PENGARUH MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN GURAH I TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Menperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi PGSD

OLEH :

INNA ROHMATUL LAILI

NPM : 12.1.01.10.0229

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

INNA ROHMATUL LAILI

NPM : 12.1.01.10.0229

Judul:

PENGARUH MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN GURAH I TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Andri Pitovo, M.Pd	**Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd**
NIDN. 0012076701	NIDN. 0721048003

ii

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

INNA ROHMATUL LAILI
NPM : 12.1.01.10.0229

Judul:

PENGARUH MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN GURAH 1 TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 5 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Andri Pitoyo, M. Pd
2. Penguji I : Dr. Sulistiono, M. Si
3. Penguji II : Muhamad Basori, S. Pd. I., M. Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN GURAH I TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Inna Rohmatul Laili
12.1.01.10.0229
FKIP - PGSD
email
Andri Pitoyo dan Muhamad Basori
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang rendah, sehingga hasil belajarnyapun juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* tanpa didukung media kartu ? (2) Bagaimana kemampuan mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* didukung media kartu ? (3) Apakah ada pengaruh media kartu dalam pembelajaran *Take and Give* terhadap kemampuan mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V SDN Gurah I Tahun Pelajaran 2015/2016?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Randomized Control Group Only*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gurah I tahun pelajaran 2015/2016. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, 1) Kemampuan siswa kelas V SDN Gurah I Tahun Pelajaran 2015/2016 dalam mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan model *Take and Give* tanpa didukung media kartu dinyatakan kurang menguasai. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa adalah kurang dari KKM (75) yaitu 67,91, 2) Kemampuan siswa kelas V SDN Gurah I Tahun Pelajaran 2015/2016 dalam mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menggunakan model *Take and Give* didukung media kartu dinyatakan menguasai atau berhasil . Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa adalah lebih dari KKM (75) yaitu 84,85, 3) Media Kartu dalam pembelajaran *Take and Give* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan siswa mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia siswa kelas V SDN Gurah I Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dari perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}. t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (11,063 > 1,996).

Kata Kunci: media kartu, *take and give*, kemampuan, NKRI.

I. LATAR BELAKANG

Dalam upaya meningkatkan kualitas Ilmu pengetahuan yang baik peningkatan hasil belajar khusunya di Sekolah Dasar tidak akan terjadi tanpa adanya kerjasama dari berbagai pihak. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, menyatakan bahwa tujuan dibentuknya Negara Republik Indonesia ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu pendidikan nasional dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat telah menempati tempat yang terhormat di dalam pembangunan masyarakat dan bangsa, meskipun masih terdapat banyak masalah dan kekurangan.

> Gagne (1970) dalam Sagala, (2013: 17) mengemukakan bahwa " belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi ".

Dengan adanya interaksi antara kondisi internal dan eksternal siswa maka akan tampak pada aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas dan hasil belajar ini akan muncul pada pembelajaran, salah satunya pembelajaran Pendidikan Kewaraganegaraan.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya bermateri yang bermuatan kognitif saja, tetapi juga harus bermuatan afektif dan psikomotorik agar pembelajaran PKn ini mampu menuju sasaran dan tujuannya.

Kenyataan di lapangan, tidak semua siswa memiliki tingkat kecerdasan yang sama dan guru juga jarang menggunakan media maupun model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa. Hasil pembelajaran pada tahun 2014 menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas V SDN Gurah I dalam mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia diperoleh rata-rata 57,67.

Kondisi serupa dialami pada siswa kelas V di SD saat peneliti berkunjung, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia ternyata masih ada guru, media dan model pembelajaran yang digunakan adalah media yang kurang menarik dengan model pembealajaran tradisional, yang tentunya kurang efektif dan kurang terlaksana secara maksimal sehingga banyak siswa menjadi kurang memahami isi materi

pelajaran yang diberikan. Dan apabila kondisi ini terus dibiarkan, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan monoton. Artinya sasaran pelaksanaan proses belajar mengajar tidak dapat tercapai.

Selama ini model pembelajaran yang biasa digunakan hanyalah dengan model konvensional atau ceramah, dimana seorang guru hanya menjelaskan dan siswanya hanya mendengarkan. Begitu juga dengan media yang kurang menarik perhatian siswa. Media Kartu dalam pembelajaran *Take and Give* merupakan ketrampilan mengajar yang diperlukan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul "Pengaruh Media Kartu dalam Pembelajaran ***Take and Give*** terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia Kelas V SDN Gurah 1 Tahun Pelajaran 2015/2016".

II. METODE

Teknik penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang diangkat dalam suatu penelitian atau untuk menguji sebuah hipotesis. Adapun jenis teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian eksperimen. Alasan menggunakan teknik penelitian eksperimen adalah untuk memudahkan dalam menganalisis data-data yang diperoleh karena dalam penelitian kelas dibagi menjadi dua kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Desain penelitian meng-gunakan Desain *Randomized Control Group Only*. Pada desain ini, subjek penelitian dibagi atas dua kelompok secara *random.* Kelompok pertama merupakan unit percobaan untuk perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok kedua merupakan kelompok untuk suatu kontrol (kelas kontrol).

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar tahun pelajaran 2015/2016 yang ada di gugus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri yang diperkirakan berjumlah 400 siswa. Pengambilan sampel dari populasi ini dilakukan dengan teknik *Probability Sampling* yaitu *(Simple Random Sampling)* secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel dari

penelitian ini diambil dari SDN Gurah I yang berjumlah dua kelas yaitu kelas Va dengan jumlah 35 siswa dan kelas Vb yang 34 siswa.

Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif karena peneliti tidak bermaksud membuat kesimpulan/ generalisasi yang berlaku untuk populasi dimana sampel itu diambil. Setelah data terkumpul, maka data tersebut dihitung rata-ratanya dengan menggunakan uji t-tes. Uji t-tes dilakukan untuk mengetahui pengaruh keberhasilan media kartu dalam pembelajaran *Take and Give* terhadap kemampuan siswa dalam mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada penelitian ini untuk memudahkan analisis data digunakan aplikasi SPSS16.0 fow Windows dalam melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media kartu dalam pembelajaran *take and give* terhadap kemampuan mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V SDN Gurah I tahun pelajaran 2015/2016, yaitu :

Dari hasil perhitungan uji t dengan menggunakan *Independent Samples Test* menggunakan taraf signifikansi 5% diperoleh df 67 dan *sig. (2 tailed)* 0,000. Karena *sig. (2 tailed)*= 0,000 < taraf signifikansi 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu dapat dilihat dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan, H_0 diterima $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Maka t_{hitung} 11,063 $\geq$ t_{tabel} 1,996. Sehingga ada pengaruh media krtu dalam pembelajaran *take and give* terhadap kemampuan siswa mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia siswa kelas V SDN Gurah I Tahun Pelajaran 2015/2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Ofset.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian.* Jakarta : Rineka Cipta.

Erwin, M. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Sagala, S. 2013. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : ALFABETA, CV

Soenarko, B.2011. Konsep *Dasar Pendidikan Kewarganegaraan.*UNP Kediri

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D.* Bandung : ALFABETA, CV

Sundayana, R. 2013. *Media pembelajran Matematika.* Bandung : ALFABETA, CV.

Uno, H. 2013. *Belajar Dengan Menggunakan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Widihastuti, S. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V. Jakarta : Pusat Perbukuan.