemuan ini kegiatan berfokus pada penyempurnaan naskah drama yang telah dibuat siswa pada siklus I dan nantinya akan diperankan kembali oleh siswa. Sebelum naskah drama disempurnakan siswa diputar tayangan video pada saat bermain peran dalam siklus I yang bertujuan untuk membangkitkan motivasi siswa supaya ingin menampilkan perannya lebih baik lagi. Selanjutnya siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, yaitu kelompok Perhimpunan Indonesia, kelompok Jong Celebes, kelompok Budi Utomo, kelompok Trikoro Dharmo dan kelompok Indische Partij masing-masing kelompok mulai untuk menyempurnakan naskah drama yang telah dibuatnya dan mencoba untuk menghafalkan dialog serta menampilkan perannya masing-masing. Kegiatan diawali dengan mempersiapkan *setting* tempat pertunjukan. Siswa dibantu guru dan peneliti memindahkan semua meja dan kursi ke belakang kelas, sehingga tersedia cukup ruang di depan untuk pertunjukan drama dan penonton. Selanjutnya siswa melakukan pertunjukan drama dan direkam oleh peneliti. Pertunjukan drama berjalan lumayan baik walaupun masih terlihat beberapa kelompok kurang persiapan dan penonton masih banyak yang berbicara

sendiri dan tidak memperhatikan kelompok lain yang sedang tampil di depan kelas. Setelah melakukan pertunjukan drama guru memberi masukan atas penampilan siswa. Siswa yang menunggu giliran untuk tampil dipersilahkan untuk bergantian mengomentari kelompok yang sedang bermain drama.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2013. Kegiatan pada pertemuan ini adalah tanya jawab berdasarkan naskah drama yang telah mereka buat. Kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru sehingga guru dapat mengetahui pemahaman siswa mengenai materi Sumpah Pemuda.

4.1.1.3.3. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya dilakukan oleh peneliti sendiri, dikarenakan peneliti hanya menggunakan kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar siswa, sehingga peneliti tidak memerlukan bantuan dari rekan sejawat untuk melakukan observasi kelas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama kurang bisa berjalan sesuai rencana karena waktu terpotong banyak untuk mencari kelas pengganti dikarenakan projector yang ada di kelas IIIA tiba-tiba rusak dan pada saat pertunjukkan drama kelas menjadi kurang kondusif dikarenakan beberapa siswa sibuk berbicara sendiri sehingga mengakibatkan suara kelompok yang sedang tampil di depan kelas kurang dapat terdengar dengan jelas. Pada siklus kedua sudah berjalan dengan baik semua siswa dapat bermain drama dan pertunjukkan masing-masing kelompok sudah mulai membaik tetapi pada saat ada kelompok

yang sedang menampilkan drama di depan kelas, masih ada beberapa kelompok yang masih terlihat sibuk berbicara sendiri tetapi kelas masih kondusif.

4.1.1.3.4. Refleksi

Pada siklus pertama pertemuan pertama secara keseluruhan sudah berjalan sesuai rencana dan tidak ada kendala yang berarti hanya ada sedikit masalah projector di kelas IIIA rusak sehingga membuat peneliti sedikit sibuk untuk mencari kelas pengganti dan peneliti terpaksa memindahkan siswa kelas IIIA ke aula. Peneliti juga merasa sedikit kesulitan mengenai pembagian kelompok. Ada beberapa kelompok yang mengajukan protes kepada guru dikarenakan tidak mau satu kelompok dengan teman perempuan maupun teman laki - laki. Pada saat pertunjukkan drama masing-masing kelompok, kelompok yang menunggu giliran tampil sibuk berbicara sendiri sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Dalam siklus kedua proses pembelajaran sudah berjalan sesuai rencana, namun pada saat drama ditampilkan oleh kelompok masih terlihat beberapa kelompok yang sibuk berbicara sendiri tetapi suasana kelas masih bisa dikendalikan. Pada jam pelajaran berakhir peneliti melaksanakan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman para siswa mengenai materi Sumpah Pemuda. Setelah soal evaluasi dikerjakan oleh siswa peneliti mengoreksi soal evaluasi dan pada siklus II ini hasil evaluasi pembelajaran siswa sudah mencapai target dan peneliti memutuskan untuk berhenti pada siklus II. Hasil yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.5. Tabel Data Motivasi Siswa kelas IIIA SD N Ungaran 1 terhadap Mata Pelajaran PKn pada Siklus II

No	Nama	Indk 1	Indk 2	Indk 3	Indk 4	Rata-rata	Kategori
1	An	13	12	12	11	12	Sedang
2	Sa	11	15	11	14	12,75	Tinggi
3	Na	11	15	12	13	12,75	Tinggi
4	Li	14	15	14	11	13,5	Tinggi
5	Ha	15	12	11	12	12,5	Sedang
6	Ji	11	13	13	15	13	Tinggi
7	Ne	14	14	11	12	12,75	Tinggi
8	Ay	8	14	12	10	11	Sedang
9	Me	14	14	11	14	13,25	Tinggi
10	Na	11	15	12	14	13	Tinggi
11	Ol	15	12	10	13	12,5	Sedang
12	Lo	15	15	12	11	13,25	Tinggi
13	Ra	12	13	14	13	13	Tinggi
14	Sh	14	15	12	13	13,5	Tinggi
15	Jo	13	12	11	15	12,75	Tinggi
16	An	13	14	15	14	14	Tinggi
17	Ar	14	10	9	10	10,75	Sedang
18	Av	14	13	14	15	14	Tinggi
19	Bi	7	13	11	14	11,25	Sedang
20	Ti	13	15	10	12	12,5	Sedang
21	Fa	11	15	15	14	13,75	Tinggi
22	Fr	13	15	15	11	13,5	Tinggi
23	Ha	11	14	14	15	13,5	Tinggi
24	Li	15	12	14	11	13	Tinggi
25	Gh	13	15	14	9	12,75	Tinggi
26	Sa	13	13	15	11	13	Tinggi
27	Sat	12	14	11	14	12,75	Tinggi
28	Am	12	14	12	15	13,25	Tinggi
29	Di	11	14	13	12	12,5	Sedang
		Rata-rata				14,82	Tinggi

Tabel 4.6. Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Siklus II
1	An	72,5
2	Li	80
3	Na	60
4	Fe	77,5
5	Ha	75
6	Ji	75
7	Ne	72,5
8	Ay	75
9	Me	70
10	Na	87,5
11	Ol	67,5
12	Lo	72,5
13	Ra	77,5
14	Sh	75
15	Jo	77,5
16	An	70
17	Ar	75
18	Av	92,5
19	Bi	72,5
20	Ti	77,5
21	Fa	65
22	Fr	72,5
23	Ha	65
24	Li	65
25	Gh	65
26	Sa	70
27	Sa	60
28	Am	65
29	Di	55
Rata – rata kelas		71,90
Persentase Ketuntasan		83,83%

4.1.2. Hasil Motivasi Siswa

Hasil motivasi siswa dapat dilihat dari gambar 4.1 dibawah ini

Gambar 4.1. Grafik ketercapaian motivasi



Dilihat dari grafik 4.1 terlihat bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus II mencapai 14,82 yaitu berarti meningkat sebesar 8,02 dari kondisi awal 6.8. Dari grafik tersebut membuktikan bahwa teknik bermain peran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.7. Tabel Rekap Motivasi Siklus I dan Siklus II Siswa kelas IIIA SDN Ungaran 1 Mata Pelajaran PKn

No	Nama Siswa	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata skor	Kategori	Rata-rata skor	Kategori	Rata-rata skor	Kategori
1	An	6,25	Rendah	10,5	Sedang	12	Sedang
2	Sa	6	Rendah	10,5	Sedang	12,75	Tinggi
3	Na	6	Rendah	12,5	Sedang	12,75	Tinggi
4	Li	7,25	Sedang	13,5	Sedang	13,5	Tinggi
5	Ha	8	Sedang	11	Sedang	12,5	Sedang
6	Ji	5,5	Rendah	11	Sedang	13	Tinggi
7	Ne	8,75	Sedang	14	Tinggi	14	Tinggi
8	Ay	7,5	Sedang	4,8	Rendah	11	Sedang
9	Me	8	Sedang	14	Tinggi	14,5	Tinggi
10	Na	8	Sedang	6	Rendah	14,25	Tinggi
11	Ol	6,25	Rendah	6,25	Rendah	12,5	Sedang
12	Lo	5,75	Rendah	5,75	Rendah	13,25	Tinggi
13	Ra	6,75	Rendah	8,5	Sedang	13	Tinggi
14	Sh	8,25	Sedang	9,75	Sedang	13,5	Tinggi
15	Jo	5,25	Rendah	11	Sedang	12,75	Tinggi
16	An	7,5	Sedang	11,75	Sedang	14	Tinggi
17	Ar	5	Rendah	10	Sedang	10,75	Sedang
18	Av	7,25	Sedang	13	Tinggi	14	Tinggi
19	Bi	11	Sedang	9,5	Sedang	11,25	Sedang
20	Ti	6,25	Rendah	6,25	Rendah	12,5	Sedang
21	Fa	6,5	Rendah	6,25	Rendah	13,75	Tinggi
22	Fr	6,75	Rendah	5,75	Rendah	14,5	Tinggi
23	Ha	7	Sedang	10	Sedang	14,75	Tinggi
24	Li	4,5	Rendah	10	Sedang	13	Tinggi
25	Gh	5,25	Rendah	9,25	Sedang	14,75	Tinggi
26	Sa	6,75	Rendah	11,25	Sedang	13	Tinggi
27	Sat	7,25	Sedang	9,25	Sedang	15	Tinggi
28	Am	5,5	Rendah	13,75	Tinggi	14,25	Tinggi
29	Di	6	Rendah	12	Sedang	12,5	Sedang
Rata-rata		6,8	Rendah	9,9	Sedang	14,82	Tinggi

Dalam tabel rekap motivasi diatas dapat terlihat adanya peningkatan motivasi dari kondisi awal ke siklus I dan meningkat pada siklus II. Rata-rata motivasi kondisi awal 6,8 dan termasuk kategori rendah siklus I yaitu 9,9 dan termasuk dalam kategori sedang dan meningkat pada siklus II yaitu 14,82 dan termasuk dalam kategori tinggi.

4.1.3. Hasil prestasi belajar siswa

Hasil prestasi siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8. Rekap Prestasi Siswa

No	Nama	Kondisi Awal	Siklus I	Ketuntasan	Siklus II	Ketuntasan
1	An		60	TT	72,5	T
2	Li		50	TT	80	T
3	Na		67,5	T	60	TT
4	Fe		60	TT	77,5	T
5	Ha		60	TT	75	T
6	Ji		75	T	75	T
7	Ne		65	T	72,5	T
8	Ay		62,5	TT	75	T
9	Me		65	T	70	T
10	Na		62,5	TT	87,5	T
11	Ol		20	TT	67,5	T
12	Lo		62,5	TT	72,5	T
13	Ra		60	TT	77,5	T
14	Sh		70	T	75	T
15	Jo		62,5	TT	77,5	T
16	An		57,5	TT	70	T
17	Ar		60	TT	75	T
18	Av		70	T	92,5	T
19	Bi		62,5	TT	72,5	T
20	Ti		70	T	77,5	T
21	Fa		62,5	TT	65	T
22	Fr		60	TT	72,5	T
23	Ha		65	T	65	T
24	Li		70	T	65	T
25	Gh		60	TT	65	T
26	Sa		67,5	T	70	T
27	Sa		70	T	60	T
28	Am		55	TT	65	T
29	Di		47,5	TT	55	TT
Rata – rata kelas		61,38	61,9		71,90	
Persentase ketuntasanKKM (65)		69,68%	73,31%		83,83%	

Keterangan:

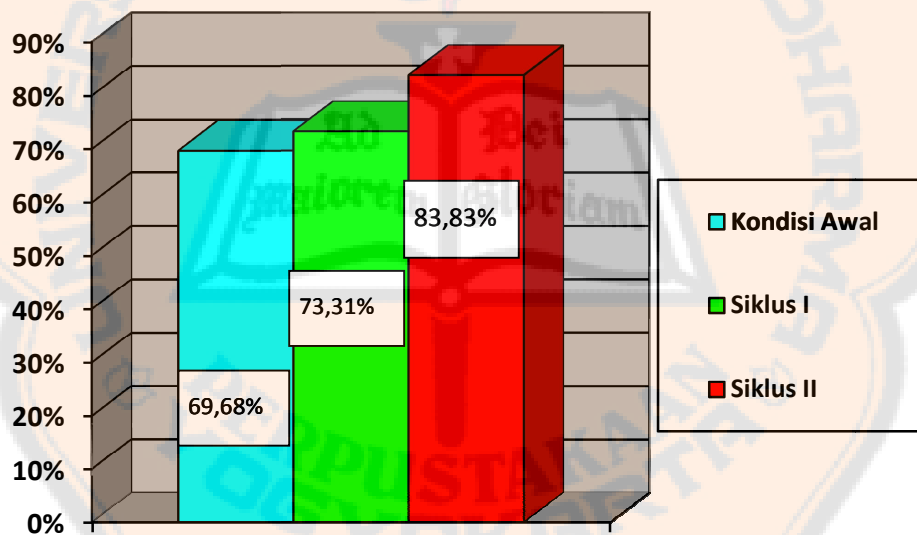
T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Dari data hasil prestasi siswa pada tabel terbukti terjadi peningkatan prestasi belajar, baik pada rata-rata kelas maupun persentase siswa yang lulus KKM(65). Dilihat dari persentase siswa yang lulus KKM meningkat dari 73,31% menjadi 83,83% dan rata-rata kelasnya juga meningkat dari 61,9 meningkat menjadi 71,90. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.2.

4.1.3.1. Hasil Peningkatan Siswa yang Lulus KKM

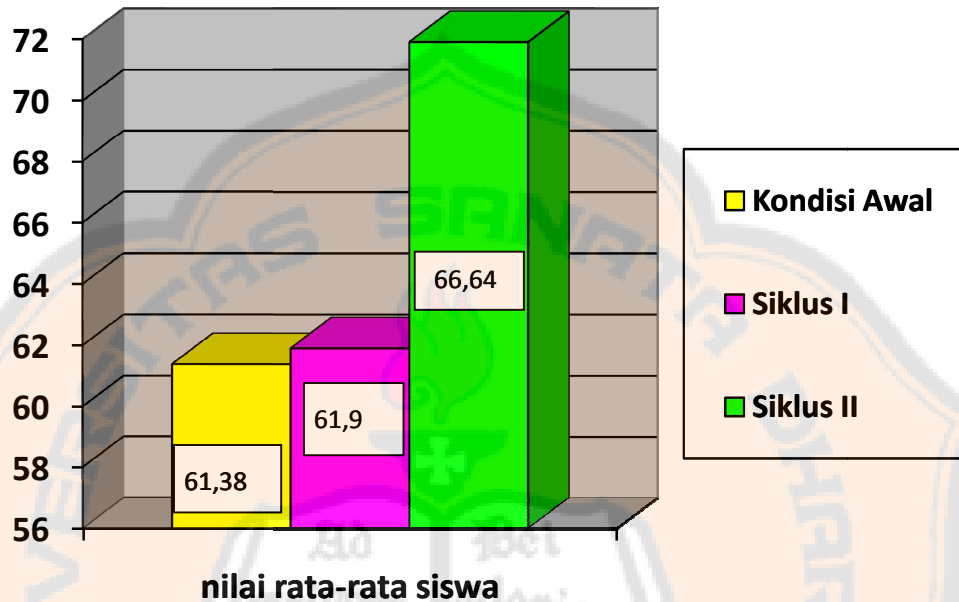
Gambar 4.2. Grafik Peningkatan Siswa yang Lulus KKM



Dilihat dari grafik 4.2 terlihat bahwa peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM meningkat pada siklus II sebesar 83,83% meningkat sebesar 10,52% dari kondisi awal 69,68%.

4.1.3.2. Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa

Gambar 4.3. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa



Dari grafik 4.3. terlihat bahwa peningkatan rata-rata kelas mencapai target pada siklus II sebesar 66,64 meningkat sebesar 4,74 dari kondisi awal 61,38. Dari seluruh hasil rata-rata kelas dan pencapaian KKM menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada variabel prestasi dan terbukti bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn.

4.2. Pembahasan

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 22, dan 27 November 2013 mengenai materi Sumpah Pemuda menggunakan teknik bermain peran. Secara umum, proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Peneliti juga melakukan

sembilan tahap *role playing* atau *bermain peran* menurut Shaftel (dalam Hamzah, 2007). Kesembilan tahap *role playing* atau *bermain peran* yang diungkapkan oleh Shaftel tersebut dilakukan dalam 2 kali pertemuan, pertemuan pertama menggunakan tahap memanaskan kelompok dan memilih partisipan. Pada pertemuan kedua menggunakan tahap mengatur *setting*, menyiapkan peneliti, pemeranan dan diskusi, tahap pemeranan kembali, diskusi atau evaluasi dan berbagi pengalaman. Berikut tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti:

1. Memanaskan suasana kelompok

Pada langkah pertama ini guru bisa memberikan cerita-cerita yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial di sekitar siswa. Selanjutnya guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi peristiwa-peristiwa sebelum proklamasi.

2. Memilih partisipan

Langkah kedua adalah memilih partisipan, guru dan siswa menggambarkan karakter yang berbeda-beda. Selanjutnya siswa secara sukarela mengajukan diri sebagai pemain atau dalam beberapa kelompok siswa berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing anggota kelompok.

3. Mengatur *setting* tempat kejadian

Setting disusun berdasarkan cerita dan adegan yang dilakukan, dalam hal ini guru hanya membantu untuk mempersiapkan hal-hal yang sulit untuk dilakukan oleh siswa. Beberapa kelompok terlihat sudah siap dengan dramanya masing-masing sehingga guru tidak perlu membantu siswa dalam mempersiapkan *setting* drama.

4. Menyiapkan peneliti

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan instrumen dan kamera yang digunakan untuk merekam pertunjukan drama siswa.

5. Pemeranan

Selanjutnya adalah pemeranan dalam langkah ini siswa menampilkan satu pertunjukan drama sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Terlihat ada 1 kelompok yang belum terlalu siap untuk menampilkan pertunjukan drama, namun kelompok lain sudah terlihat siap.

6. Diskusi dan evaluasi

Dalam diskusi ini siswa menganalisis tentang isi dan alur cerita. Diskusi juga dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa lain mengenai penampilannya dan penafsiran cerita dari siswa dalam kelas. Selain itu guru juga memberikan masukan atas penampilan siswa.

7. Memerankan kembali

Pada tahap ini peneliti mengganti dengan melihat kembali rekaman video drama siswa pada pertemuan sebelumnya. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, sehingga peneliti memutuskan untuk sedikit merubah tahapan yang dirumuskan oleh Shaftel ini.

8. Berdiskusi dan mengevaluasi

Dalam diskusi dan evaluasi yang kedua ini siswa dan guru melihat dan berdialog tentang penampilan siswa yang diputar dalam video. Guru mengajukan tanya-jawab seputar materi yang ada pada pertunjukan drama

siswa. Selain itu guru juga melakukan pembedaan dan penekanan pada materi yang penting.

9. Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman

Dalam tahap ini siswa berbagi pengalaman satu sama lain. Ada satu kelompok yang mengungkapkan bahwa persiapan kelompoknya kurang matang dikarenakan kurangnya kerjasama antar anggota kelompok.

Pada pertemuan pertama dilakukan pembagian kelompok dan siswa diminta untuk membuat naskah drama berdasarkan materi yang telah diberikan oleh guru. Sebelum membuat naskah guru juga memutar video drama siswa dari SD lain, ini bertujuan untuk mempermudah dan memberikan gambaran bagi siswa dalam membuat naskah drama. Naskah drama yang dibuat siswa berbentuk percakapan singkat dengan poin utama materi terdapat pada bagian narator. Pada bagian narator terdapat deskripsi dari peristiwa yang akan diperagakan oleh para pemain. Selain itu pada bagian narator juga berisikan informasi kejadian, seperti: tanggal, tempat kejadian, tokoh yang terlibat.

Pada pertemuan kedua dilakukan drama, pertunjukan drama siswa siswa ini dilakukan berdasarkan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Sebagian besar siswa terlihat sudah siap dengan perannya masing-masing, namun masih ada siswa yang tidak serius dalam menjalankan perannya. Hal ini berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil evaluasi yang dilakukan pada saat evaluasi. Pada jam terakhir pertemuan kedua diadakan evaluasi.

Siswa yang ikut berpartisipasi dan serius dalam memerankan perannya akan memperoleh hasil yang berbeda pula dengan siswa yang kurang terlibat dan

tidak serius dalam memerankan dramanya. Hal ini dikarenakan siswa yang tidak ikut berpartisipasi maupun kurang menjiwai perannya akan sedikit menyerap informasi yang ada dalam materi drama tersebut. Materi yang ada dalam drama siswa akan dapat tersampaikan dengan baik apabila siswa memerankan dan berpartisipasi dalam drama, meskipun siswa tidak membaca secara mendetail materi pelajaran PKn ini. Penampilan drama yang baik juga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa lain yang bertindak sebagai penonton, apabila penampilan drama itu baik maka informasi yang diterima akan jelas.

Peneliti melanjutkan siklus kedua dikarenakan hasil yang diperoleh peneliti pada siklus pertama kurang maksimal.

Peneliti melaksanakan siklus II dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 5 Desember dan 12 Desember 2013. Peneliti mengambil materi Sumpah Pemuda dengan menggunakan teknik bermain peran. Pada siklus II pertemuan pertama siswa diajak menonton tayangan video penampilan peran pada drama minggu sebelumnya sehingga siswa dapat memahami kekurangan drama yang sudah ditampilkan oleh masing-masing kelompok pada minggu sebelumnya, menyempurnakan naskah drama yang ditampilkan minggu sebelumnya, dan menampilkan drama di depan kelas sesuai dengan naskah drama yang telah disempurnakan oleh masing-masing kelompok. Naskah drama yang dibuat siswa berbentuk percakapan singkat dengan poin utama materi terdapat pada bagian narator. Pada bagian narator terdapat deskripsi dari peristiwa yang akan diperagakan oleh para pemain. Selain itu pada bagian narator juga berisikan informasi kejadian, seperti: tanggal, tempat kejadian, tokoh yang terlibat.

Pada siklus II pertemuan kedua siswa diajak untuk tanya jawab dengan guru mengenai materi yang belum dipahami dan pada jam terakhir siklus kedua siswa mengerjakan soal evaluasi. Pada jam terakhir pertemuan kedua diadakan evaluasi, namun sebelumnya siswa diminta untuk melihat rekaman drama mereka pada pertemuan sebelumnya. Hal ini berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil evaluasi yang dilakukan pada saat evaluasi.

Siswa yang ikut berpartisipasi dan serius dalam memerankan perannya akan memperoleh hasil yang berbeda pula dengan siswa yang kurang terlibat dan tidak serius dalam memerankan dramanya. Materi yang ada dalam drama siswa akan dapat tersampaikan dengan baik apabila siswa memerankan dan berpartisipasi dalam drama, meskipun siswa tidak membaca secara mendetail materi pelajaran PKn ini. Pada siklus II ini peneliti sudah melihat adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siswa sehingga peneliti memutuskan untuk menyelesaikan penelitian pada siklus II.

Pada siklus I peneliti melihat rata-rata motivasi yaitu 9,9 dan tergolong sedang dan pada siklus II rata-rata motivasi meningkat menjadi 12,82 dan tergolong tinggi. Peningkatan motivasi dapat dilihat dari segasiswa yang ikut berpartisipasi dan serius dalam memerankan perannya. Materi yang ada dalam drama siswa akan dapat tersampaikan dengan baik apabila siswa memerankan dan berpartisipasi dalam drama, meskipun siswa tidak membaca secara mendetail materi pelajaran PKn ini.

Pada siklus I peneliti melihat rata-rata prestasi belajar siswa yang mencapai KKM (65) yaitu 61,9. Dalam siklus I ini hanya terdapat 11 anak yang

tuntas dan mencapai KKM (65). Hal ini disebabkan karena pada saat siklus I kondisi kelas kurang kondusif beberapa anak asik ribut dengan temannya dan sibuk bermain sendiri sehingga tidak dapat menjalankan perannya dengan baik sehingga mengakibatkan materi dalam drama tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Pada siklus II peneliti melihat rata-rata prestasi belajar siswa yang mencapai KKM (65) meningkat 71,90. Dalam siklus II ini terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I yang hanya terdapat 11 anak yang tuntas dan mencapai KKM (65) menjadi 27 anak yang tuntas dan mencapai KKM (65). Hal ini disebabkan karena pada siklus II kondisi kelas kondusif, siswa memerankan dramanya dengan sangat baik dan serius sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar. Dengan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar peneliti memutuskan penelitian berakhir pada siklus II.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.1.1. Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siswa dengan bermain peran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:(1) berdiskusi, (2)menyusun naskah drama, (3)berlatih drama, (4)menyiapkan properti dan (5)bermain drama. Aktivitas-aktivitas dalam pertunjukan drama ini membangun rasa ketertarikan siswa terhadap pelajaran PKn.
- 5.1.2. Penggunaan teknik *bermain peran* dapatmeningkatkan motivasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar dari kondisi awal 6,8 (kategori rendah)menjadi 9,9 (kategori sedang) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 12,82 (kategori tinggi).
- 5.1.3. Penggunaan teknik *bermain peran* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang lulus KKM(65). Dilihat dari kondisi awal, siswa yang lulus KKM sebesar69,68%, meningkat menjadi 73,31% pada siklus I(11 dari 29 siswa) dan pada siklus 2 meningkat menjadi 83,83% (27 dari 29 siswa). Nilai rata-rata juga meningkat dari kondisi awal 61,38 menjadi 61,9 pada siklus I dan menjadi 71,90 pada siklus II.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan prosedur PTK. Namun, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 5.2.1. Kurangnya waktu untuk bertatap muka dengan guru kelas. Hal ini disebabkan kesibukan dan aktivitas guru yang padat, sehingga peneliti dan guru tidak mempunyai banyak waktu untuk bertemu dan bertukar pikiran.
- 5.2.2. Waktu yang terbatas pada saat penelitian siklus I terbuang untuk berpindah kelas dikarenakan LCD yang berada di dalam kelas rusak sehingga membuat peneliti merasa sedikit kesulitan untuk mencari kelas pengganti.

5.3 Saran

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah:

- 5.3.1. Bagi guru kelas:

Hendaknya peneliti atau guru yang akan melakukan pembelajaran menggunakan teknik *bermain peran* diharapkan lebih mencermati masalah alokasi waktu yang digunakan, karena waktu sering terpotong untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan drama siswa.

- 5.3.2. Bagi kepala sekolah:

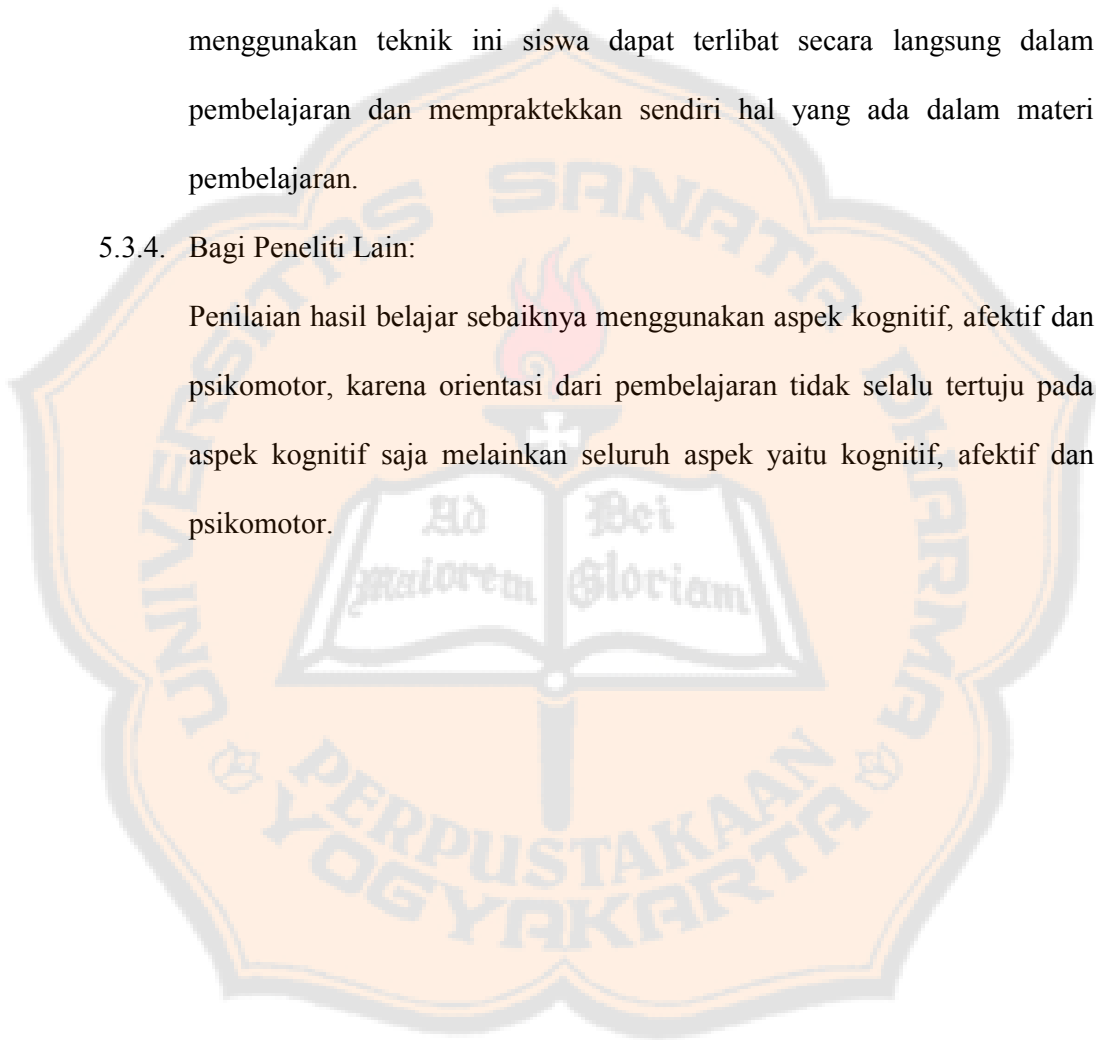
Kepala sekolah atau guru yang akan menggunakan kelompok dalam drama diharapkan lebih bijak dalam pembagian kelompoknya, agar siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok.

5.3.3. Bagi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD):

Teknik *bermain peran* merupakan salah satu teknik yang baik untuk meningkatkan motivasi maupun prestasi belajar siswa, karena dengan menggunakan teknik ini siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan mempraktekkan sendiri hal yang ada dalam materi pembelajaran.

5.3.4. Bagi Peneliti Lain:

Penilaian hasil belajar sebaiknya menggunakan aspek kognitif, afektif dan psikomotor, karena orientasi dari pembelajaran tidak selalu tertuju pada aspek kognitif saja melainkan seluruh aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi,dkk.2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bruce, Joyce. 2009. *Models Of Teaching*. Yogyakarta: Pusataka Pelajar.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto dan Tasrial. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono.2006.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali.2008. *Belajar Dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djiwandono, SriEsti Wuryani. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Haruyama, J. 2008. The Signifi Cance of Drama in the Teaching of Foreign Languages: Through the Activities of Drama and Language at the Tokyo University of Foreign Studies. *Newsletter for International Association of Performing Language*, 2, 14–18.
- Indrastuti dkk. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Yudhistira.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Masidjo.2010.*Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*.Yogyakarta: Kasnisius
- Moyles, Janet. 2010. *The Excellence Of Play*. Newyork: Mixed Source.

- Mulyasa, E. 2006. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munthe, Bermawy. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Nellie,Caslin. 1984. *Creative Drama in the Classroom*. Newyork: Longman.
- Salim, Peter dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press, Jakarta, 1991.
- Salvin, Robert E. 2009. *Educational Psychology: Theory and Practice*. New Jersey: Pearson Education.
- Sunarso.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD*. Bogor: Yudhistira
- Sarwiyanto,dkk.2009.2009. *Ayo Belajar Pendidikan KewarganegaraanPKn*.Yogyakarta : Kanisius
- Setyaningrum,Victori Venny Nawang. 2011. Penerapan Metode Role Playing Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Analisis Bukti Transaksi dan Pencatatan Bukti Transaksi ke Dalam Jurnal Umum pada Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas XI IPS. Yogyakarta: USD.
- Simandjuntak, B dan Pasaribu, I L. 1983. *Proses Belajar – Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, NanaSyao dih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijanto. 2007. *Pendidikan Orang Dewasa Dari Teori Hingga Aplikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sunandar, 2009, dengan judul penelitian “Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”.

Endah Rahayu, 2009, dengan judul penelitian “Peningkatan Prestasi Belajar PKn Materi Musyawarah Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran Di Kelas II SD Negeri 2 Arenan”.

Siti Suparti, 2009, dengan judul penelitian “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Jual Beli Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran Di Kelas III SD Negeri 1 Kalikajar”.

Zahera, 2000, dengan judul penelitian “Cara Guru Memotivasi dan Pengaruhnya terhadap Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran”.

Surjadi, A. 2012. *Membuat Siswa Aktif Belajar (73 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok)*. Bandung: CV. Mandar Maju.

Suwardi dkk. 1980. *Kerangka Pengajaran IPS Dengan Metode Role Playing*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru PPPG Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, Hamzah B. dan Mohamad, Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Bumi Aksara: Jakarta

Wina, Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Wintala, Felix. 2011. *Penerapan Metode Role Playing Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas XII Sosial*. Yogyakarta: USD.



LAMPIRAN



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA

No : 011h/PGSD/X/2013
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SD Negeri Ungaran 1
di tempat

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan izin bagi mahasiswa kami,

Nama : Gabriella Detty P.
No. Mhs. : 091134150
Program Studi : (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan skripsinya, dengan ketentuan bahwa waktu penelitian disesuaikan dengan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah.

Judul skripsi : Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Teknik Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKN Kelas IIIA SDN Ungaran 1
Dosen Pembimbing : 1. Drs. YB Adimassana, M.A.
2. Elisabeth Desiana Mayasari, S.Psi., M.A.

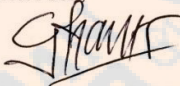
Atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 29 Oktober 2013

Mengetahui
Dekan FKIP,

Rohandi, Ph.D.

Hormat kami,
Kaprod PGSD


G. Ari Nugrahanta, S.J., S.S., BST., M.A.

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

	PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA SEKOLAH DASAR NEGERI UNGARAN 1 Alamat : Jl. Serma Taruna Ramlil No. 3 Kotabaru Gondokusuman Telp. (0274) 565737 Yogyakarta 55224 EMAIL : sdungaransatu@yahoo.com
	<p align="center">SURAT KETERANGAN Nomor : 422/017</p> <p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Ungaran 1 Yogyakarta, Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta :</p> <p>Nama : KUSWANDI, S.Pd NIP : 19600106 198012 1 003 Pangkat/Gol : Pembina Tk. 1 /IVb Jabatan : Kepala Sekolah Unit Kerja : SD Negeri Ungaran 1</p> <p>Menerangkan bahwa :</p> <p>Nama : GABRIELLA DETTY PRIMANDANI NIM : 091134150 Tempat, tgl lahir : Yogyakarta, 25 Agustus 1991 Jurusan : S1 PGSD Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas : Sanata Dharma</p> <p>Telah melakukan Penelitian dalam rangka Skripsi di SD Negeri Ungaran 1 Yogyakarta dengan judul "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa menggunakan Tehnik Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn di Kelas IIIA SDN Ungaran 1" yang dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2013 s.d 20 Februari 2014.</p> <p>Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p> <p align="right">Yogyakarta, 21 Februari 2014 Kepala Sekolah  Kuswandi, S.Pd. NIP. 19600106 198012 1 003</p>

Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IIIA

No	Nama	Indk 1	Indk 2	Indk 3	Indk 4	Rata-rata
1	An	4	9	7	5	6,25
2	Sa	5	10	4	5	6
3	Na	8	7	5	4	6
4	Li	7	6	8	8	7,25
5	Ha	8	14	4	6	8
6	Ji	7	7	5	3	5,5
7	Ne	8	12	6	9	8,75
8	Ay	8	13	6	3	7,5
9	Me	7	9	5	7	8
10	Na	9	13	4	6	8
11	Ol	5	8	9	3	6,25
12	Lo	4	8	8	3	5,75
13	Ra	8	7	7	5	6,75
14	Sh	8	10	6	9	8,25
15	Jo	3	9	5	4	5,25
16	An	8	4	9	9	7,5
17	Ar	5	4	3	8	5
18	Av	5	10	7	7	7,25
19	Bi	7	12	8	7	11
20	Ti	4	10	8	3	6,25
21	Fa	5	10	9	2	6,5
22	Fr	7	10	3	7	6,75
23	Ha	6	9	9	4	7
24	Li	3	9	4	2	4,5
25	Gh	7	4	6	4	5,25
26	Sa	4	10	8	5	6,75
27	Sat	6	6	9	8	7,25
28	Am	7	8	4	3	5,5
29	Di	5	4	7	8	6
		Rata-rata				6,8

**Hasil Prestasi Belajar Siswa Kelas III A
Tahun Ajaran 2012 – 2013**

No Absen	Nama Siswa	Nilai		Rata -rata
		UH 1	UH 2	
1	Clara Diva Puspita	50	60	55
2	Andre Setiawan	45	65	55
3	Rangga Kusuma	65	76	70,5
4	Albertus Darmawan	60	70	65
5	Reno Vavaro	55	60	57,5
6	Yuni Angela Setiawan	45	75	70
7	Yovita Lia	40	75	57,5
8	Kristian Arwam	50	80	65
9	Rico Dwi Kurniawan	55	85	70
10	Andhika Hutama Putra	40	75	57,5
11	Manda Priscillia	57	50	53,5
12	Rheva Faissal Hassara	47	70	58,5
13	M. Nizar Syahputra	57	65	61
14	Adena Fatihani	54	67	60,5
15	Bintang Restu Bahono	53	76	64,5
16	Yoga Lantip	45	62	53,5
17	Dicky Darmawan	75	75	75
18	Safira Bilqis	80	50	65
19	Aditya Yudo Pratomo	65	76	70,5
20	Adhifa Adhi Rajasa	40	65	52,5
22	Satria Wisma Prastowo	65	60	62,5
23	Jalu Rahma Zhuhita	80	64	72
24	Lutfi Abrisam	50	70	60
25	Ervando Pranaya	40	60	50
26	Nadine Nabilla Najwa	80	85	82,5
27	M.Luthfi	55	60	57,5
28	Arya Surya	48	55	51,5
	Rata – rata	55,4	67,8	61,38
Persentase yang mencapai KKM (65)				69,68%

SILABUS PEMBELAJARAN PRA SIKLUS

SD NEGERI UNGARAN 1

KELAS III SEMESTER 1

MATERI : SUMPAAH PEMUDA

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda	1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	1.1.1 Menjelaskan makna Sumpah Pemuda 1.1.2 Menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	Sumpah Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan dan mendengarkan video yang diberikan guru • Dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang. • Masing – masing kelompok menuliskan kembali dialog yang ada dalam video • Hasil kerja dikumpulkan kepada guru dan ditempelkan di kertas manila yang telah disediakan oleh guru. 	2 x 35 menit (pertemuan I)	Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD</i> . Bogor: Yudhistira

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa</p>	<p>1.1.1 Menyebutkan teks Sumpah Pemuda 1.1.2 Membuat naskah drama tentang Sumpah Pemuda 1.1.3 Menjawab pertanyaan pada lembar soal evaluasi I</p>	<p>Sumpah Pemuda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan makna Sumpah Pemuda • Menyebutkan organisasi dan para tokoh yang ada pada masa Sumpah Pemuda ▪ Membuat naskah drama tentang Sumpah Pemuda ▪ Menghafalkan dialog yang sudah dibuat masing – masing kelompok dan akan ditampilkan sesuai dengan peran yang telah dibuatnya. ▪ Mulai bermain peran ▪ Mengerjakan soal evaluasi 	<p>2 x35 menit (pertemuan II)</p>	<p>Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD</i>. Bogor: Yudhistira</p>
--	--	--	----------------------	--	-----------------------------------	--

SILABUS PEMBELAJARAN PRA SIKLUS
SD NEGERI UNGARAN 1
KELAS III SEMESTER 1
MATERI : SUMPAH PEMUDA

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	1.1.1 Menjelaskan makna Sumpah Pemuda	Sumpah Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melengkapi naskah drama ▪ Menghafalkan naskah drama dan latihan bermain peran sebelum ditampilkan di depan kelas ▪ Masing – 	2JP (1x pertemuan)	Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD.</i> Bogor: Yudhistira	Tertulis

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			masing kelompok menampilkan drama yang sudah dipersiapkan ▪ Kelompok yang menunggu giliran untuk tampil di depan kelas diberi kesempatan untuk			
--	--	--	--	--	--	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>mengomentari kelompok yang sedang tampil secara bergantian</p>			
<p>1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa</p>	<p>1.1.2 menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa</p>	<p>Sumpah Pemuda</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing – masing anggota kelompok bersiap untuk mengikuti kuis ▪ Siswa mendengarkan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. 	<p>2 JP (1 x pertemuan)</p>	<p>Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD</i>. Bogor: Yudhistira</p>	<p>Lisan</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa berlomba – lomba untuk menjawab pertanyaan dari guru▪ Salah satu siswa membantu guru menuliskan score di papan tulis▪ Mengerjakan soal evaluasi			
--	--	--	---	--	--	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kisi – kisi Soal Evaluasi 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/ Semester : IIIA/ 1

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Indikator Soal	Soal
1.Mengamalkan makna Sumpah Pemuda	1.1. Mengenal makna satu nusa , satu bangsa, dan satu bahasa	1. Menjelaskan sejarah lahirnya Sumpah Pemuda 2.Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda 3.Menjelaskan makna Sumpah Pemuda	Sejarah Sumpah Pemuda Peristiwa Sumpah Pemuda Makna Sumpah Pemuda	1,4, 1(romII) 2,5,10 2 (rom II) 3, 3 (rom II)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	1.2. Mengamalkan nilai – nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari – hari	1.Mendeskrripsikan nilai – nilai Sumpah Pemuda 2.Mengamalkan nilai – nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari - hari	Nilai Sumpah Pemuda	6,8 7,9 4 (rom II), 5 (rom II)
--	--	---	---------------------	--

Kisi – kisi Soal Evaluasi 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/ Semester : IIIA/ 1
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Indikator Soal	Soal
1.Mengamalkan makna Sumpah Pemuda	1.1. Mengenal makna satu nusa , satu bangsa, dan satu bahasa	1. Menjelaskan sejarah lahirnya Sumpah Pemuda	Sejarah Sumpah Pemuda	1,7, 1 (rom II)
		2.Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda	Peristiwa Sumpah Pemuda	2,6
		3.Menjelaskan makna Sumpah Pemuda	Makna sumpah Pemuda	3,8

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	1.2. Mengamalkan nilai – nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari – hari	1.Mendeskripsikan nilai – nilai Sumpah Pemuda 2.Mengamalkan nilai – nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari - hari	Nilai Sumpah Pemuda	4,10,3 (rom II),4 (rom II) 5,9, 2 (rom II), 5 (rom II)
--	--	--	---------------------	---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran : PKn, Bahasa Indonesia, dan Matematika
Kelas / Semester : IIIA / I
Tema : Diri Sendiri
Hari, Tanggal : Jumat, 1 Oktober 2013
Waktu : 2 JP (Pertemuan 1)

I. Standar Kompetensi

PKn

1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Mendengarkan

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

Matematika

2. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

II. Kompetensi Dasar

PKn

- 1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa

Bahasa Indonesia

- 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

Matematika

- 1.4 Melakukan operasi hitung campuran

III. Indikator

PKn

- 2.1.1 menjelaskan makna Sumpah Pemuda
- 2.1.2 menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa

Bahasa Indonesia

- 1.2.1 mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- 1.2.2 mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam cerita

Matematika

- 1.4.1 memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- 1.4.2 melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

IV. Tujuan Pembelajaran

PKn

- Melalui metode tanya jawab siswa mampu menjelaskan makna Sumpah Pemuda
- Melalui metode tanya jawab siswa menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa.

Bahasa Indonesia

- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam video

Matematika

- Melalui metode diskusi siswa mampu memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- Melalui metode diskusi siswa mampu melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

V. Materi Pokok

PKn

Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Video

Matematika

Bilangan

VI. Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Teknik : bermain peran

VII. Karakter / Nilai

Disiplin

Tanggung jawab

Ketelitian

Kerja sama

Toleransi

Percaya diri

Keberanian

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Kegiatan awal

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Absensi
4. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
5. Apersepsi : Siswa menyanyikan lagu “**Bangun Pemuda Pemuda Indonesia**”

Bangun Pemuda Pemuda Indonesia

Bangun Pemuda Pemuda Indonesia

Tangan bajumu singsingkan untuk Negara

Masa yang akan datang kewajibanmu lah

Menjadi tanggunganmu terhadap nusa

Menjadi tanggunganmu terhadap nusa

- Sudi tetap berusaha jujur dan ikhlas
Tak usah banyak bicara trus kerja keras
Hati teguh dan lurus pikir tetap jernih
Bertingkah laku halus hai Putra Negri
Bertingkah laku halus hai Putra Negri
6. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan inti

1. Siswa mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru
2. Siswa memperhatikan dan mendengarkan video yang diberikan guru
3. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang
4. Masing – masing kelompok menuliskan kembali dialog yang ada dalam video.
5. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menuliskan kembali dialog yang ada pada tayangan video.
6. Setelah selesai, dikumpulkan kepada guru dan ditempelkan di kertas manila yang telah disediakan oleh guru.
7. Siswa menceritakan kembali dialog tersebut tanpa menggunakan teks diikuti dengan gaya.

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

Pertemuan 2

Kegitan awal

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Apersepsi : Siswa menyanyikan lagu “Bermain Peran” dinyanyikan dengan nada disini senang disana senang

“Bermain Peran”

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Ada Kongres I dan ada Kongres II

Ayo kita semua main peran

Kegiatan inti

1. Siswa menjawab makna Sumpah Pemuda
2. Siswa menyebutkan organisasi dan para tokoh yang ada pada masa Sumpah Pemuda
3. Siswa diminta berkumpul dengan kelompoknya masing – masing
4. Siswa memperhatikan instruksi yang diberikan guru untuk membuatnaskah drama tentang sumpah Pemuda
5. Setelah selesai mengerjakan siswa diminta untuk menghafalkan dialog yang sudah dibuat masing – masing kelompok dan akan ditampilkan sesuai dengan peran yang telah dibuatnya.
6. Siswa mulai bermain peran

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

IX. Penilaian

- a. Prosedur Penilaian : Proses dan Post-Test
- b. Jenis Penilaian : Non tes dan Tes
- c. Teknik Penilaian : Lisan dan Tertulis

X. Sumber Belajar

Sunarso.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD*. Bogor:

Yudhistira

Sarwiyanto,dkk.2009.2009. *Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*

PKn.Yogyakarta : Kanisius

Ismoyo.2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas 3*.

Yogyakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Fajariyah, Nur.2008.*Cerdas Berhitung Matematika Untuk SD/ MI Kelas 3*.

Jakarta:Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Yogyakarta, 1 Oktober 2013

Guru Kelas III A

Mahasiswa

Hastuti Wahyuningsih, S.Pd

Gabriella Detty P

NITB . 2036

NIM : 091134150

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kuswandi, S.Pd

NIP. 19600106 198012 1 003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran : PKn, Bahasa Indonesia, dan
Matematika
Kelas / Semester : IIIA / I
Tema : Kegiatan
Hari, Tanggal : Kamis, 7 Oktober 2013
Waktu : 2 JP (Pertemuan 1)

I. Standar Kompetensi

PKn

1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Mendengarkan

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

Matematika

1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

II. Kompetensi Dasar

PKn

- 1.1 Mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa

Bahasa Indonesia

- 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

Matematika

- 1.4 Melakukan operasi hitung campuran

III. Indikator

PKn

- 1.1.1 Menghafalkan naskah Sumpah Pemuda
- 1.1.2 Melakukan bermain peran tentang Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

- 1.2.1 mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- 1.2.2 mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam cerita

Matematika

- 1.4.1 memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- 1.4.2 melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

IV. Tujuan Pembelajaran

PKn

- Melalui metode diskusi siswa mampu menghafalkan naskah Sumpah Pemuda
- Melalui metode diskusi siswa mampu melakukan bermain peran tentang Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam video

Matematika

- Melalui metode diskusi siswa mampu memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- Melalui metode diskusi siswa mampu melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

V. Materi Pokok

PKn

Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Video

Matematika

Bilangan

VI. Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Teknik : bermain peran

VII. Karakter / Nilai

Disiplin

Tanggung jawab

Kerja sama

Toleransi

Percaya diri

Keberanian

Kegiatan awal

Pertemuan 1

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Apersepsi : Siswa menyanyikan lagu “Bermain Peran” dinyanyikan dengan nada disini senang disana senang

“Bermain Peran”

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Ada Kongres I dan ada Kongres II

Ayo kita semua main peran

Kegiatan inti

1. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing – masing.
2. Siswa menonton video yang ditayangkan oleh guru penampilan peran pada pertemuan minggu lalu sehingga mereka dapat mengevaluasi kekurangan masing – masing peran.
3. Siswa menyempurnakan naskah drama yang telah dibuat minggu lalu.
4. Siswa diberi waktu untuk latihan bermain peran sebelum ditampilkan di depan kelas.
5. Masing – masing kelompok menampilkan drama yang sudah disiapkan.
6. Kelompok yang menunggu giliran untuk tampil di depan kelas diberi kesempatan untuk mengomentari kelompok yang sedang tampil secara bergantian.

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

Pertemuan 2

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Apersepsi : Siswa melakukan tepuk semangat

“Tepuk Semangat”

Se..... Ma..... Ngat

Semangat.....

Yess.....

Kegiatan inti

1. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing – masing.
2. Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai materi yang Sumpah Pemuda yang belum dipahaminya.

3. Siswa mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru.
4. Masing – masing anggota kelompok bersiap untuk mengikuti kuis.
5. Siswa mendengarkan pertanyaan yang dibacakan oleh guru.
6. Siswa berlomba – lomba untuk menjawab pertanyaan dari guru.
7. Salah satu siswa membantu guru menuliskan score di papan tulis.

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

VIII. Penilaian

- a. Prosedur Penilaian : Proses dan Post-Test
- b. Jenis Penilaian : Non tes dan Tes
- c. Teknik Penilaian :Lisan dan Tertulis

IX. Sumber Belajar

- Sunaryo.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD*. Bogor: Yudhistira
- Sarwiyanto,dkk.2009. *Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan PKn*. Yogyakarta: Kanisius
- Ismoyo.2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas 3*. Yogyakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fajariyah, Nur.2008.*Cerdas Berhitung Matematika Untuk SD/ MI Kelas 3*. Jakarta:Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Yogyakarta, 7 Oktober 2013

Guru Kelas III A

Mahasiswa

Hastuti Wahyuningsih, S.Pd

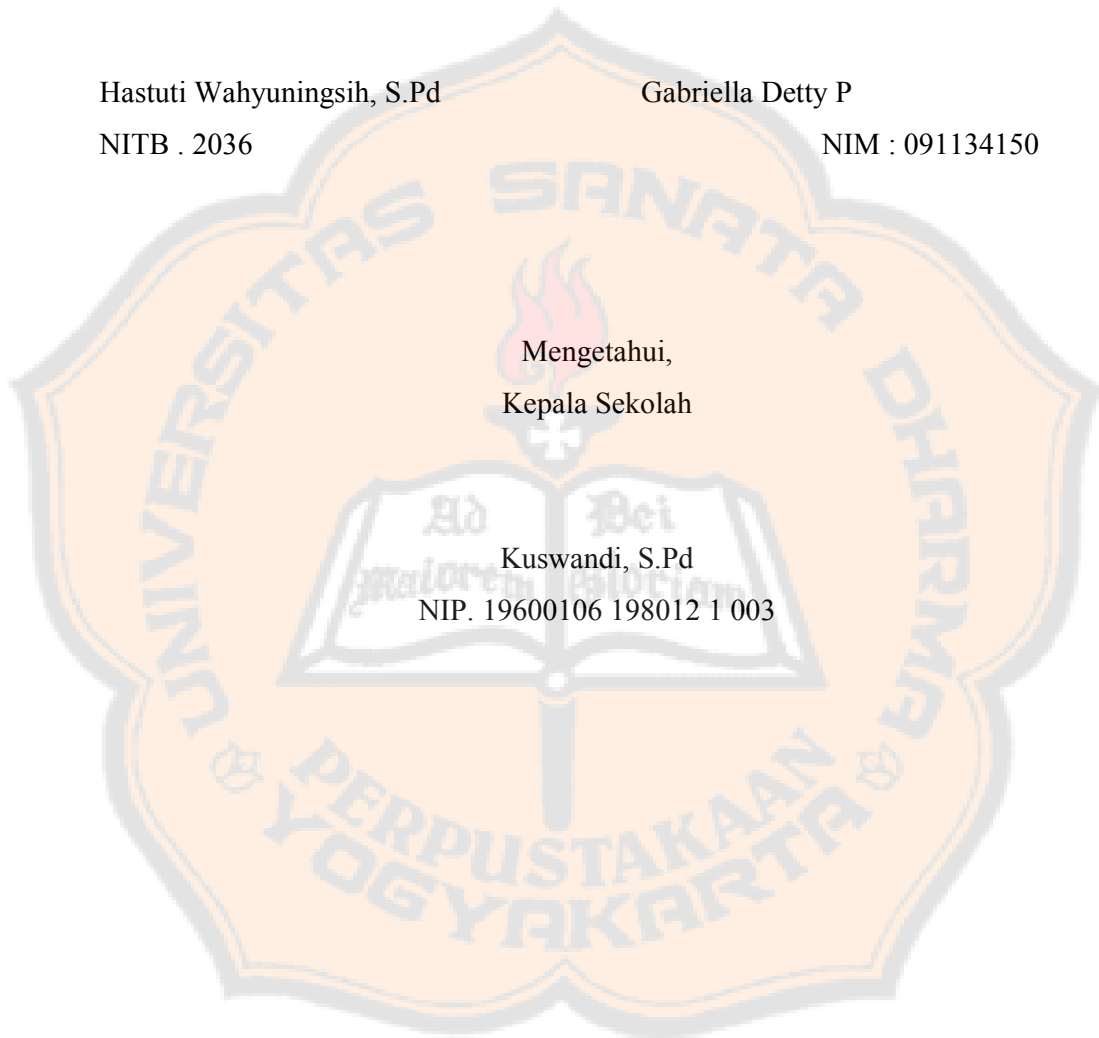
Gabriella Detty P

NITB . 2036

NIM : 091134150

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kuswandi, S.Pd
NIP. 19600106 198012 1 003



Pertemuan I

Lembar Kerja Siswa

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas /Semester : IIIA/ I
Hari, Tanggal :
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Nama Kelompok :
Nama Anggota :
Kelas :

Diskusikan dengan anggota kelompokmu dan buatlah ringkasan mengenai video Sumpah Pemuda yang sudah ditayangkan oleh gurumu. Ditulis pada kertas berwarna yang sudah diberikan oleh guru dan dipresentasikan di depan

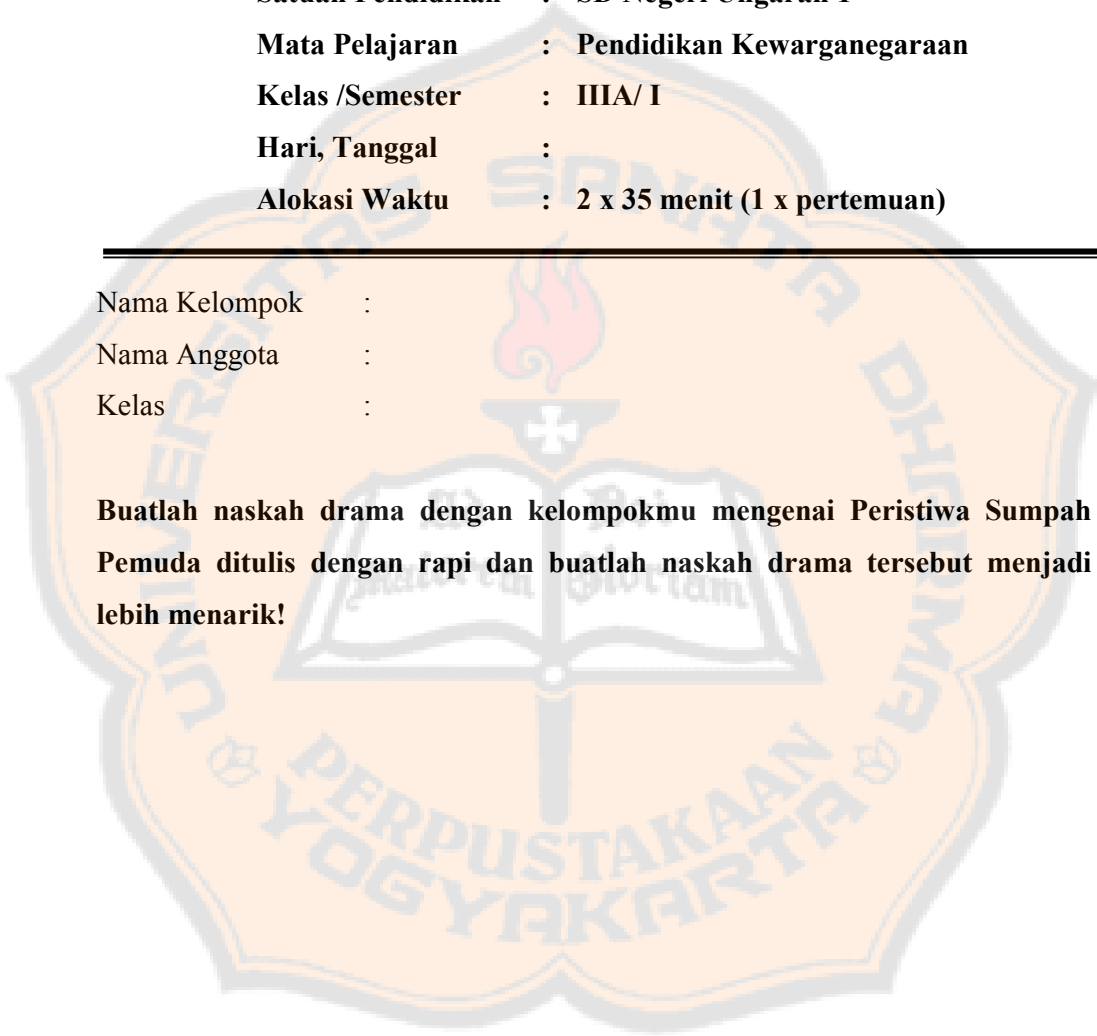
Pertemuan 2

Lembar Kerja Siswa

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas /Semester : IIIA/ I
Hari, Tanggal :
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Nama Kelompok :
Nama Anggota :
Kelas :

Buatlah naskah drama dengan kelompokmu mengenai Peristiwa Sumpah Pemuda ditulis dengan rapi dan buatlah naskah drama tersebut menjadi lebih menarik!



MATERI

A. Peristiwa Sumpah Pemuda

1. Munculnya Organisasi-Organisasi Pemuda

Pada awal abad ke-20 banyak bermunculan organisasi-organisasi pemuda. Kemunculan organisasi pemuda itu tidak lepas dari kebijakan politik etis (politik balas budi) penjajah Belanda. Dalam salah satu kebijakannya, Belanda memperbolehkan rakyat Indonesia untuk mengenyam pendidikan di sekolah-sekolah yang didirikan oleh Belanda.

Pendidikan Belanda itu lebih diperuntukkan bagi anak-anak golongan bangsawan atau orang tuanya yang bekerja untuk kepentingan Belanda. Anak-anak dari golongan masyarakat biasa tidak bisa merasakan bangku sekolah. Dari pendidikan Belanda itu, lahirlah golongan terpelajar yang bersemangat, pandai, dan cerdas. Mereka juga memiliki jiwa kepemimpinan dan semangat kebangsaan yang tinggi.

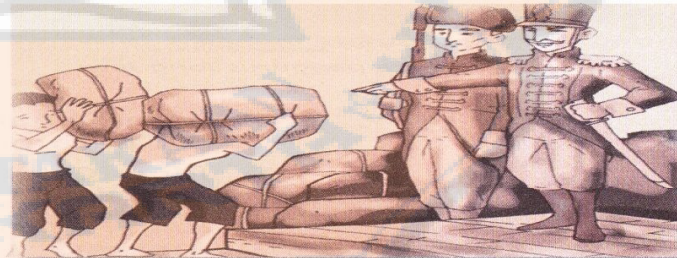
Para pemuda terpelajar tadi melihat kenyataan, bahwa nasib bangsanya hidup menderita karena penjajahan. Mereka tidak menyukai kondisi yang tidak adil ini. Di dalam dada mereka membara suatu tekad untuk mengubah kondisi bangsanya agar hidup lebih baik dan sejahtera.

Para pemuda terpelajar itu menyadari, Belanda tidak mungkin dikalahkan dengan senjata. Hal ini dikarenakan Belanda memiliki senjata yang lebih hebat dibanding bangsa Indonesia.

Belanda hanya mungkin dapat dikalahkan dengan kecerdikan pengetahuan, wawasan, dan kecakapan. Para pemuda yang cerdas dan pandai ini lalu memelopori berdirinya organisasi-organisasi pergerakan pemuda sebagai alat untuk melawan Belanda.



Gambar 1.1 Anak-anak Indonesia mendapat kesempatan sekolah, akibat politik etis Belanda.



Gambar 1.2 Penjajahan mendatangkan kesengsaraan bagi rakyat. Hasil pertanian rakyat dibeli Belanda dengan harga murah.



Sumber: Ensiklopedi Islam Pelajar
Gambar 1.3 Suasana rapat Boedi Oetomo

Organisasi-organisasi itu pada awalnya masih bersifat lokal kedaerahan, keagamaan, atau golongan tertentu. Organisasi yang pertama muncul adalah Boedi Oetomo, yaitu pada tanggal 20 Mei 1908. Tanggal berdirinya Boedi Oetomo ini sampai sekarang diperingati sebagai hari Kebangkitan Nasional. Organisasi-organisasi pemuda tumbuh pesat. Contoh organisasi pemuda pada saat itu adalah sebagai berikut.

1. **Trikoro Darmo**, berdiri tahun 1915, merupakan kumpulan pemuda yang berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Madura yang berada di Jakarta.
2. **Jong Java**, artinya pemuda Jawa, berdiri tahun 1918. Organisasi ini merupakan pengganti dari Trikorro Darmo. Anggota organisasi ini terdiri dari pemuda yang berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, Pulau Madura, dan ditambah dengan Pemuda dari Jawa Barat.
3. **Jong Sumatranen Bond**, berdiri tahun 1917. Anggotanya terdiri dari para pemuda yang berasal dari Pulau Sumatra yang berada di Jakarta.
4. **Jong Minahasa**, berdiri tahun 1917. Anggotanya adalah para pemuda yang berasal dari Pulau Minahasa.
5. **Jong Celebes**, anggotanya berasal dari pemuda Sulawesi.
6. **Jong Ambon**, anggotanya pemuda yang berasal dari Ambon.



Sumber: Ensiklopedi Islam Pelajar
Gambar 1.4 Para pengurus Jong Java



Aku Senang...

Aku senang melaksanakan janji yang sudah disepakati, karena hal ini membuat aku dipercaya oleh teman-teman.

2. Latar Belakang Sumpah Pemuda

Tumbuhnya organisasi-organisasi kepemudaan ternyata tidak membuat para pemuda puas. Hal ini disebabkan organisasi-organisasi pemuda itu hanya berpikir mengenai kemajuan suku bangsa, daerah, dan agamanya sendiri. Masih belum banyak organisasi pemuda yang berpikir mengenai Indonesia dalam sebuah ikatan.

Selain itu, masalah persamaan hak, kebebasan, dan kemerdekaan juga belum banyak dibicarakan organisasi pemuda ketika itu. Padahal, masalah-masalah itulah yang seharusnya menjadi pembicaraan utama agar bangsa Indonesia bisa bebas dari penjajah Belanda.

Melihat kenyataan itu, beberapa organisasi pergerakan bersepakat menyelenggarakan kongres pemuda. Kongres itu dilakukan dengan tujuan menyatukan organisasi-organisasi pemuda yang ada.

3. Kongres Pemuda

Kongres Pemuda I

Kongres Pemuda I berlangsung di Jakarta 30 April–2 Mei 1926. Kongres ini dihadiri organisasi-organisasi kepemudaan, seperti Jong Java, Sekar Rukun, Jong Celebes, dan lain-lain.

Kongres Pemuda I diselenggarakan dengan tujuan sebagai berikut.

- Menyatukan berbagai perkumpulan pemuda yang ada.
- Memajukan paham persatuan Indonesia.
- Mempererat hubungan antarperkumpulan pemuda.

Kongres Pemuda I berhasil menerima cita-cita persatuan Indonesia. Sebagai tindak lanjut kongres, para pemuda mendirikan Perhimpunan Pelajar-Pelajar Indonesia (PPPI) pada bulan September 1926.

Kongres Pemuda II

Kongres Pemuda II berlangsung di Jakarta 27–28 Oktober 1928. Gagasan penyelenggaraan kongres ini berasal dari PPPI. Para peserta Kongres Pemuda II berasal dari berbagai wakil organisasi



Gambar 1.5 Para pemuda berdiskusi guna mempersiapkan kongres pemuda.



Sumber: Ensiklopedi Indonesia

Gambar 1.6 Para tokoh peserta kongres pemuda

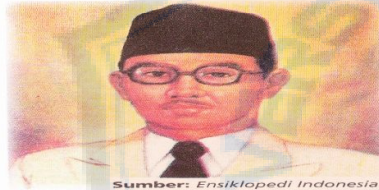


Sumber: Ensiklopedi Indonesia

Gambar 1.7 Para pengurus Jong Islamieten Bond



Gambar 1.8 Gesekan biola Wage Rudolf Supratman melantunkan lagu Indonesia Raya pada Kongres Pemuda II.



Gambar 1.9 Wage Rudolf Supratman



Gambar 1.10 Para pemuda berikrar bertanah satu, berbangsa satu, dan berbahasa satu, yaitu Indonesia.

pemuda, seperti Jong Sumatranen Bond, Jong Java, Jong Ambon, Jong Celebes, Jong Batak, dan Jong Islamieten Bond.

Sebelum kongres ditutup dilantunkan lagu Indonesia Raya, ciptaan Wage Rudolf Supratman. Lagu tersebut disambut oleh peserta kongres. Lagu tersebut hanya dalam bentuk alunan gesekan biola, karena pada saat itu masih dalam suasana penjajahan Belanda.

Kongres Pemuda II menghasilkan keputusan penting berikut ini.

- Ikrar Sumpah Pemuda yang berisi satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa.
- Lagu "Indonesia Raya" karya Wage Rudolf Supratman ditetapkan sebagai lagu kebangsaan Indonesia.
- Bendera Merah Putih ditetapkan sebagai bendera pusaka.
- Semua organisasi pergerakan dilebur menjadi "Indonesia Muda."

4. Sumpah Pemuda Merupakan Ikrar untuk Bersatu

Sumpah pemuda merupakan peristiwa yang sangat bersejarah bagi pergerakan kemerdekaan Indonesia. Dapat dibayangkan bagaimana sulitnya bersatu di tengah-tengah suasana penjajahan.

Dengan tekad yang kuat, para pemuda menyerukan dan mengikrarkan diri untuk bersatu dalam bangsa yang sama, tanah air yang sama, dan bahasa yang sama, yaitu Indonesia. Seruan itu merupakan tonggak baru perlawanan bangsa ini atas penjajah.

Semangat perjuangan baru tumbuh setelah Sumpah Pemuda. Perjuangan yang berlandaskan pada persatuan, bukan perjuangan sendiri-sendiri setiap kelompok sebagaimana terjadi sebelumnya. Sebelum Sumpah Pemuda perjuangan bersifat ke-daerahan, tapi setelah Sumpah Pemuda, perjuangan melawan penjajah dilakukan dengan satu tujuan Indonesia merdeka.

Sumpah Pemuda

1. Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.
2. Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.
3. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.



Siswa Aktif

A. Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Sejak kapan organisasi-organisasi pemuda di Indonesia mulai muncul?
2. Apa nama organisasi yang pertama kali muncul di Indonesia?
3. Kapan Kongres Pemuda II dilaksanakan?
4. Di mana Kongres Pemuda II dilaksanakan?
5. Kapan peristiwa Sumpah Pemuda terjadi?

B. Kegiatan

Hubungkan dengan memberi garis pernyataan di sebelah kiri dengan jawaban di sebelah kanan!

1. Pencipta lagu Indonesia Raya.
2. Kelahiran Boedi Oetomo.
3. Organisasi pemuda yang anggotanya berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Madura yang berada di Jakarta.
4. Tempat dilaksanakannya Kongres Pemuda II.
5. Organisasi yang anggotanya berasal dari Sulawesi.

a. Trikoro Darmo

b. W.R. Supratman

c. 20 Mei 1908

d. Jong Celebes

e. Jakarta

C. Tugas

Mengapa para pemuda mengucapkan Sumpah Pemuda yang berisi satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa? Diskusikan dengan teman-temanmu mengenai hal ini!

B. Makna Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu Bahasa

Sumpah Pemuda merupakan janji para pemuda untuk bersatu. Mereka mengaku memiliki satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa, yakni Indonesia. Tahukah kamu makna janji dan sumpah para pemuda itu?

1. Satu Nusa

Wilayah Indonesia terdiri atas ribuan pulau, baik besar maupun kecil. Pulau-pulau itu tersebar dari Sabang (Aceh) hingga Merauke (Papua). Pulau-pulau itu antara lain, Sumatra, Jawa, Kalimantan, Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku, dan Papua.



Gambar 1.11 Wilayah Indonesia tampak dari peta terdiri dari pulau-pulau.



Gambar 1.12 Daerah pantai di Indonesia sebagai salah satu tempat yang banyak dikunjungi wisatawan asing.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, nusa artinya pulau. Satu nusa berarti satu pulau. Indonesia yang terdiri dari beribu-ribu pulau tersebut bersatu padu dengan adanya Sumpah Pemuda. Bangsa Indonesia mengaku bertanah satu, tanah Indonesia. Demikianlah makna dari satu nusa yang tertera dalam Sumpah Pemuda.

Rakyat Indonesia hidup di pulau-pulau yang beragam kondisi dan situasinya. Pulau Jawa terkenal sebagai penghasil pertanian yang baik. Bali memiliki pariwisata yang tidak tertandingi. Kalimantan, Sulawesi, dan Papua mempunyai kekayaan hutan yang melimpah. Masing-masing pulau di Indonesia memiliki keunikan sendiri-sendiri.

Meskipun demikian, penduduk di pulau-pulau itu tidak pernah merasa sombong dan tinggi hati. Mereka sadar, meski memiliki kelebihan, mereka juga memiliki kekurangan. Adanya kelebihan dan kekurangan masing-masing pulau itulah yang membuat penduduknya merasa perlu untuk bersatu. Mereka mengakui bahwa tanpa persatuan, akan sulit bagi mereka untuk menjadi bangsa besar.

Pernahkah kamu mendengar Bali ingin merdeka? Pernahkah kamu melihat penduduk di Kalimantan atau Sulawesi ingin memisahkan diri dari Indonesia?

Tentu tidak! Hal ini dikarenakan mereka mengakui bahwa mereka hanya memiliki tanah air yang satu, yakni tanah air Indonesia. Mereka memang hidup di Papua atau Bali. Mereka juga tahu bahwa mereka tinggal di Jawa atau Sumatra. Namun, semua itu tidak membuat mereka bercerai berai.

2. Satu Bangsa

Bangsa Indonesia terdiri atas banyak suku bangsa. Tahukah kamu suku-suku bangsa yang hidup di Indonesia? Suku bangsa yang hidup di Indonesia di antaranya suku Jawa, Batak, Minangkabau, Bugis, Banjar, Madura, Betawi, Sunda, Makassar, Baduy, dan masih banyak lagi. Suku-suku bangsa itu hidup dan berdiam di masing-masing pulau yang ada di Indonesia.

Setiap suku bangsa memiliki ciri khas masing-masing. Ciri khas itu bisa dilihat dari budaya atau adat istiadatnya. Ciri khas itu juga dapat dilihat dari pakaian atau bentuk rumahnya. Setiap suku bangsa bahkan sering kali menampilkan sikap, watak, dan kepribadian khasnya dalam pergaulan keseharian. Mereka tidak berusaha menyembunyikannya.

Orang Batak dan Bugis misalnya, terkenal sebagai suku bangsa yang memiliki watak tegas. Orang Jawa dan Sunda dikenal karena kelembutan dan kehalusannya. Orang Madura suka dengan sikap yang terbuka dan berterus-terang. Sikap dan watak suku bangsa itu telah mewarnai kehidupan berbangsa di Indonesia.

Suku-suku bangsa itu menyadari bahwa hidup mereka harus saling melengkapi. Mereka tidak mungkin hidup sendiri. Dengan menjadi bangsa Indonesia, mereka saling



Gambar 1.13 Rumah tongkonan adalah rumah adat Toraja.



Gambar 1.14 Perahu Pinisi merupakan perahu yang biasa digunakan para pelaut dari Bugis.



Aku Senang...

Aku senang belajar bahasa di luar bahasa daerahku karena hal ini membuat wawasanmu bertambah luas.



Gambar 1.15 Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, digunakan saat bertemu dengan orang-orang dari pulau lain.

belajar satu sama lain. Orang Batak tidak ragu belajar kepada orang Jawa. Orang Bali menjadi panutan dalam mengelola pariwisata. Orang Bugis menjadi tempat belajar bagi suku-suku bangsa yang ingin mengetahui seluk-beluk masalah laut. Bukankah dengan saling belajar dan memahami bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang besar dan kokoh?

3. Satu Bahasa

Seandainya kamu bertemu dengan orang-orang dari pulau lain, seperti Batak, Makassar, atau Ambon, apa bahasa yang kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan mereka?

Pasti bahasa Indonesia. Di sinilah keuntungan kita menjadi bangsa yang memiliki bahasa persatuan, yakni bahasa Indonesia. Tanpa rasa takut tersesat, kita dapat bepergian ke berbagai wilayah di Indonesia. Kita bisa pergi ke Medan, Balikpapan, atau Manado. Semua bangsa yang hidup di Indonesia memahami bahasa Indonesia.

Suku bangsa yang hidup di Indonesia amat menyadari pentingnya bahasa Indonesia. Mereka memang memiliki bahasa daerah, seperti bahasa Palembang, bahasa Sunda, bahasa Jawa, bahasa Papua, atau bahasa Minangkabau. Namun, mereka menyadari bahwa saat bertemu dengan suku-suku bangsa yang

lain mereka akan lebih mudah bila menggunakan bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia menjadi satu-satunya bahasa pengantar bagi seluruh suku bangsa di Indonesia. Di tempat-tempat pertemuan penting, bahasa Indonesia digunakan oleh berbagai tokoh dari beragam asal. Tokoh dari Jawa menggunakan bahasa Indonesia. Tokoh dari Sumatra tak lupa berbahasa Indonesia. Dengan bahasa Indonesia, segala persoalan bisa dimengerti dan dipahami oleh masing-masing suku bangsa yang hidup dan berdiam di Indonesia.



Siswa Aktif

A. Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa arti satu nusa?
2. Apa saja nama suku bangsa di Indonesia yang kamu ketahui?
3. Apa bahasa persatuan bangsa Indonesia?
4. Bagaimana jika kita tidak mempunyai bahasa persatuan?
5. Sebutkan 5 pulau besar yang ada di Indonesia!

B. Kegiatan

Berilah tanda centang (✓) jika sikap berikut mencerminkan makna Sumpah Pemuda dan silang (✗) jika tidak mencerminkan makna Sumpah Pemuda!

No.	Sikap	Jawaban
1.	Menghargai teman walau beda suku.	<input type="checkbox"/>
2.	Selalu semangat untuk belajar.	<input type="checkbox"/>
3.	Memusuhi orang yang beda suku.	<input type="checkbox"/>
4.	Berteman baik dengan teman-teman di sekolah.	<input type="checkbox"/>
5.	Lebih senang menonton televisi daripada belajar.	<input type="checkbox"/>

C. Tugas

Bentuklah kelompok dalam kelasmu! Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Diskusikan pertanyaan berikut dengan kelompokmu! Tulislah hasilnya dan bacalah di depan kelas!

*Senangkah kamu memiliki teman yang berasal dari daerah lain?
Jelaskan alasanmu!*

C.

Mengamalkan Nilai-Nilai Sumpah Pemuda

Sudahkah kamu mengamalkan nilai-nilai yang terdapat dalam Sumpah Pemuda? Nilai-nilai apa yang terdapat di dalam Sumpah Pemuda? Perhatikan beberapa contoh pengamalan nilai-nilai Sumpah Pemuda berikut. Selain contoh berikut, kamu bisa menemukan contoh yang lain dalam hidupmu sehari-hari.

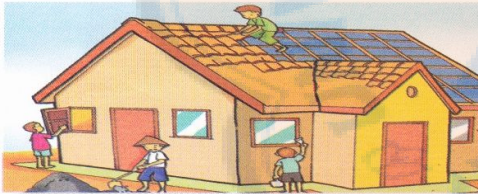


Gambar 1.16 Hidup rukun meskipun berbeda suku

1. Bersatu dalam Perbedaan

Pernahkah kamu menyadari bahwa sebenarnya kamu berbeda dengan teman-temanmu? Perbedaan tersebut dalam hal jenis kelamin, agama, suku bangsa, dan asal daerah. Perbedaan-perbedaan itu merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari. Perbedaan itu justru harus membuatmu lebih menyadari pentingnya arti persatuan.

Dalam kehidupan sehari-hari kamu dapat menyaksikan wujud dari nilai persatuan itu. Coba saksikan dan cermati lingkungan di sekitarmu!



Gambar 1.17 Sebuah rumah dapat terwujud karena adanya kerja sama antarpada pekerja yang menunjukkan persatuan.

Kalau ada tetanggamu membuat rumah, tentu melibatkan orang dengan latar belakang yang berbeda. Orang tersebut ada tukang batu, tukang kayu, dan tukang angkut material. Dengan latar belakang yang berbeda itu mereka bersatu untuk menyelesaikan rumah tersebut. Setiap orang berusaha saling bekerja sama. Ada yang mengaduk campuran material, ada yang mengangkut bata, dan ada pula yang menyusun bata. Mereka bersatu untuk tujuan yang satu.

Bayangkan seandainya mereka tidak kompak dan tidak bersatu. Orang yang satu menyusun bata, yang lainnya malah berusaha merobohkannya. Ada yang memasang kayu kusen, tapi ada juga yang berusaha melepaskannya. Dalam suasana seperti itu, pasti pekerjaan membuat rumah tidak akan selesai tepat waktu.

Pernahkah kamu menyapu halaman rumah dengan sapu lidi? Lihatlah sapu lidi yang kamu gunakan! Sapu itu ternyata terdiri dari sekumpulan lidi yang bersatu dalam satu ikatan. Sapu lidi menjadi kuat dan dapat menyapu

sampah-sampah yang ada. Sapu lidi itu tidak mudah patah meskipun untuk membersihkan sampah yang agak besar.

Apa yang akan terjadi seandainya lidi-lidi tersebut tidak disatukan menjadi sapu? Sebatang atau dua batang lidi jelas akan sulit untuk membersihkan pekarangan rumah. Lidi tersebut bahkan akan lebih mudah patah.

Di sinilah pentingnya hidup bersatu. Kamu harus dapat hidup rukun dan bekerja sama meskipun terdapat perbedaan.

Hal itulah yang dilakukan oleh para pemuda pada saat melaksanakan kongres pemuda.

Meskipun mereka berbeda suku, agama, bahasa, dan asal daerah, tetapi mereka tetap bersatu untuk berjuang bersama demi tujuan bersama.

2. Mempunyai Rasa Senasib Sepenanggungan

Sumpah Pemuda menghasilkan nilai penting berupa rasa senasib dan sepenanggungan. Apa yang dialami dan dirasakan oleh suku-suku bangsa di Indonesia akan dirasakan oleh suku-suku bangsa lain yang juga hidup di Indonesia.

Kebahagiaan orang Papua akan dirasakan sebagai kebahagiaan orang Sumatra atau Sulawesi. Sebaliknya, kesedihan orang Papua dirasakan pula sebagai kesedihan orang Jawa, Sumatra, atau Sulawesi. Mereka merasakan hal yang sama karena mereka menyadari makna berbangsa dan bertanah air.

Bencana tsunami di Aceh atau gempa bumi di Yogya mendatangkan rasa kepedulian yang besar dari seluruh masyarakat di Indonesia.



Gambar 1.18 Pentingnya persatuan diibaratkan seperti kekuatan lidi yang disatukan menjadi sapu.



Gambar 1.19 Bencana banjir sering melanda kota-kota di Indonesia. Kita berkewajiban menolong saudara kita yang kena musibah.



Gambar 1.20 Bencana gempa bumi di Yogyakarta mendatangkan kepedulian seluruh masyarakat Indonesia.

Sumber: Dokumentasi penerbit

Orang Bali, Minangkabau, Bugis, Makassar, Banjar mengirimkan bantuan demi meringankan beban dan penderitaan korban bencana. Mereka sadar, para korban bencana hanya bisa bangkit bila seluruh masyarakat Indonesia bahu-membahu menanggulangi akibat bencana.

3. Mengembangkan Rasa Percaya terhadap Sesama

Seberapa besar kamu percaya terhadap teman sebangkumu di kelas? Ingat, rasa kebersamaan dan kerukunan akan muncul apabila kamu dan temanmu saling mempercayai satu sama lain. Kamu percaya teman sebangkumu. Kamu juga percaya terhadap ketua kelas yang kamu pilih.

Sikap saling percaya satu sama lain merupakan salah satu modal untuk menciptakan kerukunan, kekompakan, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Sikap saling percaya harus dimulai dengan sikap berprasangka baik. Dengan berprasangka baik kamu akan percaya kepada orang lain dan dipercaya orang lain.

Oleh karena itu, sikap saling percaya seharusnya lebih dikedepankan dibandingkan sikap saling mencurigai. Sikap saling mencurigai hanya akan menjerumuskan kepada permusuhan dan persekutuan. Dengan sikap saling mencurigai, sulit untuk menciptakan kekompakan, kerukunan, persatuan, dan kerja sama.

Lihatlah para pemuda dalam peristiwa Sumpah Pemuda. Mereka saling percaya satu sama lain. Meskipun mereka berbeda agama, berbeda daerah, berbeda suku bangsa, dan berbeda bahasa, mereka saling percaya satu sama lain. Mereka percaya bahwa pandangan-pandangan yang disampaikan oleh teman-temannya adalah untuk kepentingan bersama.



Gambar 1.21 Dengan adanya sikap saling percaya, maka timbullah kerukunan antarsesama.

Sumber: Dokumentasi penerbit

Pandangan-pandangan yang disampaikan para pemuda dari latar belakang yang berbeda itu, tidak selalu sama. Mereka kadang memiliki perbedaan. Namun, dengan modal sikap saling percaya mereka akhirnya berhasil merumuskan dan mengikrarkan Sumpah Pemuda.



Aku Senang...

Aku senang jika teman-temanku meraih prestasi yang bagus dalam pelajaran di sekolah. Hal ini memacu semangatku untuk turut berprestasi.



Gambar 1.22 Karena sikap saling percaya, akhirnya Sumpah Pemuda dapat diikrarkan.



Siswa Aktif

A. Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa saja nilai-nilai Sumpah Pemuda itu?
2. Apakah akibat tidak adanya persatuan?
3. Apa arti bersatu dalam perbedaan?
4. Apakah manfaat sikap saling percaya?
5. Apa yang harus dilakukan untuk menumbuhkan sikap saling percaya?

B. Kegiatan

Ungkapkan tanggapanmu terhadap gambar dan pernyataan berikut! Tanggapan tersebut akan menunjukkan sejauh mana pengamalanmu terhadap nilai-nilai Sumpah Pemuda. Diskusikan hasilnya dengan gurumu!

Soal Evaluasi I

Nama :

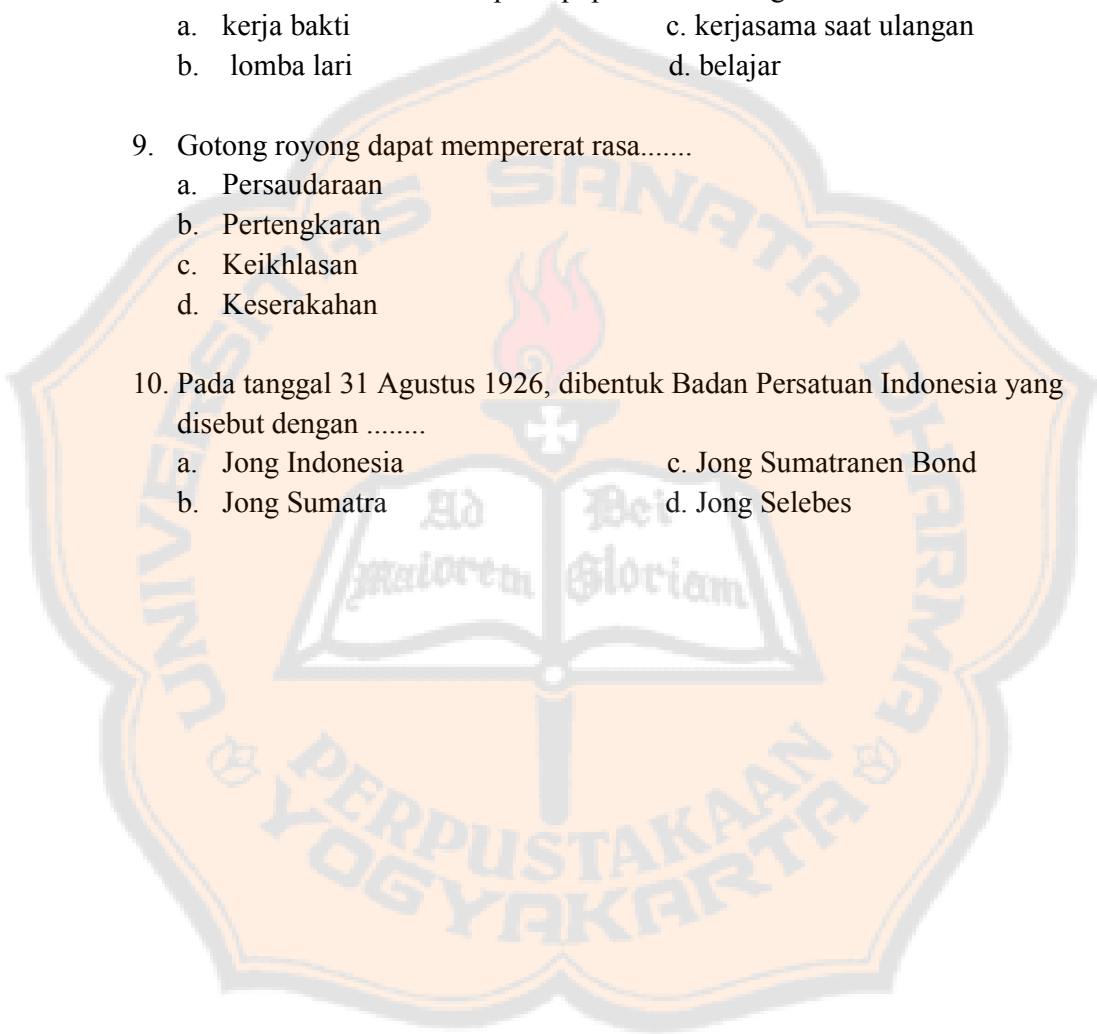
Kelas :

No. :

I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Politik adu domba yang ditanamkan oleh penjajah disebut.....
 - a. kerja rodi
 - b. devide et impera
 - c. impera et devide
 - d. et devide impera
2. Ketua Kongres pemuda I tahun 1926 adalah
 - a. Sugondo Joyopuspito
 - b. Mohammad Tabrani
 - c. W.R. Supratman
 - d. Ir. Soekarno
3. Indonesia terdiri dari banyak suku. Suku – suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan yang.....
 - a. beragam
 - b. sama
 - c. seragam
 - d. serupa
4. Penjajahan mengakibatkan rakyat Indonesia menjadi.....
 - a. bahagia
 - b. sengsara
 - c. maju
 - d. merdeka
5. Salah satu hasil Kongres Pemuda II tahun 1928 adalah
 - a. Teks Proklamasi
 - b. UUD 1945
 - c. Piagam Jakarta
 - d. Sumpah Pemuda
6. Rasa persatuan akan menumbuhkan semangat.....untuk mencapai kemerdekaan
 - a. kemerdekaan
 - b. kemenangan
 - c. keikhlasan
 - d. kebersamaan
7. Contoh pengamalan nilai Sumpah Pemuda di lingkungan keluarga adalah.....
 - a. berbagi tugas dengan semua saudara

- b. berbagi tugas dengan masyarakat sekitar
 - c. melaksanakan tugas piket
 - d. tidak membeda – bedakan teman
8. Persatuan dan kesatuan dapat dipupuk melalui kegiatan.....
- a. kerja bakti
 - b. lomba lari
 - c. kerjasama saat ulangan
 - d. belajar
9. Gotong royong dapat mempererat rasa.....
- a. Persaudaraan
 - b. Pertengkaran
 - c. Keikhlasan
 - d. Keserakahan
10. Pada tanggal 31 Agustus 1926, dibentuk Badan Persatuan Indonesia yang disebut dengan
- a. Jong Indonesia
 - b. Jong Sumatra
 - c. Jong Sumatranen Bond
 - d. Jong Selebes



Soal Evaluasi II

Nama :

Kelas :

No. :

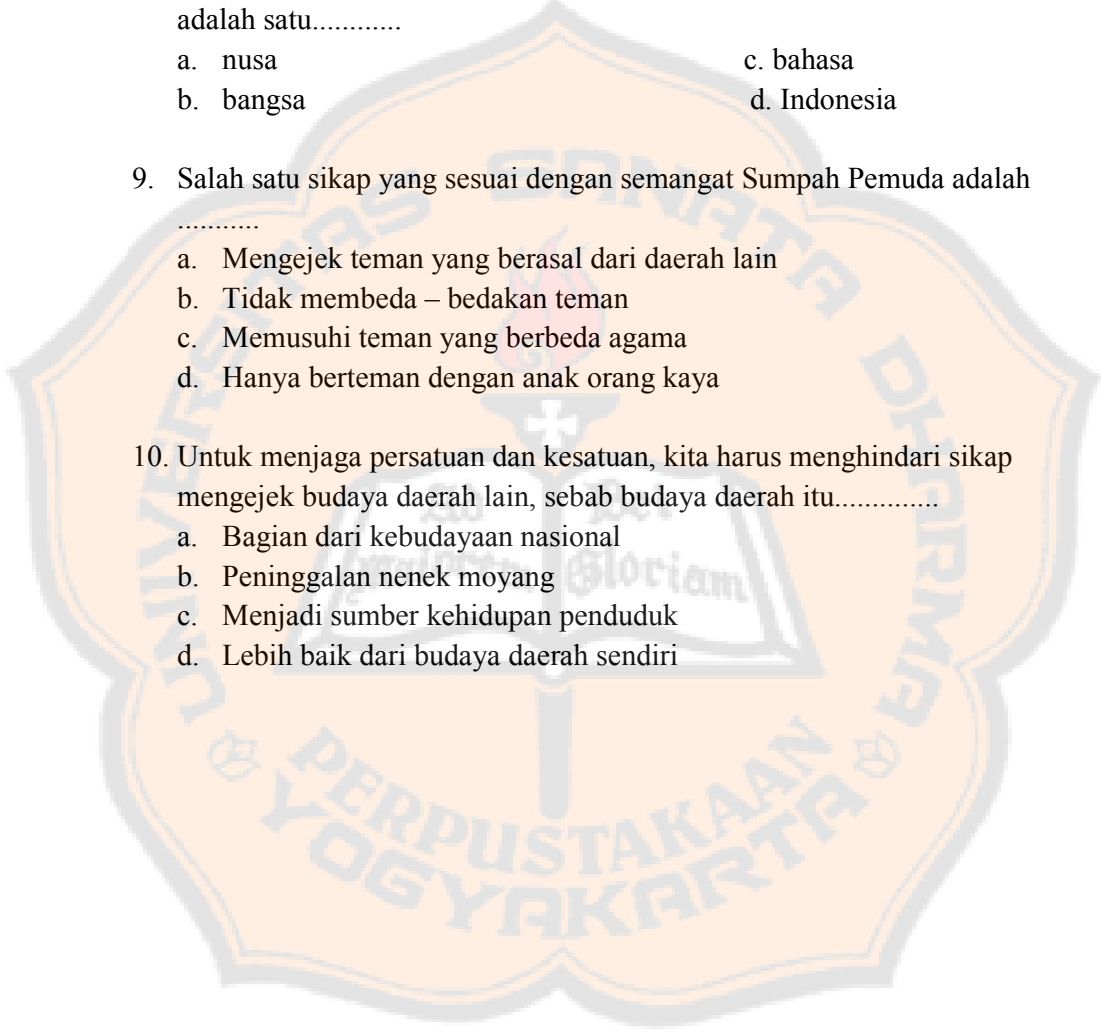
I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Sumpah Pemuda selalu diperingati setiap tanggal.....
 - a. 28 Juli
 - b. 25 Agustus
 - c. 14 Februari
 - d. 28 Oktober
2. Karena mayoritas anggotanya pemuda dari Jawa, maka pada tahun 1918, Trikoro Dharmo berganti nama menjadi.....
 - a. Jong Sumatranen
 - b. Budi Utomo
 - c. Jong Java
 - d. Sekar Rukun
3. Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, tetapi tetap bersatu. Hal ini dikarenakan suku – suku di Indonesia selalu mengutamakan kepentingan.....
 - a. golongan
 - b. suku
 - c. daerah
 - d. seluruh bangsa
4. Isi rumusan Sumpah Pemuda berlaku untuk semua di Indonesia
 - a. orang tua
 - b. pemuda
 - c. orang
 - d. orang dewasa
5. Lingkungan pertama untuk menanamkan nilai – nilai Sumpah Pemuda adalah.....
 - a. keluarga
 - b. sekolah
 - c. negara
 - d. masyarakat
6. Tempat penyelenggaraan Kongres Pemuda I tahun 1926 adalah.....
 - a. Jakarta
 - b. Bogor
 - c. Yogyakarta
 - d. Surabaya

7. Sumpah pemuda dibacakan pertama kali di kota.....
 - a. Yogyakarta
 - b. Bandung
 - c. Jakarta
 - d. Surabaya

 8. Berikut ini yang bukan kesatuan yang disebutkan dalam Sumpah Pemuda adalah satu.....
 - a. nusa
 - b. bangsa
 - c. bahasa
 - d. Indonesia

 9. Salah satu sikap yang sesuai dengan semangat Sumpah Pemuda adalah
 - a. Mengejek teman yang berasal dari daerah lain
 - b. Tidak membeda – bedakan teman
 - c. Memusuhi teman yang berbeda agama
 - d. Hanya berteman dengan anak orang kaya

 10. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan, kita harus menghindari sikap mengejek budaya daerah lain, sebab budaya daerah itu.....
 - a. Bagian dari kebudayaan nasional
 - b. Peninggalan nenek moyang
 - c. Menjadi sumber kehidupan penduduk
 - d. Lebih baik dari budaya daerah sendiri
- 

SILABUS PEMBELAJARAN SIKLUS I
SD NEGERI UNGARAN 1
KELAS III SEMESTER 1
MATERI : SUMPAAH PEMUDA

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda	1.1 Mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	2.1.3 Menjelaskan makna Sumpah Pemuda 2.1.4 Menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	Sumpah Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan dan mendengarkan video Sumpah Pemuda yang diberikan guru • Dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang. • Masing – masing kelompok menuliskan kembali dialog yang ada dalam video Sumpah Pemuda • Hasil kerja dikumpulkan kepada guru dan ditempelkan di kertas 	2 x 35 menit (siklus I pertemuan I)	Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD.</i> Bogor: Yudhistira

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

				manila yang telah disediakan oleh guru.		
	1.1 Mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	1.1.4 Menyebutkan teks Sumpah Pemuda 1.1.5 Membuat naskah drama tentang Sumpah Pemuda 1.1.6 Menjawab pertanyaan pada lembar soal evaluasi I	Sumpah Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan makna Sumpah Pemuda • Menyebutkan organisasi dan para tokoh yang ada pada masa Sumpah Pemuda ▪ Membuat naskah drama tentang Sumpah Pemuda ▪ Menghafalkan dialog yang sudah dibuat masing – masing kelompok dan akan ditampilkan sesuai dengan peran yang telah dibuatnya. ▪ Mulai bermain peran ▪ Mengerjakan soal evaluasi 	2 x35 menit (siklus I pertemuan II)	Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD.</i> Bogor: Yudhistira

SILABUS PEMBELAJARAN SIKLUS II

SD NEGERI UNGARAN 1

KELAS III SEMESTER 1

MATERI : SUMPAH PEMUDA

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa	1.1.3 Menjelaskan makna Sumpah Pemuda	Sumpah Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melengkapi naskah drama ▪ Menghafalkan naskah drama dan latihan bermain peran sebelum ditampilkan di depan kelas ▪ Masing – 	2JP (1x pertemuan)	Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD.</i> Bogor: Yudhistira	Tertulis

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			masing kelompok menampilkan drama yang sudah dipersiapkan ▪ Kelompok yang menunggu giliran untuk tampil di depan kelas diberi kesempatan untuk			
--	--	--	--	--	--	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>mengomentari kelompok yang sedang tampil secara bergantian</p>			
<p>1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa</p>	<p>1.1.4 menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa</p>	<p>Sumpah Pemuda</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing – masing anggota kelompok bersiap untuk mengikuti kuis ▪ Siswa mendengarkan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. 	<p>2 JP (1 x pertemuan)</p>	<p>Sunarso.2009. <i>Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD</i>. Bogor: Yudhistira</p>	<p>Lisan</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa berlomba – lomba untuk menjawab pertanyaan dari guru▪ Salah satu siswa membantu guru menuliskan score di papan tulis▪ Mengerjakan soal evaluasi			
--	--	--	---	--	--	--

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester : III/1
Hari, Tanggal : Jumat, 22 November 2013
Rabu, 27 November 2013
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

PKn

1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Mendengarkan

2. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

Matematika

3. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

II. Kompetensi Dasar

PKn

- 1.1 Mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa

Bahasa Indonesia

- 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

Matematika

- 1.4 Melakukan operasi hitung campuran

III. Indikator

PKn

- 3.1.1 menjelaskan makna Sumpah Pemuda
- 3.1.2 menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa

Bahasa Indonesia

- 2.2.1 mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- 2.2.2 mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam cerita

Matematika

- 1.4.1 memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- 1.4.2 melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

IV. Tujuan Pembelajaran

PKn

- Melalui metode tanya jawab siswa mampu menjelaskan makna Sumpah Pemuda
- Melalui metode tanya jawab siswa menyebutkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa.

Bahasa Indonesia

- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam video

Matematika

- Melalui metode diskusi siswa mampu memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- Melalui metode diskusi siswa mampu melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

V. Materi Pokok

PKn

Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Video

Matematika

Bilangan

VI. Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Teknik : bermain peran

VII. Karakter / Nilai

Disiplin

Tanggung jawab

Ketelitian

Kerja sama

Toleransi

Percaya diri

Keberanian

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Kegiatan awal

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Absensi
4. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
5. Apersepsi : Siswa menyanyikan lagu “**Bangun Pemuda Pemuda Indonesia**”

Bangun Pemuda Pemuda Indonesia

Bangun Pemuda Pemuda Indonesia

Tangan bajumu singsingkan untuk Negara

Masa yang akan datang kewajibanmu lah

Menjadi tanggunganmu terhadap nusa

Menjadi tanggunganmu terhadap nusa

Sudi tetap berusaha jujur dan ikhlas
Tak usah banyak bicara trus kerja keras
Hati teguh dan lurus pikir tetap jernih
Bertingkah laku halus hai Putra Negri
Bertingkah laku halus hai Putra Negri

6. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan inti

1. Siswa mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru
2. Siswa memperhatikan dan mendengarkan video yang diberikan guru
3. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang
4. Masing – masing kelompok menuliskan kembali dialog yang ada dalam video.
5. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menuliskan kembali dialog yang ada pada tayangan video.
6. Setelah selesai, dikumpulkan kepada guru dan ditempelkan di kertas manila yang telah disediakan oleh guru.
7. Siswa menceritakan kembali dialog tersebut tanpa menggunakan teks diikuti dengan gaya.

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

Pertemuan 2

Kegitan awal

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Apersepsi : Siswa menyanyikan lagu “Bermain Peran” dinyanyikan dengan nada disini senang disana senang

“Bermain Peran”

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Ada Kongres I dan ada Kongres II

Ayo kita semua main peran

Kegiatan inti

1. Siswa menjawab makna Sumpah Pemuda
2. Siswa menyebutkan organisasi dan para tokoh yang ada pada masa Sumpah Pemuda
3. Siswa diminta berkumpul dengan kelompoknya masing – masing
4. Siswa memperhatikan instruksi yang diberikan guru untuk membuatnaskah drama tentang sumpah Pemuda
5. Setelah selesai mengerjakan siswa diminta untuk menghafalkan dialog yang sudah dibuat masing – masing kelompok dan akan ditampilkan sesuai dengan peran yang telah dibuatnya.
6. Siswa mulai bermain peran

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

IX. Penilaian

- a. Prosedur Penilaian : Proses dan Post-Test
- b. Jenis Penilaian : Non tes dan Tes
- c. Teknik Penilaian :Lisan dan Tertulis
- d. Sumber Belajar

Sunarso.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD*. Bogor:

Yudhistira

Sarwiyanto,dkk.2009.2009. *Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*

PKn.Yogyakarta : Kanisius

Ismoyo.2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas 3*.

Yogyakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika Untuk SD/ MI Kelas 3*.

Jakarta:Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Yogyakarta, 15 September 2013

Guru Kelas III A

Mahasiswa

Hastuti Wahyuningsih, S.Pd

NITB . 2036

Gabriella Detty P

NIM : 091134150

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kuswandi, S.Pd

NIP. 19600106 198012 1 003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II**(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Ungaran 1
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester	: III/1
Hari, Tanggal	: Kamis, 5 Desember 2013 Kamis, 12 Desember 2013
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi**PKn**

1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia**Mendengarkan**

2. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

Matematika

1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

II. Kompetensi Dasar**PKn**

- 1.1 Mengetahui makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa

Bahasa Indonesia

- 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan

Matematika

- 1.4 Melakukan operasi hitung campuran

III. Indikator**PKn**

- 2.1.1 Menghafalkan naskah Sumpah Pemuda
- 2.1.2 Melakukan bermain peran tentang Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

- 1.2.3 mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- 1.2.4 mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam cerita

Matematika

- 1.4.1 memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- 1.4.2 melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

IV. Tujuan Pembelajaran

PKn

- Melalui metode diskusi siswa mampu menghafalkan naskah Sumpah Pemuda
- Melalui metode diskusi siswa mampu melakukan bermain peran tentang Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan petunjuk yang diberikan guru
- Melalui metode ceramah siswa mampu mendengarkan alur cerita dan tokoh yang ada dalam video

Matematika

- Melalui metode diskusi siswa mampu memecahkan masalah sehari – hari yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- Melalui metode diskusi siswa mampu melakukan operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian

V. Materi Pokok

PKn

Sumpah Pemuda

Bahasa Indonesia

Video

Matematika

Bilangan

VI. Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Teknik : bermain peran

VII. Karakter / Nilai

Disiplin

Tanggung jawab

Kerja sama

Toleransi

Percaya diri

Keberanian

Kegiatan awal

Pertemuan 1

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Apersepsi : Siswa menyanyikan lagu “Bermain Peran” dinyanyikan dengan nada disini senang disana senang

“Bermain Peran”

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Bermain peran, bermain peran, bermain peran Sumpah Pemuda

Ada Kongres I dan ada Kongres II

Ayo kita semua main peran

Kegiatan inti

1. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing – masing.
2. Siswa menonton video yang ditayangkan oleh guru penampilan peran pada pertemuan minggu lalu sehingga mereka dapat mengevaluasi kekurangan masing – masing peran.
3. Siswa menyempurnakan naskah drama yang telah dibuat minggu lalu.

4. Siswa diberi waktu untuk latihan bermain peran sebelum ditampilkan di depan kelas.
5. Masing – masing kelompok menampilkan drama yang sudah disiapkan.
6. Kelompok yang menunggu giliran untuk tampil di depan kelas diberi kesempatan untuk mengomentari kelompok yang sedang tampil secara bergantian.

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

Pertemuan 2

1. Siswa menjawab salam
2. Salah satu siswa memimpin doa
3. Apersepsi : Siswa melakukan tepuk semangat

“Tepuk Semangat”

Se..... Ma..... Ngat

Semangat.....

Yess.....

Kegiatan inti

1. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing – masing.
2. Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai materi yang Sumpah Pemuda yang belum dipahaminya.
3. Siswa mendengarkan penjelasan yang dijelaskan oleh guru.
4. Masing – masing anggota kelompok bersiap untuk mengikuti kuis.
5. Siswa mendengarkan pertanyaan yang dibacakan oleh guru.
6. Siswa berlomba – lomba untuk menjawab pertanyaan dari guru
7. Salah satu siswa membantu guru menuliskan score di papan tulis.

Kegiatan akhir

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa menuliskan refleksi tentang pelajaran apa yang ia dapatkan selama pelajaran

VIII. Penilaian

- a. Prosedur Penilaian : Proses dan Post-Test
- b. Jenis Penilaian : Non tes dan Tes
- c. Teknik Penilaian : Lisan dan Tertulis

IX. Sumber Belajar

- Sunaryo.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD*. Bogor: Yudhistira
- Sarwiyanto,dkk.2009. *Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan PKn*. Yogyakarta: Kanisius
- Ismoyo.2007. *Aku Bangga Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas 3*. Yogyakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fajariyah, Nur.2008.*Cerdas Berhitung Matematika Untuk SD/ MI Kelas 3*. Jakarta:Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Yogyakarta, 15 September 2013

Guru Kelas III A

Mahasiswa

Hastuti Wahyuningsih, S.Pd
NITB . 2036

Gabriella Detty P
NIM : 091134150

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kuswandi, S.Pd
NIP. 19600106 198012 1 003

MATERI

A. Peristiwa Sumpah Pemuda

1. Munculnya Organisasi-Organisasi Pemuda

Pada awal abad ke-20 banyak bermunculan organisasi-organisasi pemuda. Kemunculan organisasi pemuda itu tidak lepas dari kebijakan politik etis (politik balas budi) penjajah Belanda. Dalam salah satu kebijakannya, Belanda memperbolehkan rakyat Indonesia untuk mengenyam pendidikan di sekolah-sekolah yang didirikan oleh Belanda.

Pendidikan Belanda itu lebih diperuntukkan bagi anak-anak golongan bangsawan atau orang tuanya yang bekerja untuk kepentingan Belanda. Anak-anak dari golongan masyarakat biasa tidak bisa merasakan bangku sekolah. Dari pendidikan Belanda itu, lahirlah golongan terpelajar yang bersemangat, pandai, dan cerdas. Mereka juga memiliki jiwa kepemimpinan dan semangat kebangsaan yang tinggi.

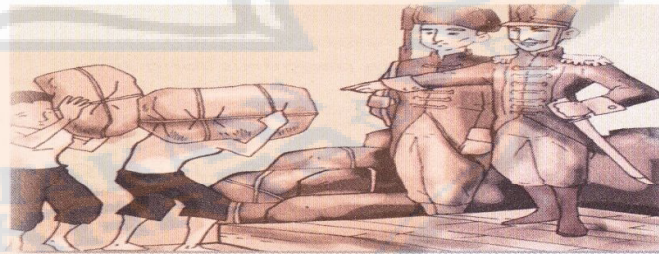
Para pemuda terpelajar tadi melihat kenyataan, bahwa nasib bangsanya hidup menderita karena penjajahan. Mereka tidak menyukai kondisi yang tidak adil ini. Di dalam dada mereka membara suatu tekad untuk mengubah kondisi bangsanya agar hidup lebih baik dan sejahtera.

Para pemuda terpelajar itu menyadari, Belanda tidak mungkin dikalahkan dengan senjata. Hal ini dikarenakan Belanda memiliki senjata yang lebih hebat dibanding bangsa Indonesia.

Belanda hanya mungkin dapat dikalahkan dengan kecerdikan pengetahuan, wawasan, dan kecakapan. Para pemuda yang cerdas dan pandai ini lalu memelopori berdirinya organisasi-organisasi pergerakan pemuda sebagai alat untuk melawan Belanda.



Gambar 1.1 Anak-anak Indonesia mendapat kesempatan sekolah, akibat politik etis Belanda.



Gambar 1.2 Penjajahan mendatangkan kesengsaraan bagi rakyat. Hasil pertanian rakyat dibeli Belanda dengan harga murah.



Sumber: Ensiklopedi Islam Pelajar
Gambar 1.3 Suasana rapat Boedi Oetomo

Organisasi-organisasi itu pada awalnya masih bersifat lokal kedaerahan, keagamaan, atau golongan tertentu. Organisasi yang pertama muncul adalah Boedi Oetomo, yaitu pada tanggal 20 Mei 1908. Tanggal berdirinya Boedi Oetomo ini sampai sekarang diperingati sebagai hari Kebangkitan Nasional. Organisasi-organisasi pemuda tumbuh pesat. Contoh organisasi pemuda pada saat itu adalah sebagai berikut.

1. Trikoro Darmo, berdiri tahun 1915, merupakan kumpulan pemuda yang berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Madura yang berada di Jakarta.
2. Jong Java, artinya pemuda Jawa, berdiri tahun 1918. Organisasi ini merupakan pengganti dari Trikoro Darmo. Anggota organisasi ini terdiri dari pemuda yang berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, Pulau Madura, dan ditambah dengan Pemuda dari Jawa Barat.
3. Jong Sumatranen Bond, berdiri tahun 1917. Anggotanya terdiri dari para pemuda yang berasal dari Pulau Sumatra yang berada di Jakarta.
4. Jong Minahasa, berdiri tahun 1917. Anggotanya adalah para pemuda yang berasal dari Pulau Minahasa.
5. Jong Celebes, anggotanya berasal dari pemuda Sulawesi.
6. Jong Ambon, anggotanya pemuda yang berasal dari Ambon.



Sumber: Ensiklopedi Islam Pelajar
Gambar 1.4 Para pengurus Jong Java



Aku Senang...

Aku senang melaksanakan janji yang sudah disepakati, karena hal ini membuat aku dipercaya oleh teman-teman.

2. Latar Belakang Sumpah Pemuda

Tumbuhnya organisasi-organisasi kepemudaan ternyata tidak membuat para pemuda puas. Hal ini disebabkan organisasi-organisasi pemuda itu hanya berpikir mengenai kemajuan suku bangsa, daerah, dan agamanya sendiri-sendiri. Masih belum banyak organisasi pemuda yang berpikir mengenai Indonesia dalam sebuah ikatan.

Selain itu, masalah persamaan hak, kebebasan, dan kemerdekaan juga belum banyak dibicarakan organisasi pemuda ketika itu. Padahal, masalah-masalah itulah yang seharusnya menjadi pembicaraan utama agar bangsa Indonesia bisa bebas dari penjajah Belanda.

Melihat kenyataan itu, beberapa organisasi pergerakan bersepakat menyelenggarakan kongres pemuda. Kongres itu dilakukan dengan tujuan menyatukan organisasi-organisasi pemuda yang ada.

3. Kongres Pemuda

Kongres Pemuda I

Kongres Pemuda I berlangsung di Jakarta 30 April–2 Mei 1926. Kongres ini dihadiri organisasi-organisasi kepemudaan, seperti Jong Java, Sekar Rukun, Jong Celebes, dan lain-lain.

Kongres Pemuda I diselenggarakan dengan tujuan sebagai berikut.

- Menyatukan berbagai perkumpulan pemuda yang ada.
- Memajukan paham persatuan Indonesia.
- Mempererat hubungan antarperkumpulan pemuda.

Kongres Pemuda I berhasil menerima cita-cita persatuan Indonesia. Sebagai tindak lanjut kongres, para pemuda mendirikan Perhimpunan Pelajar-Pelajar Indonesia (PPPI) pada bulan September 1926.

Kongres Pemuda II

Kongres Pemuda II berlangsung di Jakarta 27–28 Oktober 1928. Gagasan penyelenggaraan kongres ini berasal dari PPPI. Para peserta Kongres Pemuda II berasal dari berbagai wakil organisasi



Gambar 1.5 Para pemuda berdiskusi guna mempersiapkan kongres pemuda.



Sumber: Ensiklopedi Indonesia

Gambar 1.6 Para tokoh peserta kongres pemuda

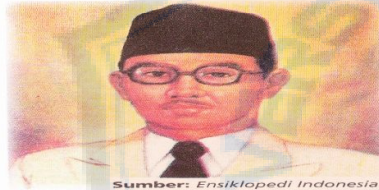


Sumber: Ensiklopedi Indonesia

Gambar 1.7 Para pengurus Jong Islamieten Bond



Gambar 1.8 Gesekan biola Wage Rudolf Supratman melantunkan lagu Indonesia Raya pada Kongres Pemuda II.



Gambar 1.9 Wage Rudolf Supratman



Gambar 1.10 Para pemuda berikrar bertanah satu, berbangsa satu, dan berbahasa satu, yaitu Indonesia.

pemuda, seperti Jong Sumatranen Bond, Jong Java, Jong Ambon, Jong Celebes, Jong Batak, dan Jong Islamieten Bond.

Sebelum kongres ditutup dilantunkan lagu Indonesia Raya, ciptaan Wage Rudolf Supratman. Lagu tersebut disambut oleh peserta kongres. Lagu tersebut hanya dalam bentuk alunan gesekan biola, karena pada saat itu masih dalam suasana penjajahan Belanda.

Kongres Pemuda II menghasilkan keputusan penting berikut ini.

- Ikrar Sumpah Pemuda yang berisi satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa.
- Lagu "Indonesia Raya" karya Wage Rudolf Supratman ditetapkan sebagai lagu kebangsaan Indonesia.
- Bendera Merah Putih ditetapkan sebagai bendera pusaka.
- Semua organisasi pergerakan dilebur menjadi "Indonesia Muda."

4. Sumpah Pemuda Merupakan Ikrar untuk Bersatu

Sumpah pemuda merupakan peristiwa yang sangat bersejarah bagi pergerakan kemerdekaan Indonesia. Dapat dibayangkan bagaimana sulitnya bersatu di tengah-tengah suasana penjajahan.

Dengan tekad yang kuat, para pemuda menyerukan dan mengikrarkan diri untuk bersatu dalam bangsa yang sama, tanah air yang sama, dan bahasa yang sama, yaitu Indonesia. Seruan itu merupakan tonggak baru perlawanan bangsa ini atas penjajah.

Semangat perjuangan baru tumbuh setelah Sumpah Pemuda. Perjuangan yang berlandaskan pada persatuan, bukan perjuangan sendiri-sendiri setiap kelompok sebagaimana terjadi sebelumnya. Sebelum Sumpah Pemuda perjuangan bersifat ke-daerahan, tapi setelah Sumpah Pemuda, perjuangan melawan penjajah dilakukan dengan satu tujuan Indonesia merdeka.

Sumpah Pemuda

1. Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.
2. Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.
3. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.



Siswa Aktif

A. Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Sejak kapan organisasi-organisasi pemuda di Indonesia mulai muncul?
2. Apa nama organisasi yang pertama kali muncul di Indonesia?
3. Kapan Kongres Pemuda II dilaksanakan?
4. Di mana Kongres Pemuda II dilaksanakan?
5. Kapan peristiwa Sumpah Pemuda terjadi?

B. Kegiatan

Hubungkan dengan memberi garis pernyataan di sebelah kiri dengan jawaban di sebelah kanan!

1. Pencipta lagu Indonesia Raya.
2. Kelahiran Boedi Oetomo.
3. Organisasi pemuda yang anggotanya berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Madura yang berada di Jakarta.
4. Tempat dilaksanakannya Kongres Pemuda II.
5. Organisasi yang anggotanya berasal dari Sulawesi.

a. Trikoro Darmo

b. W.R. Supratman

c. 20 Mei 1908

d. Jong Celebes

e. Jakarta

C. Tugas

Mengapa para pemuda mengucapkan Sumpah Pemuda yang berisi satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa? Diskusikan dengan teman-temanmu mengenai hal ini!

B. Makna Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu Bahasa

Sumpah Pemuda merupakan janji para pemuda untuk bersatu. Mereka mengaku memiliki satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa, yakni Indonesia. Tahukah kamu makna janji dan sumpah para pemuda itu?

1. Satu Nusa

Wilayah Indonesia terdiri atas ribuan pulau, baik besar maupun kecil. Pulau-pulau itu tersebar dari Sabang (Aceh) hingga Merauke (Papua). Pulau-pulau itu antara lain, Sumatra, Jawa, Kalimantan, Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku, dan Papua.



Gambar 1.11 Wilayah Indonesia tampak dari peta terdiri dari pulau-pulau.



Gambar 1.12 Daerah pantai di Indonesia sebagai salah satu tempat yang banyak dikunjungi wisatawan asing.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, nusa artinya pulau. Satu nusa berarti satu pulau. Indonesia yang terdiri dari beribu-ribu pulau tersebut bersatu padu dengan adanya Sumpah Pemuda. Bangsa Indonesia mengaku bertanah satu, tanah Indonesia. Demikianlah makna dari satu nusa yang tertera dalam Sumpah Pemuda.

Rakyat Indonesia hidup di pulau-pulau yang beragam kondisi dan situasinya. Pulau Jawa terkenal sebagai penghasil pertanian yang baik. Bali memiliki pariwisata yang tidak tertandingi. Kalimantan, Sulawesi, dan Papua mempunyai kekayaan hutan yang melimpah. Masing-masing pulau di Indonesia memiliki keunikan sendiri-sendiri.

Meskipun demikian, penduduk di pulau-pulau itu tidak pernah merasa sombong dan tinggi hati. Mereka sadar, meski memiliki kelebihan, mereka juga memiliki kekurangan. Adanya kelebihan dan kekurangan masing-masing pulau itulah yang membuat penduduknya merasa perlu untuk bersatu. Mereka mengakui bahwa tanpa persatuan, akan sulit bagi mereka untuk menjadi bangsa besar.

Pernahkah kamu mendengar Bali ingin merdeka? Pernahkah kamu melihat penduduk di Kalimantan atau Sulawesi ingin memisahkan diri dari Indonesia?

Tentu tidak! Hal ini dikarenakan mereka mengakui bahwa mereka hanya memiliki tanah air yang satu, yakni tanah air Indonesia. Mereka memang hidup di Papua atau Bali. Mereka juga tahu bahwa mereka tinggal di Jawa atau Sumatra. Namun, semua itu tidak membuat mereka bercerai berai.

2. Satu Bangsa

Bangsa Indonesia terdiri atas banyak suku bangsa. Tahukah kamu suku-suku bangsa yang hidup di Indonesia? Suku bangsa yang hidup di Indonesia di antaranya suku Jawa, Batak, Minangkabau, Bugis, Banjar, Madura, Betawi, Sunda, Makassar, Baduy, dan masih banyak lagi. Suku-suku bangsa itu hidup dan berdiam di masing-masing pulau yang ada di Indonesia.

Setiap suku bangsa memiliki ciri khas masing-masing. Ciri khas itu bisa dilihat dari budaya atau adat istiadatnya. Ciri khas itu juga dapat dilihat dari pakaian atau bentuk rumahnya. Setiap suku bangsa bahkan sering kali menampilkan sikap, watak, dan kepribadian khasnya dalam pergaulan keseharian. Mereka tidak berusaha menyembunyikannya.

Orang Batak dan Bugis misalnya, terkenal sebagai suku bangsa yang memiliki watak tegas. Orang Jawa dan Sunda dikenal karena kelembutan dan kehalusannya. Orang Madura suka dengan sikap yang terbuka dan berterus-terang. Sikap dan watak suku bangsa itu telah mewarnai kehidupan berbangsa di Indonesia.

Suku-suku bangsa itu menyadari bahwa hidup mereka harus saling melengkapi. Mereka tidak mungkin hidup sendiri. Dengan menjadi bangsa Indonesia, mereka saling



Gambar 1.13 Rumah tongkonan adalah rumah adat Toraja.



Gambar 1.14 Perahu Pinisi merupakan perahu yang biasa digunakan para pelaut dari Bugis.



Aku Senang...

Aku senang belajar bahasa di luar bahasa daerahku karena hal ini membuat wawasanku bertambah luas.

belajar satu sama lain. Orang Batak tidak ragu belajar kepada orang Jawa. Orang Bali menjadi panutan dalam mengelola pariwisata. Orang Bugis menjadi tempat belajar bagi suku-suku bangsa yang ingin mengetahui seluk-beluk masalah laut. Bukankah dengan saling belajar dan memahami bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang besar dan kokoh?

3. Satu Bahasa

Seandainya kamu bertemu dengan orang-orang dari pulau lain, seperti Batak, Makassar, atau Ambon, apa bahasa yang kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan mereka?



Gambar 1.15 Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, digunakan saat bertemu dengan orang-orang dari pulau lain.

Pasti bahasa Indonesia. Di sinilah keuntungan kita menjadi bangsa yang memiliki bahasa persatuan, yakni bahasa Indonesia. Tanpa rasa takut tersesat, kita dapat bepergian ke berbagai wilayah di Indonesia. Kita bisa pergi ke Medan, Balikpapan, atau Manado. Semua bangsa yang hidup di Indonesia memahami bahasa Indonesia.

Suku bangsa yang hidup di Indonesia amat menyadari pentingnya bahasa Indonesia. Mereka memang memiliki bahasa daerah, seperti bahasa Palembang, bahasa Sunda, bahasa Jawa, bahasa Papua, atau bahasa Minangkabau. Namun, mereka menyadari bahwa saat bertemu dengan suku-suku bangsa yang

lain mereka akan lebih mudah bila menggunakan bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia menjadi satu-satunya bahasa pengantar bagi seluruh suku bangsa di Indonesia. Di tempat-tempat pertemuan penting, bahasa Indonesia digunakan oleh berbagai tokoh dari beragam asal. Tokoh dari Jawa menggunakan bahasa Indonesia. Tokoh dari Sumatra tak lupa berbahasa Indonesia. Dengan bahasa Indonesia, segala persoalan bisa dimengerti dan dipahami oleh masing-masing suku bangsa yang hidup dan berdiam di Indonesia.



Siswa Aktif

A. Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa arti satu nusa?
2. Apa saja nama suku bangsa di Indonesia yang kamu ketahui?
3. Apa bahasa persatuan bangsa Indonesia?
4. Bagaimana jika kita tidak mempunyai bahasa persatuan?
5. Sebutkan 5 pulau besar yang ada di Indonesia!

B. Kegiatan

Berilah tanda centang (✓) jika sikap berikut mencerminkan makna Sumpah Pemuda dan silang (✗) jika tidak mencerminkan makna Sumpah Pemuda!

No.	Sikap	Jawaban
1.	Menghargai teman walau beda suku.	<input type="checkbox"/>
2.	Selalu semangat untuk belajar.	<input type="checkbox"/>
3.	Memusuhi orang yang beda suku.	<input type="checkbox"/>
4.	Berteman baik dengan teman-teman di sekolah.	<input type="checkbox"/>
5.	Lebih senang menonton televisi daripada belajar.	<input type="checkbox"/>

C. Tugas

Bentuklah kelompok dalam kelasmu! Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Diskusikan pertanyaan berikut dengan kelompokmu! Tulislah hasilnya dan bacalah di depan kelas!

*Senangkah kamu memiliki teman yang berasal dari daerah lain?
Jelaskan alasanmu!*

C.

Mengamalkan Nilai-Nilai Sumpah Pemuda

Sudahkah kamu mengamalkan nilai-nilai yang terdapat dalam Sumpah Pemuda? Nilai-nilai apa yang terdapat di dalam Sumpah Pemuda? Perhatikan beberapa contoh pengamalan nilai-nilai Sumpah Pemuda berikut. Selain contoh berikut, kamu bisa menemukan contoh yang lain dalam hidupmu sehari-hari.

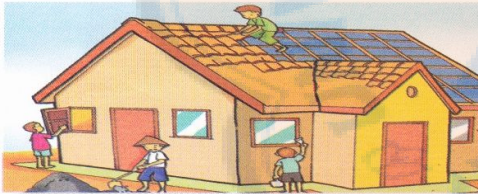


Gambar 1.16 Hidup rukun meskipun berbeda suku

1. Bersatu dalam Perbedaan

Pernahkah kamu menyadari bahwa sebenarnya kamu berbeda dengan teman-temanmu? Perbedaan tersebut dalam hal jenis kelamin, agama, suku bangsa, dan asal daerah. Perbedaan-perbedaan itu merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari. Perbedaan itu justru harus membuatmu lebih menyadari pentingnya arti persatuan.

Dalam kehidupan sehari-hari kamu dapat menyaksikan wujud dari nilai persatuan itu. Coba saksikan dan cermati lingkungan di sekitarmu!



Gambar 1.17 Sebuah rumah dapat terwujud karena adanya kerja sama antarpada pekerja yang menunjukkan persatuan.

Kalau ada tetanggamu membuat rumah, tentu melibatkan orang dengan latar belakang yang berbeda. Orang tersebut ada tukang batu, tukang kayu, dan tukang angkut material. Dengan latar belakang yang berbeda itu mereka bersatu untuk menyelesaikan rumah tersebut. Setiap orang berusaha saling bekerja sama. Ada yang mengaduk campuran material, ada yang mengangkut bata, dan ada pula yang menyusun bata. Mereka bersatu untuk tujuan yang satu.

Bayangkan seandainya mereka tidak kompak dan tidak bersatu. Orang yang satu menyusun bata, yang lainnya malah berusaha merobohkannya. Ada yang memasang kayu kusen, tapi ada juga yang berusaha melepaskannya. Dalam suasana seperti itu, pasti pekerjaan membuat rumah tidak akan selesai tepat waktu.

Pernahkah kamu menyapu halaman rumah dengan sapu lidi? Lihatlah sapu lidi yang kamu gunakan! Sapu itu ternyata terdiri dari sekumpulan lidi yang bersatu dalam satu ikatan. Sapu lidi menjadi kuat dan dapat menyapu

sampah-sampah yang ada. Sapu lidi itu tidak mudah patah meskipun untuk membersihkan sampah yang agak besar.

Apa yang akan terjadi seandainya lidi-lidi tersebut tidak disatukan menjadi sapu? Sebatang atau dua batang lidi jelas akan sulit untuk membersihkan pekarangan rumah. Lidi tersebut bahkan akan lebih mudah patah.

Di sinilah pentingnya hidup bersatu. Kamu harus dapat hidup rukun dan bekerja sama meskipun terdapat perbedaan.

Hal itulah yang dilakukan oleh para pemuda pada saat melaksanakan kongres pemuda.

Meskipun mereka berbeda suku, agama, bahasa, dan asal daerah, tetapi mereka tetap bersatu untuk berjuang bersama demi tujuan bersama.

2. Mempunyai Rasa Senasib Sepenanggungan

Sumpah Pemuda menghasilkan nilai penting berupa rasa senasib dan sepenanggungan. Apa yang dialami dan dirasakan oleh suku-suku bangsa di Indonesia akan dirasakan oleh suku-suku bangsa lain yang juga hidup di Indonesia.

Kebahagiaan orang Papua akan dirasakan sebagai kebahagiaan orang Sumatra atau Sulawesi. Sebaliknya, kesedihan orang Papua dirasakan pula sebagai kesedihan orang Jawa, Sumatra, atau Sulawesi. Mereka merasakan hal yang sama karena mereka menyadari makna berbangsa dan bertanah air.

Bencana tsunami di Aceh atau gempa bumi di Yogya mendatangkan rasa kepedulian yang besar dari seluruh masyarakat di Indonesia.



Gambar 1.18 Pentingnya persatuan diibaratkan seperti kekuatan lidi yang disatukan menjadi sapu.



Gambar 1.19 Bencana banjir sering melanda kota-kota di Indonesia. Kita berkewajiban menolong saudara kita yang kena musibah.



Gambar 1.20 Bencana gempa bumi di Yogyakarta mendatangkan kepedulian seluruh masyarakat Indonesia.

Sumber: Dokumentasi penerbit

Orang Bali, Minangkabau, Bugis, Makassar, Banjar mengirimkan bantuan demi meringankan beban dan penderitaan korban bencana. Mereka sadar, para korban bencana hanya bisa bangkit bila seluruh masyarakat Indonesia bahu-membahu menanggulangi akibat bencana.

3. Mengembangkan Rasa Percaya terhadap Sesama

Seberapa besar kamu percaya terhadap teman sebangkumu di kelas? Ingat, rasa kebersamaan dan kerukunan akan muncul apabila kamu dan temanmu saling mempercayai satu sama lain. Kamu percaya teman sebangkumu. Kamu juga percaya terhadap ketua kelas yang kamu pilih.

Sikap saling percaya satu sama lain merupakan salah satu modal untuk menciptakan kerukunan, kekompakan, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Sikap saling percaya harus dimulai dengan sikap berprasangka baik. Dengan berprasangka baik kamu akan percaya kepada orang lain dan dipercaya orang lain.

Oleh karena itu, sikap saling percaya seharusnya lebih dikedepankan dibandingkan sikap saling mencurigai. Sikap saling mencurigai hanya akan menjerumuskan kepada permusuhan dan persekutuan. Dengan sikap saling mencurigai, sulit untuk menciptakan kekompakan, kerukunan, persatuan, dan kerja sama.

Lihatlah para pemuda dalam peristiwa Sumpah Pemuda. Mereka saling percaya satu sama lain. Meskipun mereka berbeda agama, berbeda daerah, berbeda suku bangsa, dan berbeda bahasa, mereka saling percaya satu sama lain. Mereka percaya bahwa pandangan-pandangan yang disampaikan oleh teman-temannya adalah untuk kepentingan bersama.



Gambar 1.21 Dengan adanya sikap saling percaya, maka timbullah kerukunan antarsesama.

Sumber: Dokumentasi penerbit

Pandangan-pandangan yang disampaikan para pemuda dari latar belakang yang berbeda itu, tidak selalu sama. Mereka kadang memiliki perbedaan. Namun, dengan modal sikap saling percaya mereka akhirnya berhasil merumuskan dan mengikrarkan Sumpah Pemuda.



Aku Senang...

Aku senang jika teman-temanku meraih prestasi yang bagus dalam pelajaran di sekolah. Hal ini memacu semangatku untuk turut berprestasi.



Gambar 1.22 Karena sikap saling percaya, akhirnya Sumpah Pemuda dapat diikrarkan.



Siswa Aktif

A. Ayo Jawab

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa saja nilai-nilai Sumpah Pemuda itu?
2. Apakah akibat tidak adanya persatuan?
3. Apa arti bersatu dalam perbedaan?
4. Apakah manfaat sikap saling percaya?
5. Apa yang harus dilakukan untuk menumbuhkan sikap saling percaya?

B. Kegiatan

Ungkapkan tanggapanmu terhadap gambar dan pernyataan berikut! Tanggapan tersebut akan menunjukkan sejauh mana pengamalanmu terhadap nilai-nilai Sumpah Pemuda. Diskusikan hasilnya dengan gurumu!

SOAL EVALUASI SIKLUS I

Nama :

Kelas :

No. :

II. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Politik adu domba yang ditanamkan oleh penjajah disebut.....
 - a. kerja rodi
 - b. impera et divide
 - c. divide et impera
 - d. et divide impera
2. Ketua Kongres pemuda I tahun 1926 adalah
 - a. Sugondo Joyopuspito
 - b. W.R. Supratman
 - c. Mohammad Tabrani
 - d. Ir. Soekarno
3. Indonesia terdiri dari banyak suku. Suku – suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan yang.....
 - a. beragam
 - b. seragam
 - c. sama
 - d. serupa
4. Penjajahan mengakibatkan rakyat Indonesia menjadi.....
 - a. bahagia
 - b. maju
 - c. sengsara
 - d. merdeka
5. Salah satu hasil Kongres Pemuda II tahun 1928 adalah
 - a. Teks Proklamasi
 - b. Piagam Jakarta
 - c. UUD 1945
 - d. Sumpah Pemuda
6. Rasa persatuan akan menumbuhkan semangat.....untuk mencapai kemerdekaan
 - a. kemerdekaan
 - b. keikhlasan
 - c. kemenangan
 - d. kebersamaan

7. Contoh pengamalan nilai Sumpah Pemuda di lingkungan keluarga adalah.....
 - e. berbagi tugas dengan semua saudara
 - f. berbagi tugas dengan masyarakat sekitar
 - g. melaksanakan tugas piket
 - h. tidak membeda – bedakan teman

8. Persatuan dan kesatuan dapat dipupuk melalui kegiatan.....
 - c. kerja bakti
 - d. lomba lari
 - c. kerjasama saat ulangan
 - d. belajar

9. Gotong royong dapat mempererat rasa.....
 - e. Persaudaraan
 - f. Pertengkaratan
 - g. Keikhlasan
 - h. Keserakahan

10. Pada tanggal 31 Agustus 1926, dibentuk Badan Persatuan Indonesia yang disebut dengan
 - c. Jong Indonesia
 - d. Jong Sumatra
 - c. Jong Sumatranen Bond
 - d. Jong Selebes

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI I

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

SOAL EVALUASI SIKLUS II

Nama :
Kelas :
No. :

I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Sumpah Pemuda selalu diperingati setiap tanggal.....
 - c. 28 Juli
 - c. 14 Februari
 - d. 25 Agustus
 - d. 28 Oktober
2. Karena mayoritas anggotanya pemuda dari Jawa, maka pada tahun 1918, Trikoro Dharmo berganti nama menjadi.....
 - c. Jong Sumatranen
 - c. Jong Java
 - d. Budi Utomo
 - d. Sekar Rukun
3. Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, tetapi tetap bersatu. Hal ini dikarenakan suku – suku di Indonesia selalu mengutamakan kepentingan.....
 - c. golongan
 - c. daerah
 - d. suku
 - d. seluruh bangsa
4. Isi rumusan Sumpah Pemuda berlaku untuk semua di Indonesia
 - c. orang tua
 - c. orang
 - d. pemuda
 - d. orang dewasa
5. Lingkungan pertama untuk menanamkan nilai – nilai Sumpah Pemuda adalah.....
 - c. keluarga
 - c. negara
 - d. sekolah
 - d. masyarakat
6. Tempat penyelenggaraan Kongres Pemuda I tahun 1926 adalah.....
 - c. Jakarta
 - c. Yogyakarta
 - d. Bogor
 - d. Surabaya
7. Sumpah pemuda dibacakan pertama kali di kota.....
 - c. Yogyakarta
 - c. Jakarta
 - d. Bandung
 - d. Surabaya

8. Berikut ini yang bukan kesatuan yang disebutkan dalam Sumpah Pemuda adalah satu.....
- | | |
|-----------|--------------|
| c. nusa | c. bahasa |
| d. bangsa | d. Indonesia |
9. Salah satu sikap yang sesuai dengan semangat Sumpah Pemuda adalah
- e. Mengejek teman yang berasal dari daerah lain
 - f. Tidak membeda – bedakan teman
 - g. Memusuhi teman yang berbeda agama
 - h. Hanya berteman dengan anak orang kaya
10. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan, kita harus menghindari sikap mengejek budaya daerah lain, sebab budaya daerah itu.....
- e. Bagian dari kebudayaan nasional
 - f. Peninggalan nenek moyang
 - g. Menjadi sumber kehidupan penduduk
 - h. Lebih baik dari budaya daerah sendiri

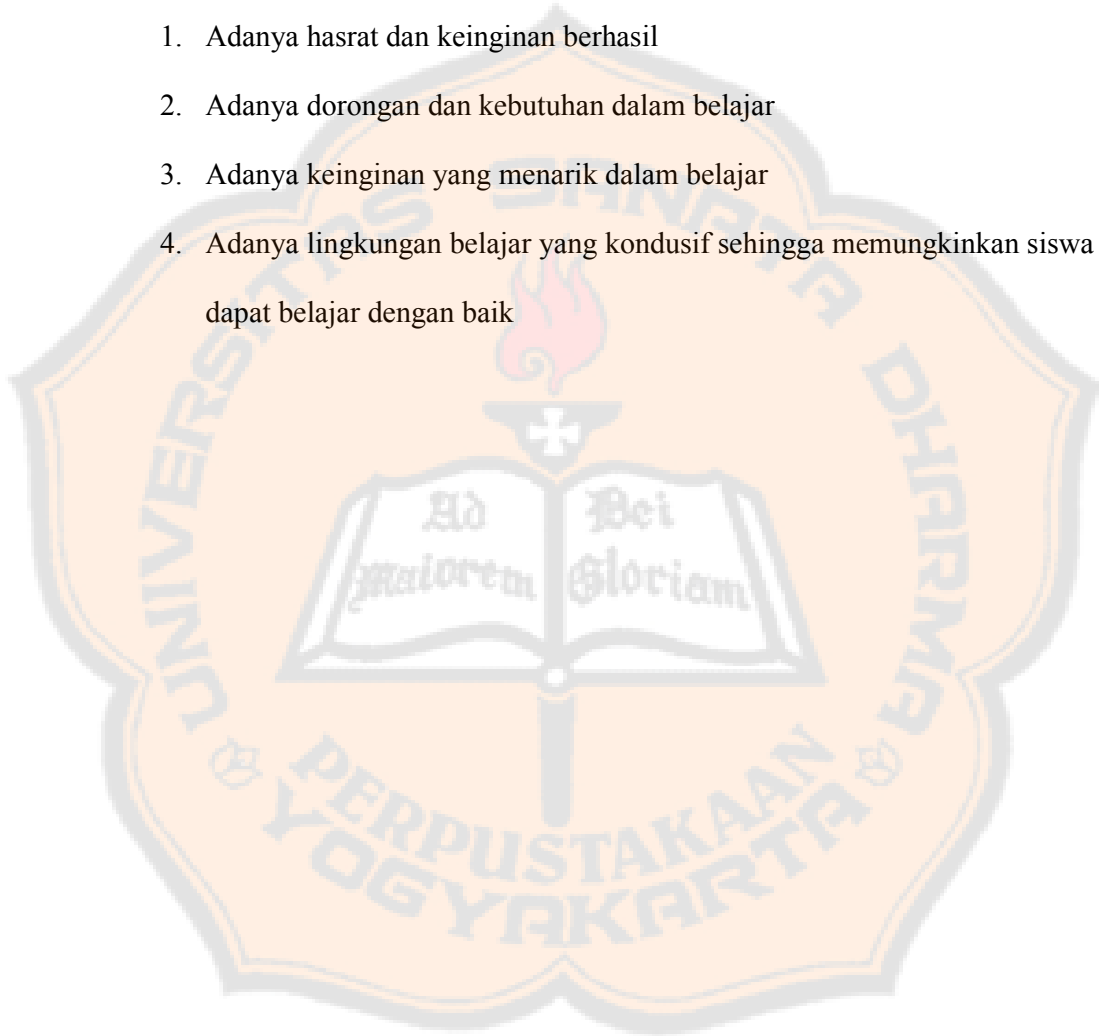
KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS II

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

Indikator motivasi

Berdasarkan ciri-ciri motivasi seperti dikemukakan Djaali (2007:101) dapat dirumuskan beberapa indikator motivasi, yaitu sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar
4. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik



Rubrik pengamatan motivasi siswa

No	Indikator	Deskriptor	Nampak (√) Tidak (-)	Skor
1	Hasrat dan keinginan berhasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya pada guru bila mengalami kesulitan 2. Siswa tidak pernah berhenti mengerjakan sebelum tugas selesai 		
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan soal yang sulit. 2. Siswa tidak mudah mengeluh 3. Siswa bertanggung jawab dengan semua tugas yang diberikan guru 		
3.	Ketertarikan dalam belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merasa tertantang pada saat ada latihan soal 2. Siswa akan berusaha mengerjakan sendiri dulu bila ada tugas yang diberikan guru 3. Siswa antusias mengikuti pelajaran 		
4	Lingkungan belajar yang kondusif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tidak bermain dengan teman pada saat pelajaran berlangsung 2. Siswa belajar dengan serius 		

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IIIA

No	Nama	Indk 1	Indk 2	Indk 3	Indk 4	Rata-rata
1	An					
2	Sa					
3	Na					
4	Li					
5	Ha					
6	Ji					
7	Ne					
8	Ay					
9	Me					
10	Na					
11	Ol					
12	Lo					
13	Ra					
14	Sh					
15	Jo					
16	An					
17	Ar					
18	Av					
19	Bi					
20	Ti					
21	Fa					
22	Fr					
23	Ha					
24	Li					
25	Gh					
26	Sa					
27	Sat					
28	Am					
29	Di					
		Jumlah				

HASIL VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN SIKLUS I

1. Hasil Validasi Dosen

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth.

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai dengan cara melingkari pada salah satu angka 1,2,3 dan 4 serta memberi komentar desain pembelajaran berikut pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

1 = kurang baik
 2 = cukup baik
 3 = baik
 4 = sangat baik

A. SILABUS

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur silabus	1 2 3 ④
2	Kesesuaian antara SK, KD dan indikator	1 2 3 ④
3	Kualitas perumusan pengalaman belajar	1 2 3 ④
4	Ketepatan pilihan perilaku esensial dalam indikator	1 2 ③ 4
5	Kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 ④
6	Tingkat kecukupan sumber beelajar yangg digunakan	1 2 3 ④
7	Ketepatan dalam memilih meedia	1 2 3 ④
8	Kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator	1 2 3 ④
9	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 ④
Komentar:		

B. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur RPP	1 2 3 4
2	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan indikator	1 2 3 4
3	Pemenuhan syarat-syarat dalam perumusan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
4	Isi rumusan tujuan meliputi keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
5	Ketepatan dalam memilih pendekatan atau model perkembangan	1 2 3 4
6	Ketepatan dalam memilih metode atau teknik pembelajaran	1 2 3 4
7	Kemenarikan, variasi, dan ketepatan teknik yang digunakan	1 2 3 4
8	Rumusan kegiatan pembelajaran mencerminkan pendekatan/model/metode/teknik pembelajaran yang dipilih	1 2 3 4
9	Rumusan kegiatan pembelajarannya mencerminkan kegiatan Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)	1 2 3 4
10	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memberdayakan siswa	1 2 3 4
11	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan/bermakna	1 2 3 4
12	Tingkat variasi dalam kegiatan pembelajaran	1 2 3 4
13	Pengorganisasian materi sistematis, logis, dan kronologis	1 2 3 4
14	Pengaturan alokasi waktu tiap kegiatan pembelajaran proporsional	1 2 3 4
15	Kelengkapan rumusan kegiatan akhir pelajaran (rangkuman, evaluasi, refleksi, tindak lanjut)	1 2 3 4
16	Tingkat kesesuaian indikator, tujuan, dan item penilaian	1 2 3 4
17	Penggunaan ragam teknik penilaian (penilaian bersifat otentik)	1 2 3 4
18	Kualitas kisi-kisi penilaian	1 2 3 4
19	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
20	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	1 2 3 4
21	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		

C. LEMBAR KEGIATAN SISWA

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur LKS	1 2 3 4
2	Rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 4
3	Rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 4
4	Urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut	1 2 3 4
5	Kegiatan pembelajaran dalam LKS memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran	1 2 3 4
6	Bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 4
7	Tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi	1 2 3 4
8	Tampilan LKS indah dan menarik	1 2 3 4
Komentar:		

D. BAHAN AJAR

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1 2 3 4
2	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur	1 2 3 4
3	Susunan materi pelajaran sistematis, logis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 4
4	Redaksional bahasa Indonesia baku dan sederhana	1 2 3 4
5	Menuliskan sumber bahan yang dikutip dengan penulisan baku	1 2 3 4
Komentar:		

E. EVALUASI

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dicapai	1 2 3 (4)
2	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan yang dicapai	1 2 3 (4)
3	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian kognitif	1 2 3 (4)
4	Rubrik pengamatan sesuai aspek afektif	1 2 (3) 4
5	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian psikomotor	1 2 3 (4)
6	Rubrik pengamatan sesuai aspek psikomotor	1 2 3 (4)
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 2 3 (4)
Komentar:		



2. Hasil Validasi Kepala Sekolah

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth.

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai dengan cara melingkari pada salah satu angka 1,2,3 dan 4 serta memberi komentar desain pembelajaran berikut pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

1 = kurang baik
2 = cukup baik
3 = baik
4 = sangat baik

A. SILABUS

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur silabus	1 2 3 4
2	Kesesuaian antara SK, KD dan indikator	1 2 3 4
3	Kualitas perumusan pengalaman belajar	1 2 3 4
4	Ketepatan pilihan perilaku esensial dalam indikator	1 2 3 4
5	Kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
6	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
7	Ketepatan dalam memilih media	1 2 3 4
8	Kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator	1 2 3 4
9	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar: <i>Tingkatkan dalam pembelajaran pada silabus sesuai dengan unsur-unsurnya. Kelengkapannya sudah cukup baik</i>		

B. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur RPP	1 2 3 4
2	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan indikator	1 2 3 4
3	Pemenuhan syarat-syarat dalam perumusan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
4	Isi rumusan tujuan meliputi keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
5	Ketepatan dalam memilih pendekatan atau model perkembangan	1 2 3 4
6	Ketepatan dalam memilih metode atau teknik pembelajaran	1 2 3 4
7	Kemenerikan, variasi, dan ketepatan teknik yang digunakan	1 2 3 4
8	Rumusan kegiatan pembelajaran mencerminkan pendekatan/model/metode/teknik pembelajaran yang dipilih	1 2 3 4
9	Rumusan kegiatan pembelajarannya mencerminkan kegiatan Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)	1 2 3 4
10	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memberdayakan siswa	1 2 3 4
11	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan/bermakna	1 2 3 4
12	Tingkat variasi dalam kegiatan pembelajaran	1 2 3 4
13	Pengorganisasian materi sistematis, logis, dan kronologis	1 2 3 4
14	Pengaturan alokasi waktu tiap kegiatan pembelajaran proporsional	1 2 3 4
15	Kelengkapan rumusan kegiatan akhir pelajaran (rangkuman, evaluasi, refleksi, tindak lanjut)	1 2 3 4
16	Tingkat kesesuaian indikator, tujuan, dan item penilaian	1 2 3 4
17	Penggunaan ragam teknik penilaian (penilaian bersifat otentik)	1 2 3 4
18	Kualitas kisi-kisi penilaian	1 2 3 4
19	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
20	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	1 2 3 4
21	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar: <i>Tingkatkanlah dalam pelaksanaan pembelajaran dan perbaiki lagi supaya dapat diingat cara-cara membuat RPP yang baik dan benar.</i>		

C. LEMBAR KEGIATAN SISWA

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur LKS	1 2 3 (4)
2	Rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 (4)
3	Rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 (4)
4	Urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut	1 2 3 (4)
5	Kegiatan pembelajaran dan LKS memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran	1 2 3 (4)
6	Bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 (4)
7	Tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi	1 2 3 (4)
8	Tampilan LKS indah dan menarik	1 2 3 (4)
Komentar: <i>Unsur-unsur LKS sudah lengkap.</i>		

D. BAHAN AJAR

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1 2 3 (4)
2	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur	1 2 3 (4)
3	Susunan materi pelajaran sistematis, logis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 (4)
4	Redaksional bahasa Indonesia baku dan sederhana	1 2 3 (4)
5	Menuliskan sumber bahan yang dikutip dengan penulisan baku	1 2 3 (4)
Komentar: <i>Pertimbangkan kembali sumber belajar, apakah mungkin ditambah dengan sumber belajar yang lain</i>		

E. EVALUASI

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dicapai	1 2 3 (4)
2	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan yang dicapai	1 2 3 (4)
3	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian kognitif	1 2 3 (4)
4	Rubrik pengamatan sesuai aspek afektif	1 2 3 (4)
5	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian psikomotor	1 2 3 (4)
6	Rubrik pengamatan sesuai aspek psikomotor	1 2 3 (4)
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 2 3 (4)
Komentar: <i>Soal evaluasi sudah cukup baik. Tingkatkan!</i>		

3. Hasil Validasi Guru Kelas

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth.

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai dengan cara melingkari pada salah satu angka 1,2,3 dan 4 serta memberi komentar desain pembelajaran berikut pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

1 = kurang baik
 2 = cukup baik
 3 = baik
 4 = sangat baik

A. SILABUS

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur silabus	1 2 3 4
2	Kesesuaian antara SK, KD dan indikator	1 2 3 4
3	Kualitas perumusan pengalaman belajar	1 2 3 4
4	Ketepatan pilihan perilaku esensial dalam indikator	1 2 3 4
5	Kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
6	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
7	Ketepatan dalam memilih media	1 2 3 4
8	Kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator	1 2 3 4
9	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		

B. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur RPP	1 2 3 4
2	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan indikator	1 2 3 4
3	Pemenuhan syarat-syarat dalam perumusan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
4	Isi rumusan tujuan meliputi keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
5	Ketepatan dalam memilih pendekatan atau model perkembangan	1 2 3 4
6	Ketepatan dalam memilih metode atau teknik pembelajaran	1 2 3 4
7	Kemenerarikan, variasi, dan ketepatan teknik yang digunakan	1 2 3 4
8	Rumusan kegiatan pembelajaran mencerminkan pendekatan/model/metode/teknik pembelajaran yang dipilih	1 2 3 4
9	Rumusan kegiatan pembelajarannya mencerminkan kegiatan Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)	1 2 3 4
10	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memberdayakan siswa	1 2 3 4
11	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan/bermakna	1 2 3 4
12	Tingkat variasi dalam kegiatan pembelajaran	1 2 3 4
13	Pengorganisasian materi sistematis, logis, dan kronologis	1 2 3 4
14	Pengaturan alokasi waktu tiap kegiatan pembelajaran proporsional	1 2 3 4
15	Kelengkapan rumusan kegiatan akhir pelajaran (rangkuman, evaluasi, refleksi, tindak lanjut)	1 2 3 4
16	Tingkat kesesuaian indikator, tujuan, dan item penilaian	1 2 3 4
17	Penggunaan ragam teknik penilaian (penilaian bersifat otentik)	1 2 3 4
18	Kualitas kisi-kisi penilaian	1 2 3 4
19	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
20	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	1 2 3 4
21	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		

C. LEMBAR KEGIATAN SISWA

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur LKS	1 2 3 (4)
2	Rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 (4)
3	Rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 (3) 4
4	Urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut	1 2 3 (4)
5	Kegiatan pembelajaran dan LKS memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran	1 2 3 (4)
6	Bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 (4)
7	Tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi	1 2 (3) 4
8	Tampilan LKS indah dan menarik	1 2 (3) 4
Komentar:		

D. BAHAN AJAR

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1 2 3 (4)
2	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur	1 2 3 (4)
3	Susunan materi pelajaran sistematis, logis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 (3) 4
4	Redaksional bahasa Indonesia baku dan sederhana	1 2 (3) 4
5	Menuliskan sumber bahan yang dikutip dengan penulisan baku	1 2 (3) 4
Komentar:		

E. EVALUASI

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dicapai	1 2 (3) 4
2	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan yang dicapai	1 2 3 (4)
3	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian kognitif	1 2 3 (4)
4	Rubrik pengamatan sesuai aspek afektif	1 2 3 (4)
5	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian psikomotor	1 2 3 (4)
6	Rubrik pengamatan sesuai aspek psikomotor	1 2 (3) 4
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 2 3 (4)
Komentar:		

HASIL VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN SIKLUS II

1. Hasil Validasi Dosen

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth.

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai dengan cara melingkari pada salah satu angka 1,2,3 dan 4 serta memberi komentar desain pembelajaran berikut pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

- 1 = kurang baik
- 2 = cukup baik
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

A. SILABUS

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur silabus	1 2 3 (4)
2	Kesesuaian antara SK, KD dan indikator	1 2 (3) 4
3	Kualitas perumusan pengalaman belajar	1 2 3 (4)
4	Ketepatan pilihan perilaku esensial dalam indikator	1 2 (3) 4
5	Kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 (4)
6	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 (3) 4
7	Ketepatan dalam memilih media	1 2 3 (4)
8	Kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator	1 2 (3) 4
9	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 (4)
Komentar:		

B. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur RPP	1 2 3 4
2	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan indikator	1 2 3 4
3	Pemenuhan syarat-syarat dalam perumusan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
4	Isi rumusan tujuan meliputi keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
5	Ketepatan dalam memilih pendekatan atau model perkembangan	1 2 3 4
6	Ketepatan dalam memilih metode atau teknik pembelajaran	1 2 3 4
7	Kemenerikan, variasi, dan ketepatan teknik yang digunakan	1 2 3 4
8	Rumusan kegiatan pembelajaran mencerminkan pendekatan/model/metode/teknik pembelajaran yang dipilih	1 2 3 4
9	Rumusan kegiatan pembelajarannya mencerminkan kegiatan Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)	1 2 3 4
10	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memberdayakan siswa	1 2 3 4
11	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan/bermakna	1 2 3 4
12	Tingkat variasi dalam kegiatan pembelajaran	1 2 3 4
13	Pengorganisasian materi sistematis, logis, dan kronologis	1 2 3 4
14	Pengaturan alokasi waktu tiap kegiatan pembelajaran proporsional	1 2 3 4
15	Kelengkapan rumusan kegiatan akhir pelajaran (rangkuman, evaluasi, refleksi, tindak lanjut)	1 2 3 4
16	Tingkat kesesuaian indikator, tujuan, dan item penilaian	1 2 3 4
17	Penggunaan ragam teknik penilaian (penilaian bersifat otentik)	1 2 3 4
18	Kualitas kisi-kisi penilaian	1 2 3 4
19	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
20	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	1 2 3 4
21	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		

C. LEMBAR KEGIATAN SISWA

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur LKS	1 2 3 (4)
2	Rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 (4)
3	Rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 (4)
4	Urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut	1 2 3 (4)
5	Kegiatan pembelajaran dalam LKS memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran	1 2 3 4
6	Bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 (4)
7	Tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi	1 2 3 4
8	Tampilan LKS indah dan menarik	1 2 3 4
Komentar:		

D. BAHAN AJAR

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1 2 3 (4)
2	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur	1 2 3 4
3	Susunan materi pelajaran sistematis, logis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 4
4	Redaksional bahasa Indonesia baku dan sederhana	1 2 3 (4)
5	Menuliskan sumber bahan yang dikutip dengan penulisan baku	1 2 3 (4)
Komentar:		

E. EVALUASI

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dicapai	1 2 3 (4)
2	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan yang dicapai	1 2 3 (4)
3	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian kognitif	1 2 3 (4)
4	Rubrik pengamatan sesuai aspek afektif	1 2 3 4
5	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian psikomotor	1 2 3 (4)
6	Rubrik pengamatan sesuai aspek psikomotor	1 2 3 (4)
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 2 3 (4)
Komentar:		

2. Hasil Validasi Kepala Sekolah

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth.

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai dengan cara melingkari pada salah satu angka 1,2,3 dan 4 serta memberi komentar desain pembelajaran berikut pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

- 1 = kurang baik
- 2 = cukup baik
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

A. SILABUS

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur silabus	1 2 3 4
2	Kesesuaian antara SK, KD dan indikator	1 2 3 4
3	Kualitas perumusan pengalaman belajar	1 2 3 4
4	Ketepatan pilihan perilaku esensial dalam indikator	1 2 3 4
5	Kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
6	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
7	Ketepatan dalam memilih media	1 2 3 4
8	Kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator	1 2 3 4
9	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		

B. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur RPP	1 2 3 4
2	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan indikator	1 2 3 4
3	Pemenuhan syarat-syarat dalam perumusan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
4	Isi rumusan tujuan meliputi keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
5	Ketepatan dalam memilih pendekatan atau model perkembangan	1 2 3 4
6	Ketepatan dalam memilih metode atau teknik pembelajaran	1 2 3 4
7	Kemenarikan, variasi, dan ketepatan teknik yang digunakan	1 2 3 4
8	Rumusan kegiatan pembelajaran mencerminkan pendekatan/model/metode/teknik pembelajaran yang dipilih	1 2 3 4
9	Rumusan kegiatan pembelajarannya mencerminkan kegiatan Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)	1 2 3 4
10	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memberdayakan siswa	1 2 3 4
11	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan/bermakna	1 2 3 4
12	Tingkat variasi dalam kegiatan pembelajaran	1 2 3 4
13	Pengorganisasian materi sistematis, logis, dan kronologis	1 2 3 4
14	Pengaturan alokasi waktu tiap kegiatan pembelajaran proporsional	1 2 3 4
15	Kelengkapan rumusan kegiatan akhir pelajaran (rangkuman, evaluasi, refleksi, tindak lanjut)	1 2 3 4
16	Tingkat kesesuaian indikator, tujuan, dan item penilaian	1 2 3 4
17	Penggunaan ragam teknik penilaian (penilaian bersifat otentik)	1 2 3 4
18	Kualitas kisi-kisi penilaian	1 2 3 4
19	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
20	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	1 2 3 4
21	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		

C. LEMBAR KEGIATAN SISWA

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur LKS	1 2 3(4)
2	Rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3(4)
3	Rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3(4)
4	Urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut	1 2(3)4
5	Kegiatan pembelajaran dan LKS memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran	1 2(3)4
6	Bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3(4)
7	Tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi	1 2(3)4
8	Tampilan LKS indah dan menarik	1 2 3(4)
Komentar:		

D. BAHAN AJAR

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1 2 3(4)
2	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur	1 2(3)4
3	Susunan materi pelajaran sistematis, logis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2(3)4
4	Redaksional bahasa Indonesia baku dan sederhana	1 2 3(4)
5	Menuliskan sumber bahan yang dikutip dengan penulisan baku	1 2 3(4)
Komentar:		

E. EVALUASI

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dicapai	1 2(3)4
2	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan yang dicapai	1 2 3(4)
3	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian kognitif	1 2 3(4)
4	Rubrik pengamatan sesuai aspek afektif	1 2(3)4
5	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian psikomotor	1 2 3(4)
6	Rubrik pengamatan sesuai aspek psikomotor	1 2 3(4)
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 2(3)4
Komentar:		

3. Hasil Validasi Guru Kelas

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN PEMBELAJARAN

Yth.

Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menilai dengan cara melingkari pada salah satu angka 1,2,3 dan 4 serta memberi komentar desain pembelajaran berikut pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

1 = kurang baik
 2 = cukup baik
 3 = baik
 4 = sangat baik

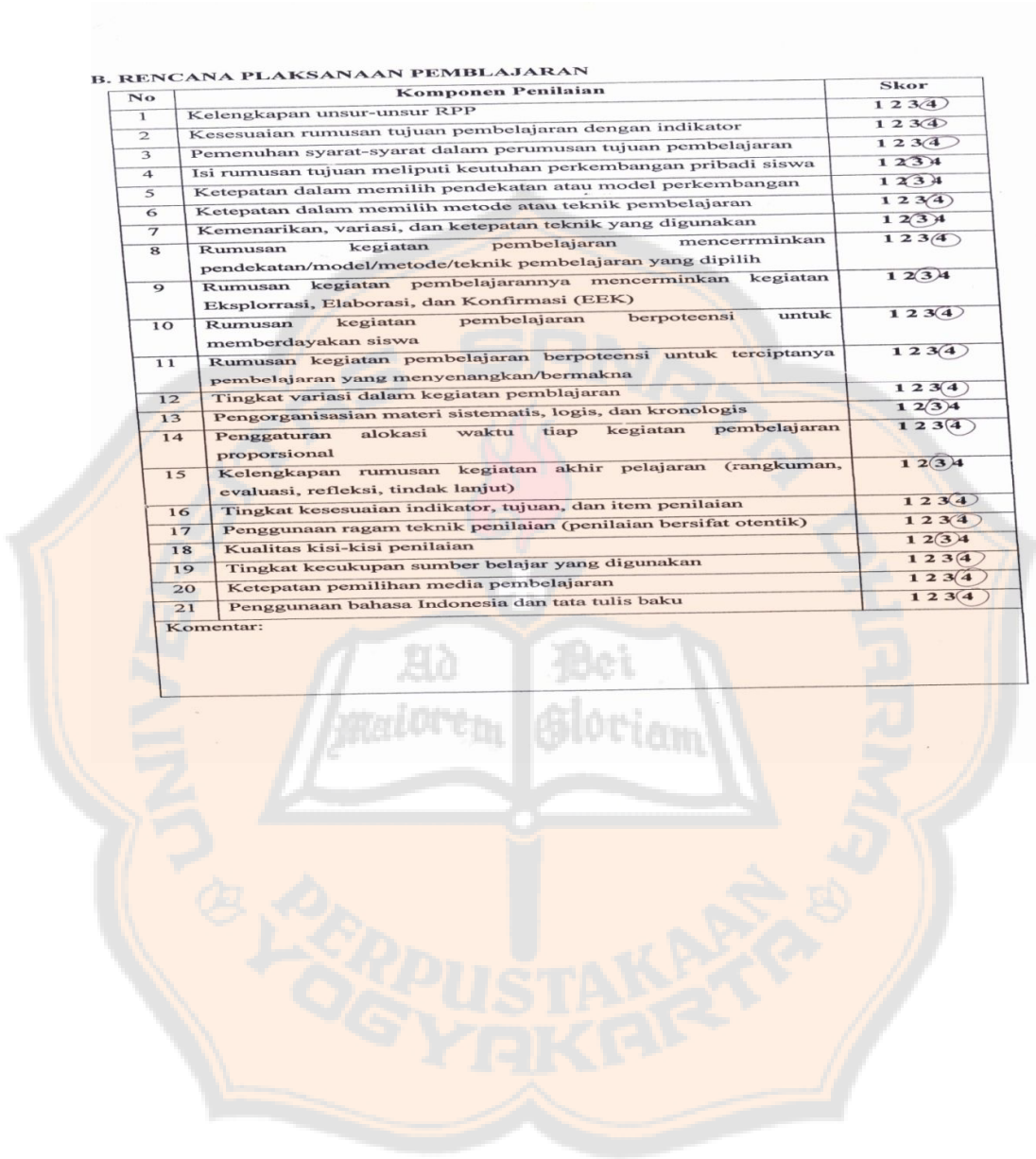
A. SILABUS

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur silabus	1 2 3 (4)
2	Kesesuaian antara SK, KD dan indikator	1 2 3 (4)
3	Kualitas perumusan pengalaman belajar	1 2 (3) 4
4	Ketepatan pilihan perilaku esensial dalam indikator	1 2 (3) 4
5	Kualitas perilaku yang dituntut dalam indikator mencerminkan keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 (4)
6	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 (3) 4
7	Ketepatan dalam memilih media	1 2 3 (4)
8	Kesesuaian teknik penilaian yang digunakan dengan indikator	1 2 3 (4)
9	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 (4)

Komentar:

B. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur RPP	1 2 3 4
2	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan indikator	1 2 3 4
3	Pemenuhan syarat-syarat dalam perumusan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
4	Isi rumusan tujuan meliputi keutuhan perkembangan pribadi siswa	1 2 3 4
5	Ketepatan dalam memilih pendekatan atau model perkembangan	1 2 3 4
6	Ketepatan dalam memilih metode atau teknik pembelajaran	1 2 3 4
7	Kemenerikan, variasi, dan ketepatan teknik yang digunakan	1 2 3 4
8	Rumusan kegiatan pembelajaran mencerminkan pendekatan/model/metode/teknik pembelajaran yang dipilih	1 2 3 4
9	Rumusan kegiatan pembelajarannya mencerminkan kegiatan Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi (EEK)	1 2 3 4
10	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk memberdayakan siswa	1 2 3 4
11	Rumusan kegiatan pembelajaran berpotensi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan/bermakna	1 2 3 4
12	Tingkat variasi dalam kegiatan pembelajaran	1 2 3 4
13	Pengorganisasian materi sistematis, logis, dan kronologis	1 2 3 4
14	Penggaturan alokasi waktu tiap kegiatan pembelajaran proporsional	1 2 3 4
15	Kelengkapan rumusan kegiatan akhir pelajaran (rangkuman, evaluasi, refleksi, tindak lanjut)	1 2 3 4
16	Tingkat kesesuaian indikator, tujuan, dan item penilaian	1 2 3 4
17	Penggunaan ragam teknik penilaian (penilaian bersifat otentik)	1 2 3 4
18	Kualitas kisi-kisi penilaian	1 2 3 4
19	Tingkat kecukupan sumber belajar yang digunakan	1 2 3 4
20	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	1 2 3 4
21	Penggunaan bahasa Indonesia dan tata tulis baku	1 2 3 4
Komentar:		



C. LEMBAR KEGIATAN SISWA

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kelengkapan unsur-unsur LKS	1 2 3 4
2	Rumusan petunjuk LKS sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 4
3	Rumusan kegiatan pembelajaran dalam LKS singkat, sederhana sehingga mudah dipahami siswa	1 2 3 4
4	Urutan kegiatan pembelajaran runtut LKS runtut	1 2 3 4
5	Kegiatan pembelajaran dan LKS memungkinkan tercapainya indikator/tujuan pembelajaran	1 2 3 4
6	Bahasa yang digunakan dalam LKS sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 4
7	Tersedianya beberapa pertanyaan untuk refleksi	1 2 3 4
8	Tampilan LKS indah dan menarik	1 2 3 4
Komentar:		

D. BAHAN AJAR

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1 2 3 4
2	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur	1 2 3 4
3	Susunan materi pelajaran sistematis, logis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1 2 3 4
4	Redaksional bahasa Indonesia baku dan sederhana	1 2 3 4
5	Menuliskan sumber bahan yang dikutip dengan penulisan baku	1 2 3 4
Komentar:		

E. EVALUASI

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Soal evaluasi sesuai dengan indikator yang dicapai	1 2 3 4
2	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan yang dicapai	1 2 3 4
3	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian kognitif	1 2 3 4
4	Rubrik pengamatan sesuai aspek afektif	1 2 3 4
5	Soal evaluasi sesuai aspek penilaian psikomotor	1 2 3 4
6	Rubrik pengamatan sesuai aspek psikomotor	1 2 3 4
7	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 2 3 4
Komentar:		

HASIL OLAH DATA VALIDASI

Hasil validasi evaluasi siklus I

Validator	Nomor Komponen Penilaian							Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7		
Dosen	4	4	4	4	3	4	4	27	3,85
Kepala Sekolah	4	4	4	4	3	4	4	27	3,85
Guru	3	4	4	4	4	3	4	26	3,71
Rata-rata	3,67	4	4	4	3,33	3,67	4		3,80

Hasil validasi evaluasi siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian							Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7		
Dosen	4	4	4	3	4	4	4	27	3,9
Kepala Sekolah	4	4	4	3	3	4	4	26	3,7
Guru	3	4	4	3	4	4	3	25	3,6
Rata-rata	3,7	4	4	3	3,7	4	3,7		3,7

Hasil rata-rata validasi evaluasi siklus I dan siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian							Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7		
Dosen	8	8	8	7	7	8	8	54	7,7
Kepala Sekolah	8	8	8	7	6	8	8	53	7,6
Guru	6	8	8	7	8	7	7	51	7,3
Rata-rata	7,3	8	8	7	7	7,7	7,7		7,5

Hasil validasi dari dosen, beliau rerata 7,7. Hasil validasi dari kepala sekolah, beliau memberi rerata 7,6. Hasil validasi dari guru, beliau memberikan rerata nilai yang diperoleh 7,3.

Dilihat dari hasil 3 validator untuk penilaian evaluasi dari setiap komponen. Rerata penilaian untuk semua validator adalah 7,5. Dari hasil validasi

yang telah dilakukan, peneliti tidak melakukan revisi pada komponen yang mendapat skor lebih dari 7,5 karena skor 7,5 masuk dalam kriteria sudah baik dan sudah lengkap

Tabel Hasil Validasi Silabus Siklus I

Validator	Nomor Komponen Penilaian									Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Dosen	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	3,89
Kepala Sekolah	3	4	3	3	4	4	4	3	4	32	3,56
Guru	4	4	3	3	4	3	4	3	4	32	3,56
Rata-rata	3,67	4	3,3	3	4	3,67	4	3,3	4		11,01

Tabel Hasil Validasi Silabus Siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian									Juml	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Dosen	4	3	4	3	4	3	4	3	4	32	3,56
Kepala Sekolah	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32	3,56
Guru	4	4	3	3	4	3	4	4	4	33	3,66
Rata-rata	3,67	3,67	3,67	3	3,67	3,33	3,67	3,67	4		10,78

Tabel Rata-rata siklus I dan siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian									Juml	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Dosen	8	7	8	6	8	7	8	7	8	67	7,4
Kepala Sekolah	6	8	7	6	7	8	7	7	8	64	7,1
Guru	8	8	6	6	8	6	8	7	8	65	7,2
Rata-rata	7,33	7,66	7	6	7,66	7	7,66	7	8		7,23

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel Hasil validasi RPP siklus 1

Validator	Nomor Komponen Penilaian																					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Dosen	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	81	3,85
Kepala Sekolah	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	80	3,80
Guru	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	77	3,67
Rata-rata	4	3,67	3,67	3,67	4	4	4	4	3	4	4	3,67	3,67	4	3,67	3,67	4	3	4	4	4	79,3	3,77

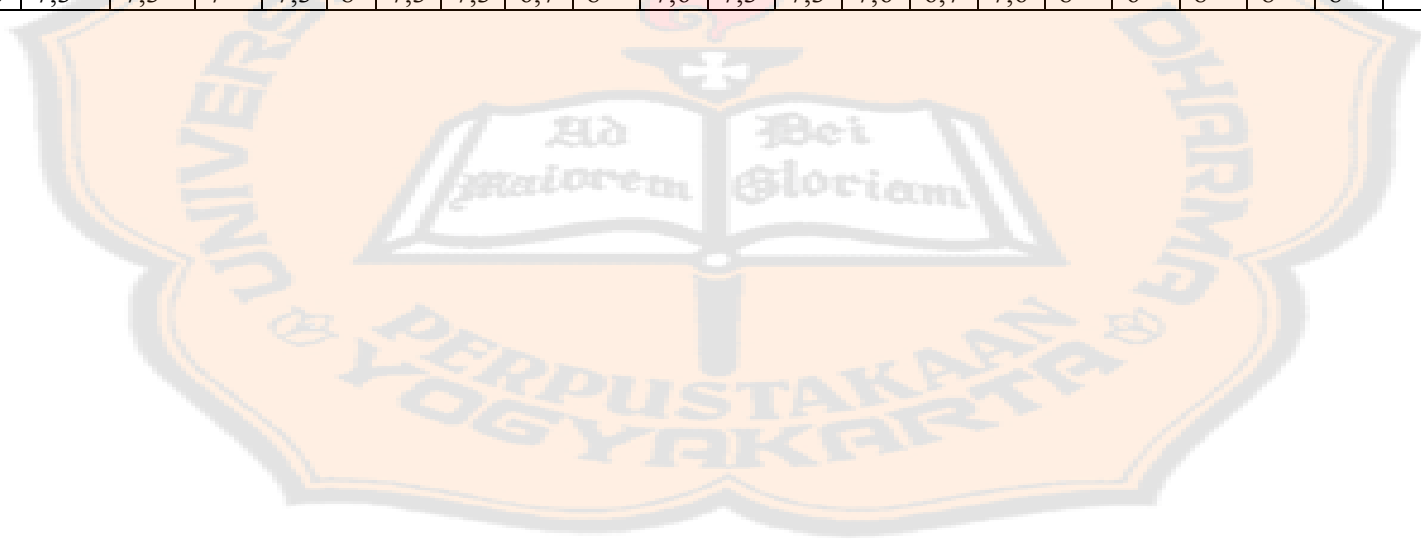
Tabel Hasil Validasi RPP siklus 2

Validator	Nomor Komponen Penilaian																					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Dosen	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	77	3,67
Kepala Sekolah	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	80	3,80
Guru	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	77	3,67
Rata-rata	4	3,67	3,67	3,67	4	4	3,67	3,67	3,67	4	3,67	3,67	3,67	3,67	3,67	3	4	4	3	4	4	78	3,71

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel Hasil rata-rata validasi siklus 1 dan siklus 2

Validator	Nomor Komponen Penilaian																				Jumlah	Rerata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			21
Dosen	8	8	8	7	8	8	7	7	7	8	7	7	8	8	7	8	8	6	8	8	8	159	7,6
Kepala Sekolah	8	7	6	8	7	8	8	7	6	8	8	8	7	7	7	8	8	6	8	8	8	219	10,42
Guru	8	7	8	6	7	8	7	8	7	8	8	7	7	8	6	7	8	6	8	8	8	155	7,4
Rata-rata	8	7,3	7,3	7	7,3	8	7,3	7,3	6,7	8	7,6	7,3	7,3	7,6	6,7	7,6	8	6	8	8	8		8,5



Tabel Hasil validasi LKS siklus I

Validator	Nomor Komponen Penilaian								Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Dosen	4	4	4	4	4	4	4	3	31	3,88
Kepala Sekolah	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4
Guru	4	4	3	4	4	4	3	3	29	3,6
Rata-rata	4	4	3,67	4	4	4	3,67	3,33		3,82

Tabel Hasil validasi LKS siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian								Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Dosen	4	4	4	4	3	4	4	3	27	3,4
Kepala Sekolah	4	4	4	3	3	4	3	4	29	3,6
Guru	4	4	4	3	4	4	3	3	29	3,6
Rata-rata	4	4	4	3,3	3,3	4	3,3	3,3		3,5

Tabel Rata-rata validasi LKS siklus I dan siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian								Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Dosen	8	8	8	8	7	8	8	6	61	7,6
Kepala Sekolah	8	8	8	7	7	8	7	8	61	7,6
Guru	8	8	7	7	8	8	6	6	58	7,25
Rata-rata	8	8	7,6	7,3	7,3	8	7	6,7		7,5

Tabel Hasil validasi bahan ajar siklus I

Validator	Nomor Komponen Penilaian					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
Dosen	4	4	3	4	3	18	3,6
Kepala Sekolah	4	4	4	3	3	18	3,6
Guru	4	4	3	3	3	17	3,4
Rata-rata	4	4	3,33	3,33	3		3,53

Tabel Hasil validasi bahan ajar siklus II

Validator	Nomor Komponen Penilaian					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
Dosen	4	3	3	4	4	18	3,6
Kepala Sekolah	4	3	3	4	4	18	3,6
Guru	4	3	4	4	3	18	3,6
Rata-rata	4	3	3,3	4	3,6		3,6

Tabel Rata-rata validasi bahan ajar siklus I dan siklus II

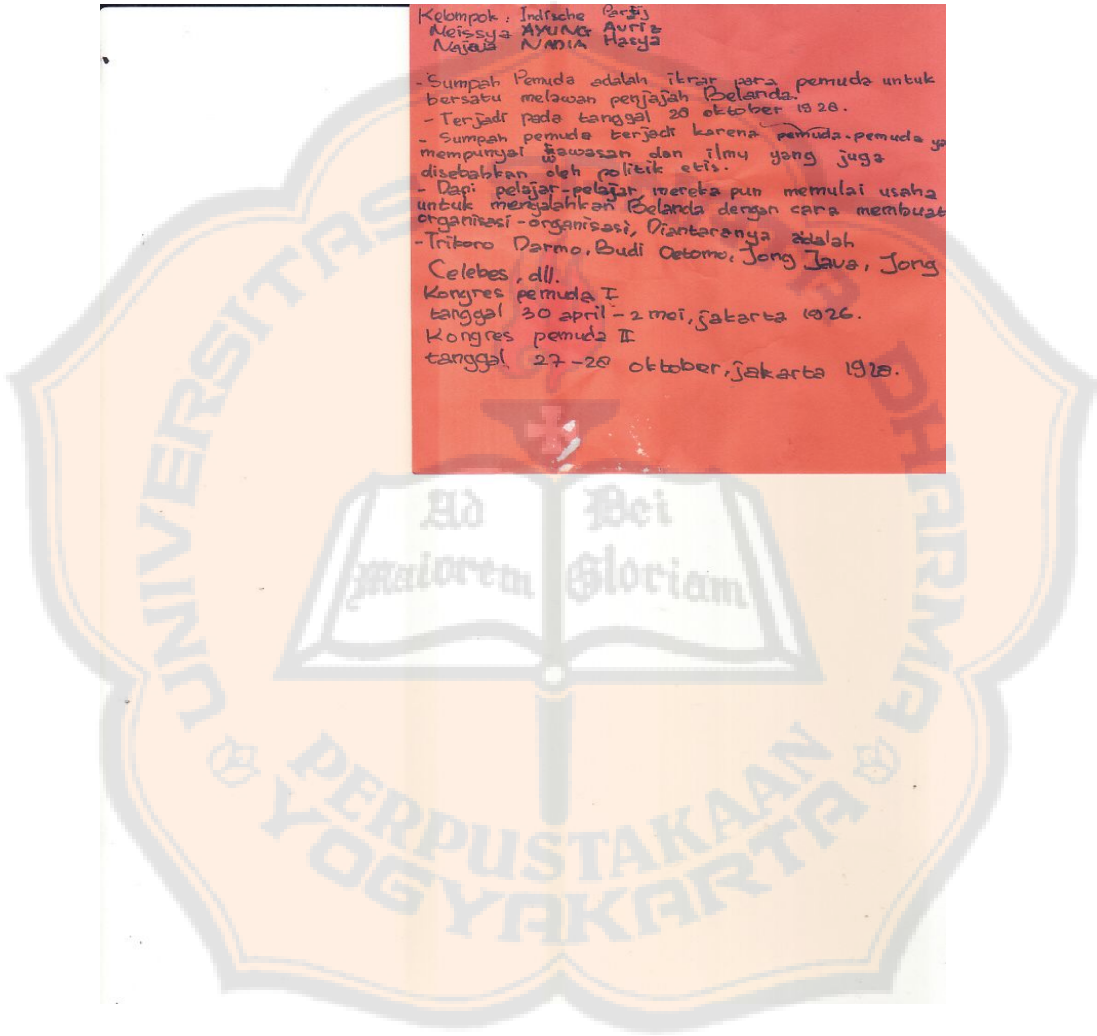
Validator	Nomor Komponen Penilaian					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
Dosen	8	7	6	8	7	36	7,2
Kepala Sekolah	8	7	7	7	7	36	7,2
Guru	8	7	7	7	6	41	8,2
Rata-rata	8	7	6,7	7,3	6,7	35,7	7,5

HASIL PRODUK SISWA

Hasil cerita Kelompok Indische Partij

Kelompok : Indische Partij
 Neissya AMANDA Auri
 Najwa NADIA Hasya

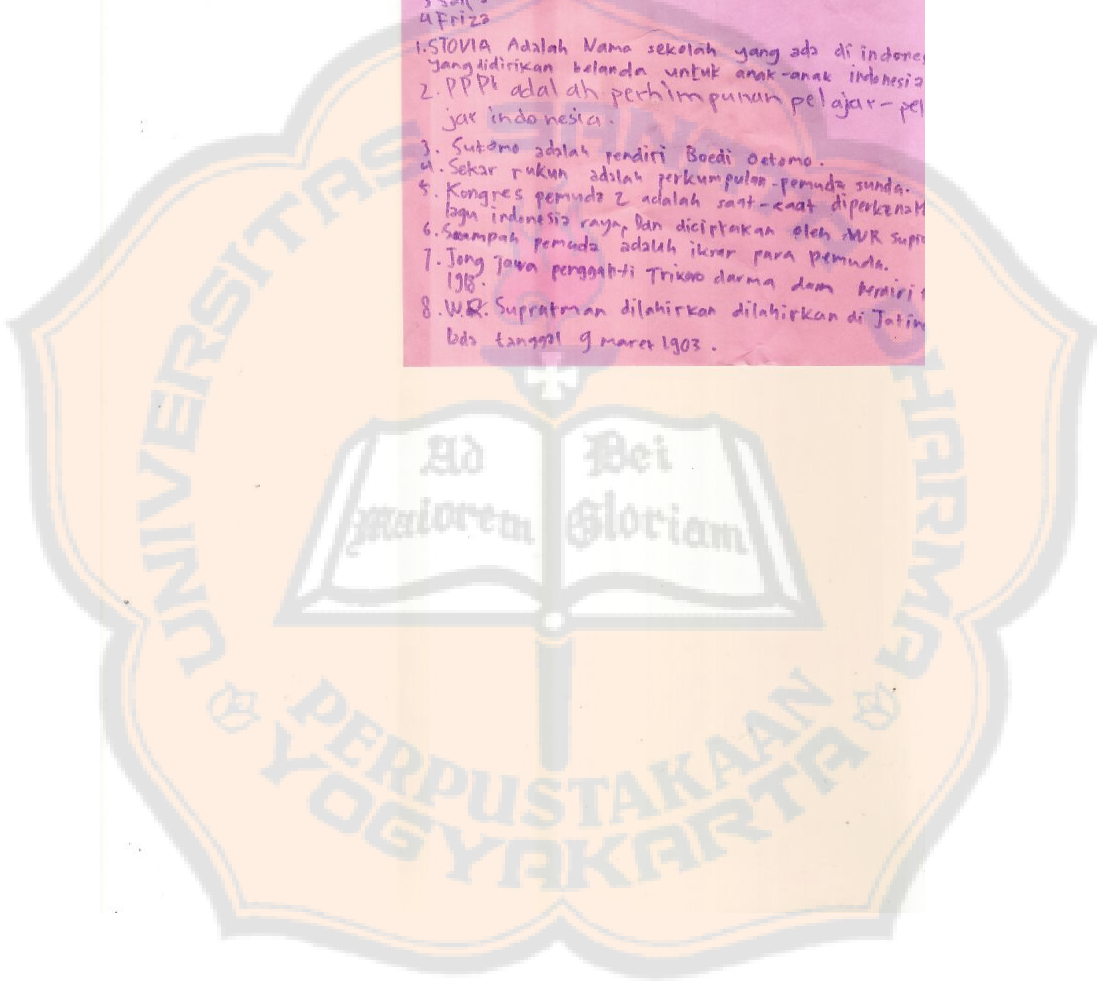
- Sumpah Pemuda adalah iktar para pemuda untuk bersatu melawan penjajah Belanda.
- Terjadi pada tanggal 28 oktober 1928.
- Sumpah pemuda terjadi karena pemuda-pemuda ya mempunyai wawasan dan ilmu yang juga disebabkan oleh politik etis.
- Dapi pelajar-pelajar mereka pun memulai usaha untuk menyalahkan Belanda dengan cara membuat organisasi-organisasi, diantaranya adalah
- Triko Darmo, Budi Oetomo, Jong Java, Jong Celebes, dll.
- Kongres pemuda I tanggal 30 april - 2 mei, Jakarta 1926.
- Kongres pemuda II tanggal 27 - 28 oktober, Jakarta 1928.



Cerita video Kelompok Perhimpunan Indonesia

kelompok perhimpunan indonesia
Anggota
1 Joy
2 Bintang
3 Saja
4 Friza

1. STOVIA Adalah Nama sekolah yang ada di indone yang didirikan belanda untuk anak-anak indonesia
2. P.P.P.I adalah perhimpunan pelajar-pelajar indonesia.
3. Sutomo adalah pendiri Boedi Oetomo.
4. Sekar rukun adalah perkumpulan pemuda sunda.
5. Kongres pemuda 2 adalah saat-saat diperkenak bagi indonesia raya dan diciptakan oleh W.R Supri
6. Saampah pemuda adalah ikatan para pemuda.
7. Jong Jawa pengganti Triko darma dan berdiris 1918.
8. W.R. Supratman dilahirkan dilahirkan di Jatim bds tanggal 9 maret 1903.



Hasil evaluasi siklus 1 nilai tertinggi

Nama Lengkap: ARIZO Devano beutaro
 No. Absen : 18
 Kelas : ARIZ

(7)

I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Politik adu domba yang ditanamkan oleh penjajah disebut.....
 a. kerja rodi
 b. ~~devide et impera~~
 c. impera et devide
 d. et devide impera
2. Ketua Kongres pemuda I tahun 1926 adalah
 a. Sugondo Joyopuspito
 b. Mohammad Tabrani
 c. W.R. Supratman
 d. Ir. Soekarno
3. Indonesia terdiri dari banyak suku. Suku – suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan yang.....
 a. beragam
 b. sama
 c. seragam
 d. serupa
4. Penjajahan mengakibatkan rakyat Indonesia menjadi.....
 a. bahagia
 b. sengsara
 c. maju
 d. merdeka
5. Salah satu hasil Kongres Pemuda II tahun 1928 adalah
 a. Teks Proklamasi
 b. UUD 1945
 c. Piagam Jakarta
 d. Sumpah Pemuda
6. Rasa persatuan akan menumbuhkan semangat..... untuk mencapai kemerdekaan
 a. kemerdekaan
 b. kemenangan
 c. keikhlasan
 d. kebersamaan
7. Contoh pengamalan nilai Sumpah Pemuda di lingkungan keluarga adalah.....
 a. berbagi tugas dengan semua saudara
 b. berbagi tugas dengan masyarakat sekitar
 c. melaksanakan tugas piket
 d. tidak membedakan – bedakan teman
8. Persatuan dan kesatuan dapat dipupuk melalui kegiatan.....
 a. kerja bakti
 b. lomba lari
 c. kerjasama saat ulangan
 d. belajar

9. Gotong royong dapat mempererat rasa.....
- a. Persaudaraan
 - b. Pertengkaran
 - c. Keikhlasan
 - d. Keserakahan
10. Pada tanggal 31 Agustus 1926, dibentuk Badan Persatuan Indonesia yang disebut dengan
- a. Jong Indonesia
 - b. Jong Sumatranen Bond
 - c. Jong Sumatra
 - d. Jong Selebes

II. Ayo, menjawab soal – soal di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan nama para panitia Kongres Pemuda II yang berjuang untuk Kemerdekaan bangsa Indonesia sebelum adanya Sumpah Pemuda!

Jawab : Penimpia, Sugenda, Jyo Pupio, Bandhardi, Sate

2. Jelaskan dua hal yang berhasil diputuskan pada Kongres Pemuda I tahun 1926!

Jawab : Jagu "Indonesia Raya" karya W.R Supriatny serta orga

3. Apa yang dimaksud dengan satu nusa?

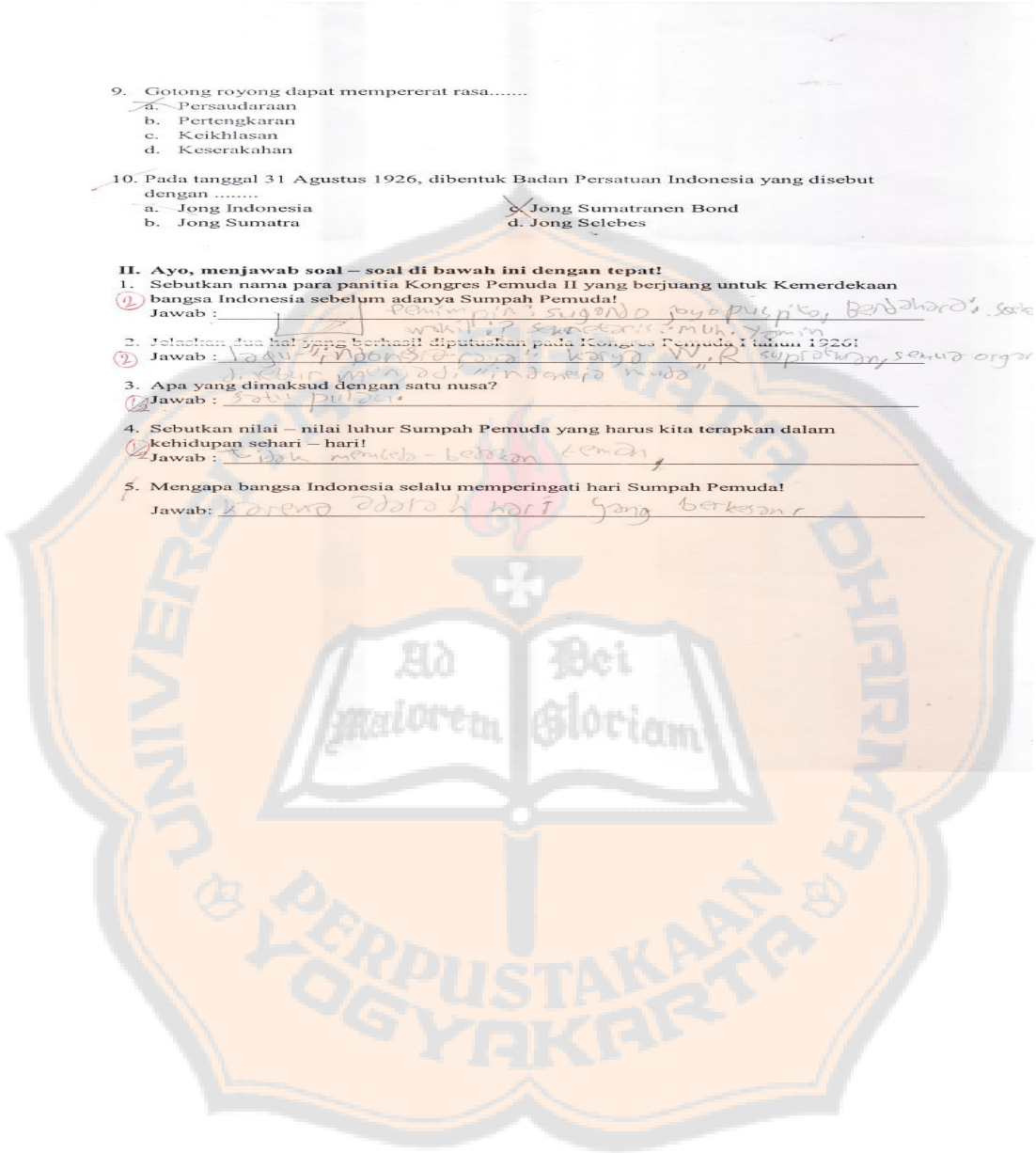
Jawab : Satu pulau

4. Sebutkan nilai – nilai luhur Sumpah Pemuda yang harus kita terapkan dalam kehidupan sehari – hari!

Jawab : seperti membela – belakan tanah

5. Mengapa bangsa Indonesia selalu memperingati hari Sumpah Pemuda!

Jawab : karena adolah hari yang berkesan



Hasil evaluasi siklus 1 nilai terendah

Nama Lengkap: Khasanah Tiara Putri Lembong
 No. Absen : 8
 Kelas : 3A 4,25

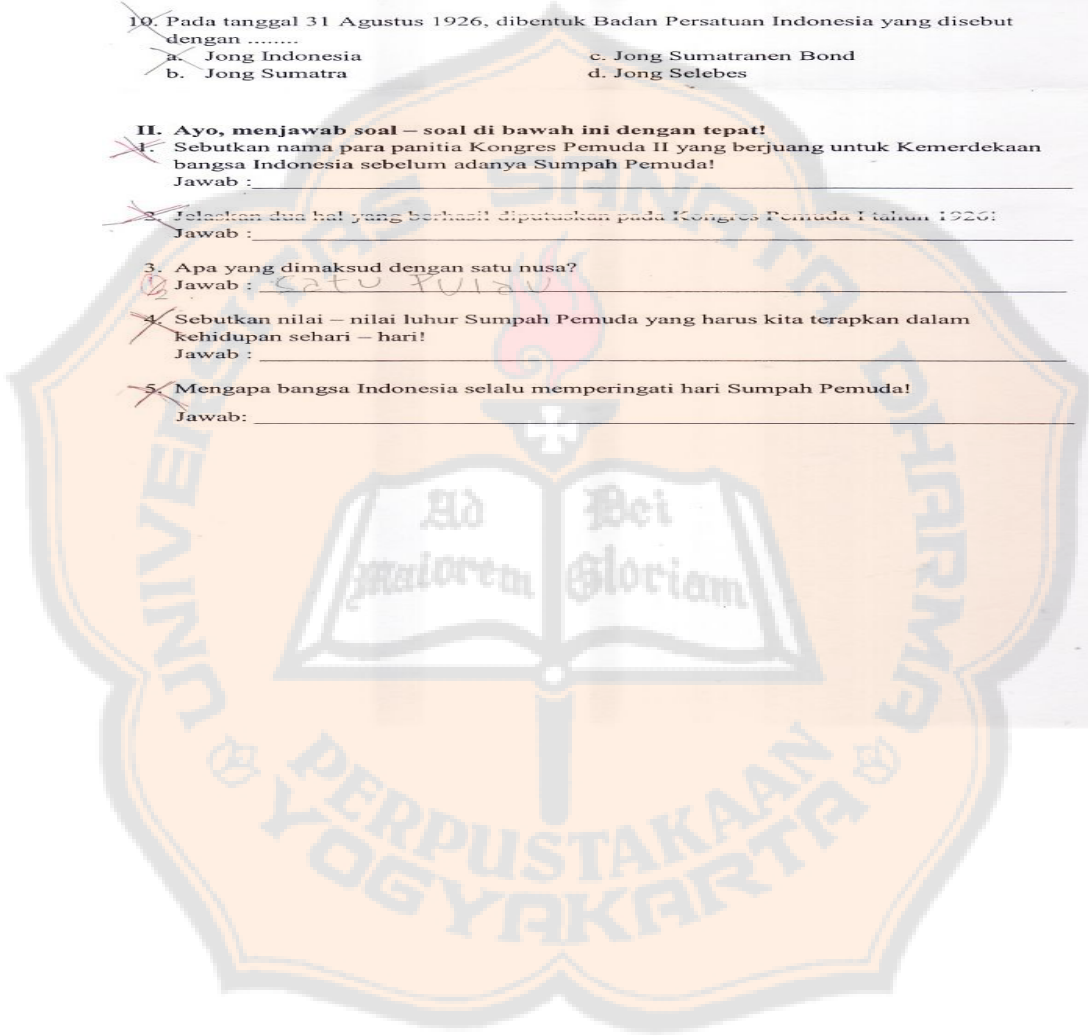
I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Politik adu domba yang ditanamkan oleh penjajah disebut.....
 a. kerja rodi c. impera et devide
 b. ~~devide et impera~~ d. et devide impera
2. Ketua Kongres pemuda I tahun 1926 adalah
 a. ~~Sugondo Joyopuspito~~ c. W.R. Supratman
 b. ~~Mohammad Tabrani~~ d. Ir. Soekarno
3. Indonesia terdiri dari banyak suku. Suku – suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan yang.....
 a. ~~beragam~~ c. seragam
 b. ~~sama~~ d. serupa
4. Penjajahan mengakibatkan rakyat Indonesia menjadi.....
 a. ~~bahagia~~ c. maju
 b. ~~sengsara~~ d. merdeka
5. Salah satu hasil Kongres Pemuda II tahun 1928 adalah
 a. ~~Teks Proklamasi~~ c. Piagam Jakarta
 b. ~~UUD 1945~~ d. Sumpah Pemuda
6. Rasa persatuan akan menumbuhkan semangat.....untuk mencapai kemerdekaan
 a. ~~kemerdekaan~~ c. keikhlasan
 b. ~~kemenangan~~ d. kebersamaan
7. Contoh pengamalan nilai Sumpah Pemuda di lingkungan keluarga adalah.....
 a. ~~berbagi tugas dengan semua saudara~~
 b. ~~berbagi tugas dengan masyarakat sekitar~~
 c. ~~melaksanakan tugas piket~~
 d. ~~tidak membedakan – bedakan teman~~
8. Persatuan dan kesatuan dapat dipupuk melalui kegiatan.....
 a. ~~kerja bakti~~ c. kerjasama saat ulangan
 b. ~~lomba lari~~ d. belajar

9. Gotong royong dapat mempererat rasa.....
- a. Persaudaraan
 - b. Pertengkaran
 - c. Keikhlasan
 - d. Keserakahan
10. Pada tanggal 31 Agustus 1926, dibentuk Badan Persatuan Indonesia yang disebut dengan
- a. Jong Indonesia
 - b. Jong Sumatra
 - c. Jong Sumatranen Bond
 - d. Jong Selebes

II. Ayo, menjawab soal – soal di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan nama para panitia Kongres Pemuda II yang berjuang untuk Kemerdekaan bangsa Indonesia sebelum adanya Sumpah Pemuda!
Jawab : _____
2. Jelaskan dua hal yang berhasil diputuskan pada Kongres Pemuda I tahun 1926!
Jawab : _____
3. Apa yang dimaksud dengan satu nusa?
Jawab : satu jiwa
4. Sebutkan nilai – nilai luhur Sumpah Pemuda yang harus kita terapkan dalam kehidupan sehari – hari!
Jawab : _____
5. Mengapa bangsa Indonesia selalu memperingati hari Sumpah Pemuda!
Jawab: _____



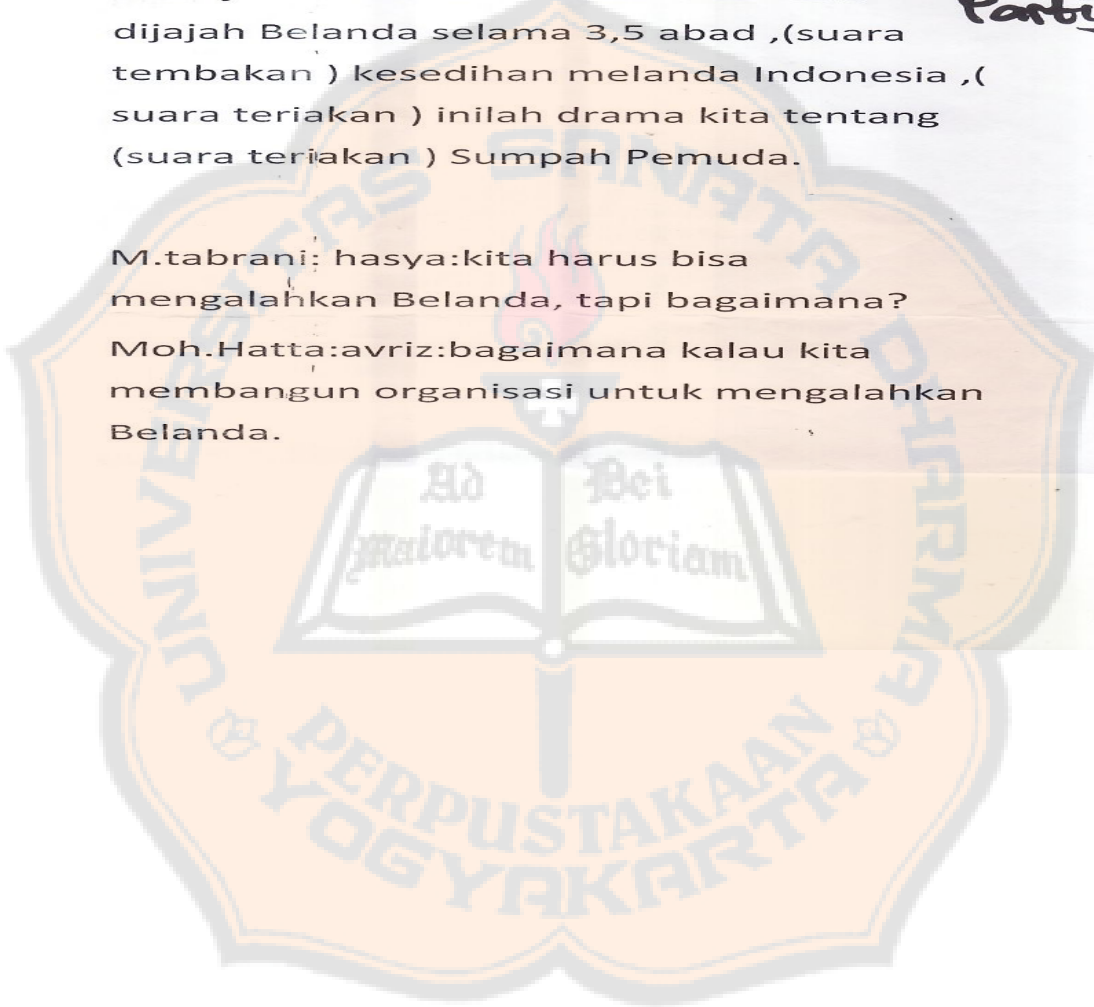
Hasil drama siklus 2

Avriz Hasya Hatta
 Hasya Ayung Meisyah. Kel. Ede
 Indische
 Partii

Pada jaman dahulu kala Indonesia
 dijajah Belanda selama 3,5 abad ,(suara
 tembakan) kesedihan melanda Indonesia ,(
 suara teriakan) inilah drama kita tentang
 (suara teriakan) Sumpah Pemuda.

M.tabrani: hasya:kita harus bisa
 mengalahkan Belanda, tapi bagaimana?

Moh.Hatta:avriz:bagaimana kalau kita
 membangun organisasi untuk mengalahkan
 Belanda.



Soetomo:nadia:setuju!dengan kecerdasan dan persatuan Indonesia ,kita bisa mengalahkan Belanda.

Kemudian dibangun organisasi-organisasi seperti: Trikoro Darmo,Budi Utomo,Jong Celebes,dll.

Sugondo Djoyopuspito:najwa:ini masih belum cukup, Belanda belum dikalahkan.

M.Yamin:ayung:kita harus membuat persatuan antara organisasi.

Kemudian,kongres pemuda 1 diadakan pada tanggal 30 April-2Mei1926.

Dilanjutkan dengan kongres pemuda 2 tanggal 27-28 Oktober 1928.

Semuanya:dengan ini saya umumkan,Sumpah Pemuda.

Belanda:meissya:serang!ayo kita kalahkan persatuan indonesia.....

Indonesia menang dan senang

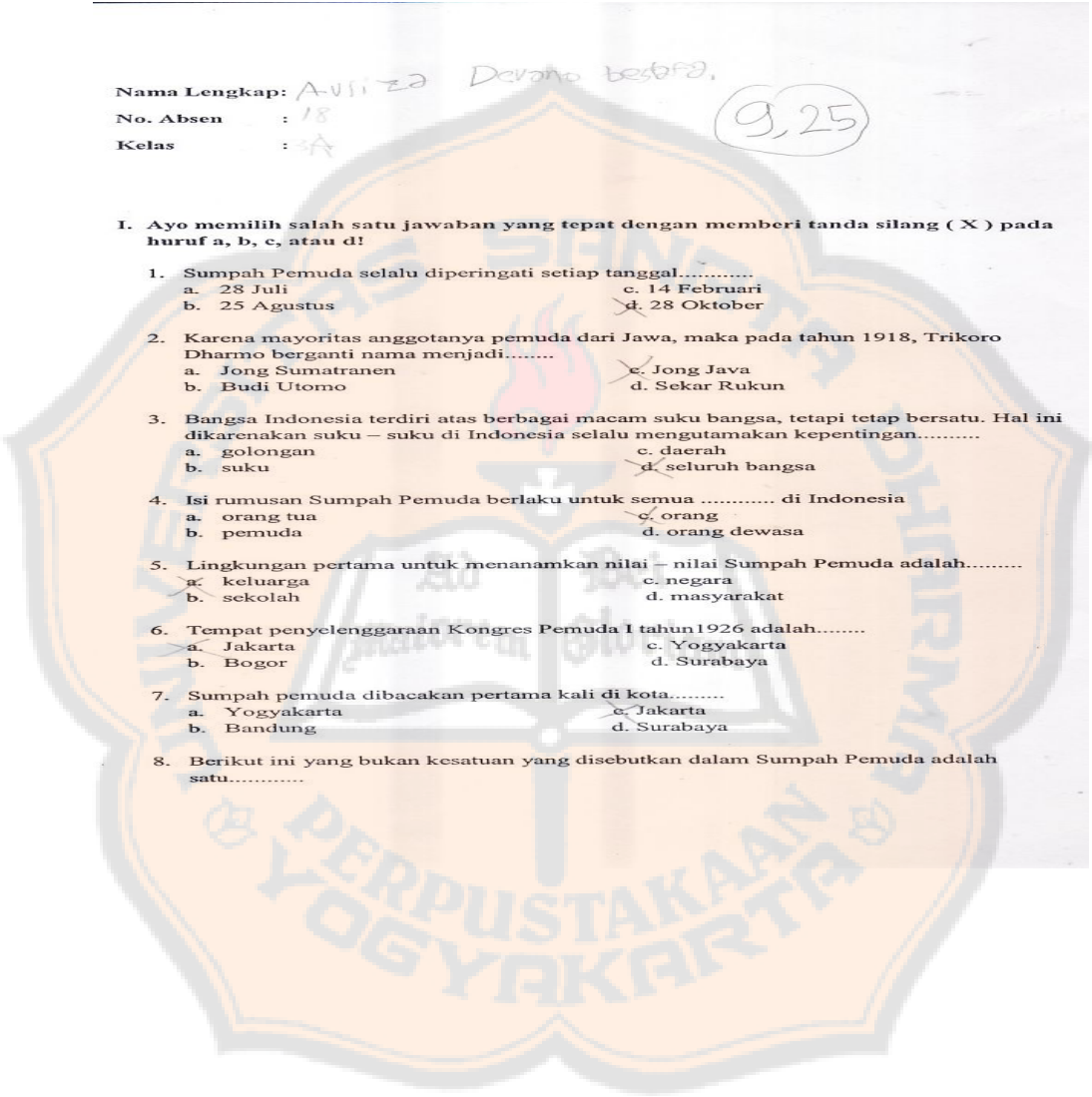
Hasil Evaluasi Siklus 2 nilai tertinggi

Nama Lengkap: A. V. I. Z. D. Devano besafa.
 No. Absen : 18
 Kelas : 3A

9,25

I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

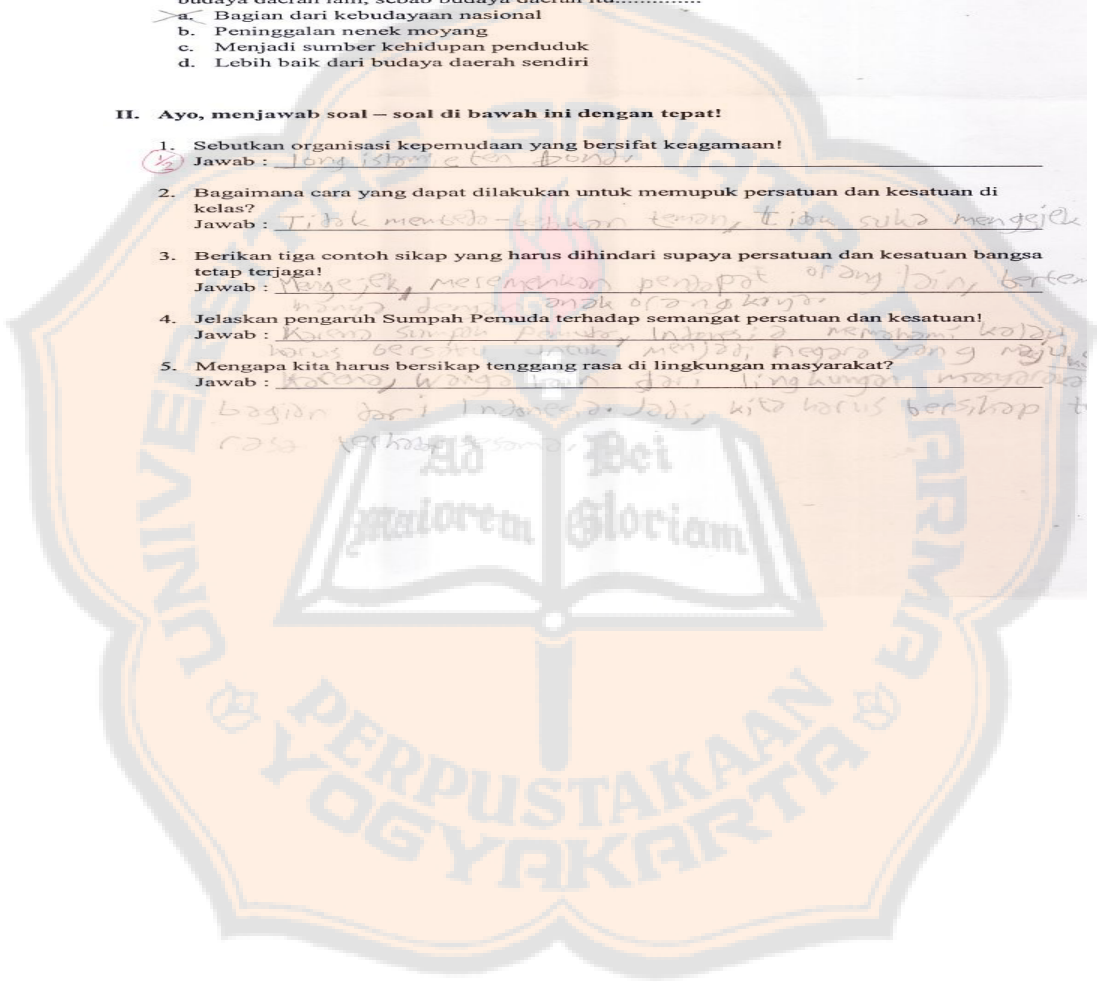
1. Sumpah Pemuda selalu diperingati setiap tanggal.....
 a. 28 Juli
 b. 25 Agustus
 c. 14 Februari
 d. 28 Oktober
2. Karena mayoritas anggotanya pemuda dari Jawa, maka pada tahun 1918, Trikoro Dharmo berganti nama menjadi.....
 a. Jong Sumatranen
 b. Budi Utomo
 c. Jong Java
 d. Sekar Rukun
3. Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, tetapi tetap bersatu. Hal ini dikarenakan suku – suku di Indonesia selalu mengutamakan kepentingan.....
 a. golongan
 b. suku
 c. daerah
 d. seluruh bangsa
4. Isi rumusan Sumpah Pemuda berlaku untuk semua di Indonesia
 a. orang tua
 b. pemuda
 c. orang
 d. orang dewasa
5. Lingkungan pertama untuk menanamkan nilai – nilai Sumpah Pemuda adalah.....
 a. keluarga
 b. sekolah
 c. negara
 d. masyarakat
6. Tempat penyelenggaraan Kongres Pemuda I tahun 1926 adalah.....
 a. Jakarta
 b. Bogor
 c. Yogyakarta
 d. Surabaya
7. Sumpah pemuda dibacakan pertama kali di kota.....
 a. Yogyakarta
 b. Bandung
 c. Jakarta
 d. Surabaya
8. Berikut ini yang bukan kesatuan yang disebutkan dalam Sumpah Pemuda adalah satu.....



- a. nusa
 - b. bangsa
 - c. bahasa
 - d. Indonesia
9. Salah satu sikap yang sesuai dengan semangat Sumpah Pemuda adalah
- a. Mengejek teman yang berasal dari daerah lain
 - b. Tidak membeda-bedakan teman
 - c. Memusuhi teman yang berbeda agama
 - d. Hanya berteman dengan anak orang kaya
10. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan, kita harus menghindari sikap mengejek budaya daerah lain, sebab budaya daerah itu.....
- a. Bagian dari kebudayaan nasional
 - b. Peninggalan nenek moyang
 - c. Menjadi sumber kehidupan penduduk
 - d. Lebih baik dari budaya daerah sendiri

II. Ayo, menjawab soal – soal di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan organisasi kepemudaan yang bersifat keagamaan!
 Jawab : Jong Islamia Ce Bondi
2. Bagaimana cara yang dapat dilakukan untuk memupuk persatuan dan kesatuan di kelas?
 Jawab : Tidak membeda-bedakan teman, tidak suka mengejek
3. Berikan tiga contoh sikap yang harus dihindari supaya persatuan dan kesatuan bangsa tetap terjaga!
 Jawab : Mengejek, meremehkan pendapat orang lain, berteman dengan anak orang kaya.
4. Jelaskan pengaruh Sumpah Pemuda terhadap semangat persatuan dan kesatuan!
 Jawab : Karena saat itu bangsa Indonesia adalah masyarakat yang sudah harus bersatu untuk menjadi negara yang maju.
5. Mengapa kita harus bersikap tenggang rasa di lingkungan masyarakat?
 Jawab : Karena, lingkungan dari lingkungan masyarakat bagian dari Indonesia. Jadi, kita harus bersikap tenggang rasa terhadap sesama.



Hasil evaluasi siklus 2 nilai terendah

Nama Lengkap: *Muhammad Fauzi Ghifari*
 No. Absen : *25*
 Kelas : *3A*

5,5

I. Ayo memilih salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

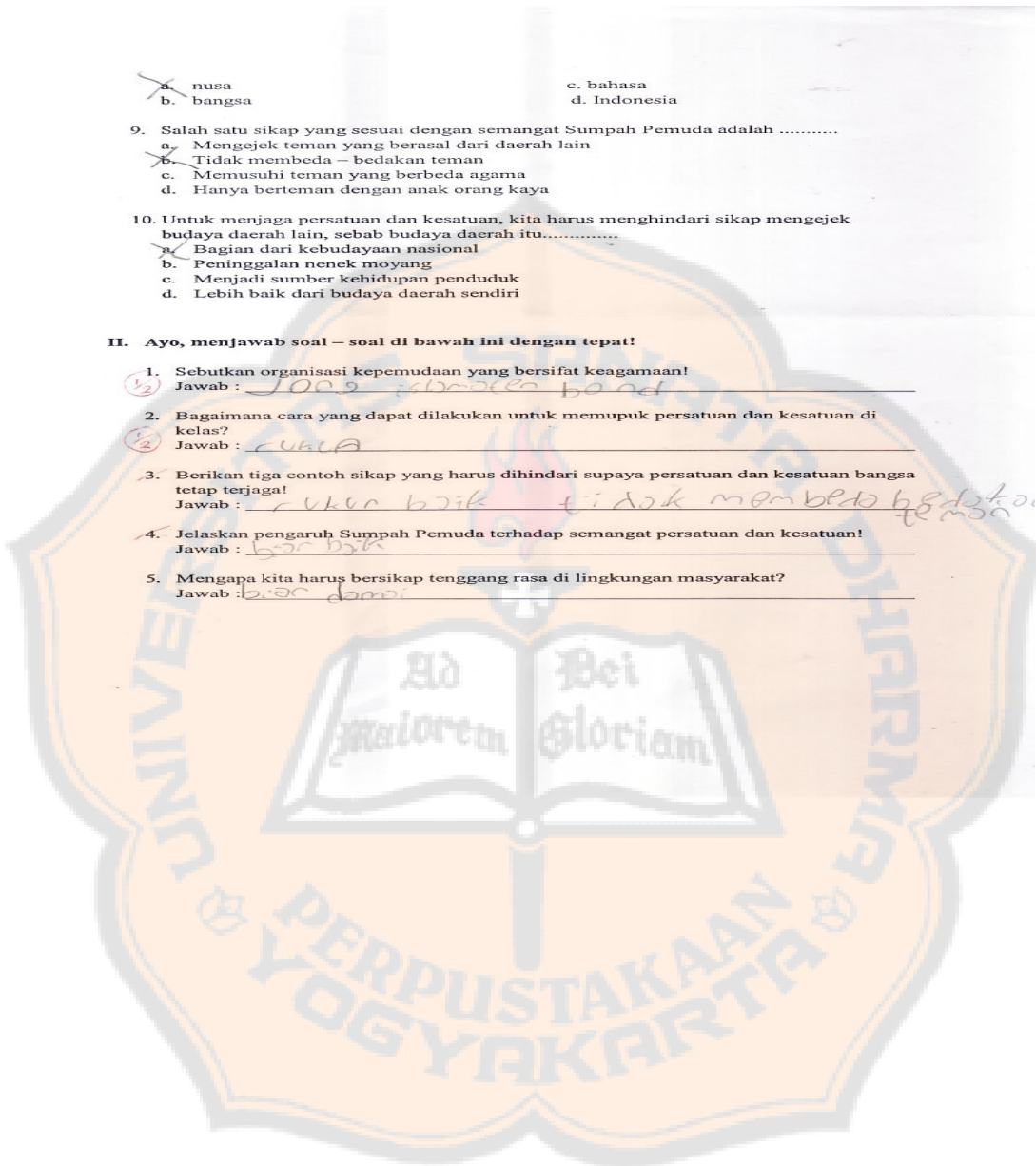
1. Sumpah Pemuda selalu diperingati setiap tanggal.....
 a. 28 Juli
 b. 25 Agustus
 c. 14 Februari
 d. 28 Oktober
2. Karena mayoritas anggotanya pemuda dari Jawa, maka pada tahun 1918, Trikoro Dharmo berganti nama menjadi.....
 a. Jong Sumatranen
 b. Budi Utomo
 c. Jong Java
 d. Sekar Rukun
3. Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, tetapi tetap bersatu. Hal ini dikarenakan suku – suku di Indonesia selalu mengutamakan kepentingan.....
 a. golongan
 b. suku
 c. daerah
 d. seluruh bangsa
4. Isi rumusan Sumpah Pemuda berlaku untuk semua di Indonesia
 a. orang tua
 b. pemuda
 c. orang
 d. orang dewasa
5. Lingkungan pertama untuk menanamkan nilai – nilai Sumpah Pemuda adalah.....
 a. keluarga
 b. sekolah
 c. negara
 d. masyarakat
6. Tempat penyelenggaraan Kongres Pemuda I tahun 1926 adalah.....
 a. Jakarta
 b. Bogor
 c. Yogyakarta
 d. Surabaya
7. Sumpah pemuda dibacakan pertama kali di kota.....
 a. Yogyakarta
 b. Bandung
 c. Jakarta
 d. Surabaya
8. Berikut ini yang bukan kesatuan yang disebutkan dalam Sumpah Pemuda adalah satu.....

- a. nusa
- b. bangsa
- c. bahasa
- d. Indonesia

9. Salah satu sikap yang sesuai dengan semangat Sumpah Pemuda adalah
- a. Mengejek teman yang berasal dari daerah lain
 - b. Tidak membeda – bedakan teman
 - c. Memusuhi teman yang berbeda agama
 - d. Hanya berteman dengan anak orang kaya
10. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan, kita harus menghindari sikap mengejek budaya daerah lain, sebab budaya daerah itu.....
- a. Bagian dari kebudayaan nasional
 - b. Peninggalan nenek moyang
 - c. Menjadi sumber kehidupan penduduk
 - d. Lebih baik dari budaya daerah sendiri

II. Ayo, menjawab soal – soal di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan organisasi kepemudaan yang bersifat keagamaan!
 Jawab : JOGJA pemuda board
2. Bagaimana cara yang dapat dilakukan untuk memupuk persatuan dan kesatuan di kelas?
 Jawab : rukun
3. Berikan tiga contoh sikap yang harus dihindari supaya persatuan dan kesatuan bangsa tetap terjaga!
 Jawab : rukun baik tidak membeda bedakan teman
4. Jelaskan pengaruh Sumpah Pemuda terhadap semangat persatuan dan kesatuan!
 Jawab : baik baik
5. Mengapa kita harus bersikap tenggang rasa di lingkungan masyarakat?
 Jawab : baik damai



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

HASIL VALIDITAS SPSS

Tabel Validitas SPSS Siklus I

		Correlations										
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011
VAR00001	Pearson Correlation	1	.521**	. ^a	.192	.556**	.230	.017	-.155	-.064	-.017	.448**
	Sig. (2-tailed)		.004	.	.317	.002	.230	.931	.422	.741	.931	.015
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00002	Pearson Correlation	.521**	1	. ^a	.130	.472**	.131	.164	-.183	.472**	-.164	.463**
	Sig. (2-tailed)	.004		.	.501	.010	.500	.395	.343	.010	.395	.011
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00003	Pearson Correlation	. ^a	. ^a	1	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a	. ^a
	Sig. (2-tailed)
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00004	Pearson Correlation	.192	.130	. ^a	1	.472**	.551**	.380*	.082	-.076	.268	.722**
	Sig. (2-tailed)	.317	.501	.		.010	.002	.042	.672	.697	.159	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00005	Pearson Correlation	.556**	.472**	. ^a	.472**	1	.260	.282	-.086	-.036	.127	.617**
	Sig. (2-tailed)	.002	.010	.	.010		.172	.139	.656	.854	.512	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00006	Pearson Correlation	.230	.131	. ^a	.551**	.260	1	-.016	.245	.260	.173	.675**
	Sig. (2-tailed)	.230	.500	.	.002	.172		.933	.200	.172	.369	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00007	Pearson Correlation	.017	.164	. ^a	.380*	.282	-.016	1	.088	-.127	.128	.498**
	Sig. (2-tailed)	.931	.395	.	.042	.139	.933		.648	.512	.509	.006
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00008	Pearson Correlation	-.155	-.183	. ^a	.082	-.086	.245	.088	1	-.086	.109	.306
	Sig. (2-tailed)	.422	.343	.	.672	.656	.200	.648		.656	.574	.106
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00009	Pearson Correlation	-.064	.472**	. ^a	-.076	-.036	.260	-.127	-.086	1	-.282	.127
	Sig. (2-tailed)	.741	.010	.	.697	.854	.172	.512	.656		.139	.512
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00010	Pearson Correlation	-.017	-.164	. ^a	.268	.127	.173	.128	.109	-.282	1	.420*
	Sig. (2-tailed)	.931	.395	.	.159	.512	.369	.509	.574	.139		.023
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

VAR00011	Pearson Correlation	.448 [*]	.463 [*]	.	.722 ^{**}	.617 ^{**}	.675 ^{**}	.498 ^{**}	.306	.127	.420 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.015	.011	.	.000	.000	.000	.006	.106	.512	.023	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel Validitas SPSS Siklus II

		Correlations										
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011
VAR00001	Pearson Correlation	1	.057	.099	.396 [*]	.019	-.099	.057	.068	-.064	.208	.348
	Sig. (2-tailed)		.768	.608	.034	.920	.608	.768	.727	.743	.280	.064
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00002	Pearson Correlation	.057	1	.008	-.044	.383 [*]	.475 ^{**}	.247	.164	.318	.383 [*]	.502 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.768		.967	.820	.041	.009	.197	.394	.092	.041	.006
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00003	Pearson Correlation	.099	.008	1	.347	.347	.420 [*]	.242	.286	.164	.082	.458 [*]
	Sig. (2-tailed)	.608	.967		.065	.065	.023	.206	.133	.395	.672	.012
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00004	Pearson Correlation	.396 [*]	-.044	.347	1	.275	.347	.383 [*]	.236	.286	.033	.532 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.034	.820	.065		.149	.065	.041	.218	.133	.864	.003
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00005	Pearson Correlation	.019	.383 [*]	.347	.275	1	.612 ^{**}	.383 [*]	.596 ^{**}	.483 ^{**}	.758 ^{**}	.764 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.920	.041	.065	.149		.000	.041	.001	.008	.000	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00006	Pearson Correlation	.099	.475 ^{**}	.420 [*]	.347	.612 ^{**}	1	.709 ^{**}	.680 ^{**}	.596 ^{**}	.612 ^{**}	.880 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.608	.009	.023	.065	.000		.000	.000	.001	.000	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00007	Pearson Correlation	.057	.247	.242	.383 [*]	.383 [*]	.709 ^{**}	1	.482 ^{**}	.318	.383 [*]	.672 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.768	.197	.206	.041	.041	.000		.008	.092	.041	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00008	Pearson Correlation	.068	.164	.286	.236	.596 ^{**}	.680 ^{**}	.482 ^{**}	1	.406 [*]	.596 ^{**}	.685 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.727	.394	.133	.218	.001	.000	.008		.029	.001	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00009	Pearson Correlation	-.064	.318	.164	.286	.483 ^{**}	.596 ^{**}	.318	.406 [*]	1	.483 ^{**}	.651 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.743	.092	.395	.133	.008	.001	.092	.029		.008	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00010	Pearson Correlation	.208	.383 [*]	.082	.033	.758 ^{**}	.612 ^{**}	.383 [*]	.596 ^{**}	.483 ^{**}	1	.725 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.280	.041	.672	.864	.000	.000	.041	.001	.008		.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
VAR00011	Pearson Correlation	.348	.502 ^{**}	.458 [*]	.532 ^{**}	.764 ^{**}	.880 ^{**}	.672 ^{**}	.685 ^{**}	.651 ^{**}	.725 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.064	.006	.012	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**.. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



FOTO KEGIATAN PENELITIAN



