

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
MENGGUNAKAN MEDIA ICT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS,
HASIL BELAJAR DAN MENGEMBANGKAN KARAKTER
DEMOKRASI SISWA**

(PTK dalam Mata Pelajaran PKn Kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu)

SKRIPSI



OLEH

**A'IDIL PUTRA
A1G009056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
MENGGUNAKAN MEDIA ICT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS,
HASIL BELAJAR DAN MENGEMBANGKAN KARAKTER
DEMOKRASI SISWA**

(PTK dalam Mata Pelajaran PKn Kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu)

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH

**A'IDIL PUTRA
A1G009056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

- Cita-cita dan do'a orang tua adalah kekuatan yang sempurna
- Arah yang diberikan pendidikan adalah untuk mengawali hidup

seseorang akan menentukan masa depannya

(Pluto)

- Jalani hidup 100% dengan diiringi do'a, usaha dan upaya

(A'idil)

*Dengan mengucapkan Alhamdulillahhirobi'l alammin segenggam rasa cinta dan kasih
skripsi ini ku persembahkan untuk:*

1. Kedua orang tuaku yang tercinta Sudirman dan Ratna Wilis, yang selalu

tulus mend'akan dan selalu mencerahkan kasih sayangnya, serta selalu sabar

dalam menantikan keberhasilanku. Terima kasih atas semua cinta, kasih

sayang dan pengorbanan kalian yang tak ternilai.

2. Kakakku Suherman yang selalu memotivasi dan Kedua Adikku Tersayang,

Marita Triska dan Deta Rjani.

3. Makdang Rat dan Bakdang Hamdani yang telah memberikan dukungan.

4. For Beloved Someone yang dahulu selalu menyemangati, terimakasih Melisa

Birawanti.

5. Keluarga besar dan sahabat-sahabat DINOSNAKERTRANS Benteng,

terimakasih Panji Si Bolang, Agung Boy, Edy Santoso, Ali Hanapiyah, Deva,

Sinta, Lisa, Pak Supli, dan semua yang telah memberikan motivasi.

6. Sahabat seperjuangan angkatan 2009 terkhusus kelas B, terimakasih Dendi,

Donal, Cuci, Beni, Eky, Deka, Defi, Uni Ira, Puspita, dan semua yang telah

membantu.

7. Para anggota KBM (Keluarga Besar Macan).

8. Mami kantin PGSD.

9. Dosen-dosen yang telah membimbingku selama ini.

ABSTRAK

Putra, A'idal. 2013. Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media ICT Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar dan Mengembangkan Karakter Demokrasi Siswa (PTK Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu). Dr. Osa Juarsa, M.Pd, Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan *Problem Based Learning* menggunakan media ICT, meningkatkan aktivitas, hasil belajar dan mengembangkan karakter demokrasi siswa. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang pelaksanaannya terdiri dari 2 siklus. Instrumen yang digunakan lembar observasi guru, siswa, afektif, psikomotor, dan nilai karakter demokrasi, sedangkan lembar tes berupa lembar soal evaluasi. Penerapan model PBL menggunakan media ICT terdiri dari 5 tahap yaitu 1) Orientasi siswa pada masalah dengan media ICT 2) Mengorganisasikan siswa 3) Membimbing Penyelidikan kelompok 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan bantuan media ICT 5) Analisis dan Evaluasi. Dari analisis data dari siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi aktivitas guru 28,25 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 37,5 dengan kategori baik. Skor observasi aktivitas siswa siklus I diperoleh nilai rata-rata 27,75 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 35,75 dengan kategori baik. Penilaian Afektif siklus I diperoleh 11,34 dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 13,34 dengan kategori baik. Penilaian Psikomotor siklus I adalah 9,17 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 10,71 dengan kategori baik. Penilaian karakter demokrasi meningkat pada siklus I dari 14, 285% meningkat 21,425%. Pada siklus I nilai rata-rata evaluasi siswa sebesar 71,01 dengan ketuntasan belajar sebesar 74,29%, pada siklus II meningkat 78,42 dengan ketuntasan belajar 91,42%. Dapat disimpulkan bahwa model PBL menggunakan media ICT dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar, dan mengembangkan nilai karakter demokrasi siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu.

Kata Kunci : PBL, Aktivitas, Hasil, Demokrasi, ICT

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, serta tak lupa shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sahabat dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media ICT Untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar dan Mengembangkan Karater Demokrasi Siswa (PTK Pada Pelajaran PKn Kelas VA SD N 69 Kota Bengkulu)”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar JIP FKIP Universitas Bengkulu. Selesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, S.E., M.Sc. selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Ibu Dr. Nina Kurniah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu dan Pembimbing II. Terima kasih telah membimbing dan memberi saran serta motivasi sampai selesaiya skripsi ini.

5. Bapak Dr. Osa Juarsa, M.Pd. sebagai Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi saran serta pengarahan secara bijaksana sampai selesaiya skripsi ini.
6. Ibu Dr. Puspa Djuwita, M.Pd. sebagai Pengaji I yang telah memberikan kritik dan masukan yang membangun kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Hasnawati, M.Si. sebagai Pengaji II yang telah memberikan kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Daimun Hambali, M.Pd sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang memberikan berbagai disiplin ilmu selama masa perkuliahan.
10. Ibu Priyanti Yuliana, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 69 Kota Bengkulu, para Staf Tata Usaha dan dewan guru, yang telah banyak membantu dan bekerja sama dengan penulis selama melaksanakan penelitian.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Akhir kata sebagai manusia biasa yang tak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terjadi kesalahan dalam penulisan dan dalam penggunaan bahasa. Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan penulis semoga laporan penelitian tindakan kelas ini dapat

bermanfaat baik bagi penulis sendiri, mahasiswa PGSD dan seluruh pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb

Bengkulu, 2013

A'idil Putra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiv
HALAMAN DAFTAR TABEL	xvii
HALAMAN DAFTAR BAGAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)...	11
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	11
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah <i>(Problem Based Learning)</i>	13
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	13
b. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	14
c. Tahapan Model <i>Problem Based Learning</i>	15
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	16

3. Pembelajaran Akitif dengan Media <i>Information and Communication Technologies (ICT)</i>	17
a. Pengertian ICT	17
b. Peran ICT dalam Pendidikan dan Proses Pembelajaran	18
c. Penerapan ICT dalam proses Pembelajaran	19
4. Aktivitas Belajar PKn	19
5. Hasil Belajar PKn.....	21
6. Pendidikan Karakter.....	23
a. Pengertian Karakter.....	23
b. Pendidikan Karakter di SD.....	24
c. Tujuan Pendidikan Karakter	26
d. Nilai Karakter Demokrasi	27
7. Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Media ICT	28
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Tindakan.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian	36
C. Defenisi Operasional	37
1. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	37
2. Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> menggunakan Media ICT	37
3. Aktivitas Belajar PKn	38
4. Hasil Belajar PKn.....	38
5. Karakter Demokrasi	39
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	55
1. Lembar Observasi	55
2. Lembar Tes.....	56
3. Lembar Penilaian Afektif, Psikomotor, dan Karakter	

Demokrasi	56
F. Teknik Pengumpulan Data	57
1. Observasi	57
2. Tes Hasil Belajar	57
G. Teknik Analisis Data.....	58
1. Data Observasi	58
2. Data Tes	60
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Refleksi Awal	66
B. Deskripsi Tiap Siklus	68
1. Siklus I	68
a. Langkah-langkah Penerapan Model PBL menggunakan Media ICT	68
b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	71
c. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	73
d. Penilaian Afektif Siklus I.....	76
e. Penilaian Psikomotor Siklus I.....	78
f. Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus I	79
g. Nilai Kognitif (Evaluasi) Siklus I	80
C. Refleksi Siklus I	81
a. Refleksi Terhadap Aktivitas Guru Siklus I.....	81
b. Refleksi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus I.....	84
c. Refleksi Penilaian Afektif Siklus I	85
d. Refleksi Penilaian Psikomotor Siklus I.....	86
e. Refleksi Perkembangan Karater Demokrasi Siklus I.....	87
2. Siklus II	88
a. Langkah-Langkah Penerapan Model PBL menggunakan Media ICT	88
b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	91
c. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	93

d. Penilaian Afektif Siklus II.....	95
e. Penilaian Psikomotor Siklus II.....	96
f. Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus II.....	97
g. Nilai Kognitif (Evaluasi) Siklus II.....	98
D. Refleksi Siklus II	98
a. Refleksi Terhadap Aktivitas Guru Siklus II.....	99
b. Refleksi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus II	99
c. Refleksi Penilaian Afektif Siklus II	100
d. Refleksi Penilaian Psikomotor Siklus II	100
e. Refleksi Perkembangan Karater Demokrasi Siklus II	101
E. Pembahasan	101
a. Langkah-langkah Penerapan Model PBL menggunakan Media ICT	101
b. Aktivitas Guru.....	106
c. Aktivitas Siswa	108
d. Penilaian Afektif	109
e. Penilaian Psikomotor	109
f. Perkembangan Karakter Demokrasi	109
g. Penilaian Kognitif (Evaluasi).....	110

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	112
B. Saran	115

DAFTAR PUSTAKA 116

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 118

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Siklus I Pertemuan I	119
Lampiran 2 RPP Siklus I Pertemuan I	122
Lampiran 3 Silabus Siklus I Pertemuan II	137
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan II.....	141
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat I	156
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat II	158
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II Pengamat I	160
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II Pengamat II	162
Lampiran 9 Analisis Hasil Penilaian Observasi Aktivitas Guru Siklus I	164
Lampiran 10 Deskriptor Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	166
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat I	170
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat II.....	172
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II Pengamat I	174
Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II Pengamat II	176
Lampiran 15 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	178
Lampiran 16 Deskriptor Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	180
Lampiran 17 Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	184
Lampiran 18 Lembar Penilaian Afektif Siklus I Perteemuan II	186
Lampiran 19 Analisis Penilaian Afetif Siklus I	188
Lampiran 20 Deskriptor Penilaian Afektif Siklus I	189
Lampiran 21 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	191
Lampiran 22 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	193

Lampiran 23 Analisis Penilaian Psikomotor Siklus I	195
Lampiran 24 Deskriptor Penilaian Psikomotor.....	196
Lampiran 25 Lembar penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus I Pertemuan I.....	198
Lampiran 26 Lembar Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	200
Lampiran 27 Analisis Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus I.....	202
Lampiran 28 Deskriptor Penilaian Karakter Demokrasi Siswa	203
Lampiran 29 Rekapitulasi Nilai Kognitif (Evaluasi) Siklus I.....	205
Lampiran 30 Silabus Siklus II Pertemuan I	207
Lampiran 31 RPP Siklus II Pertemuan I.....	210
Lampiran 32 Silabus Siklus II Pertemuan II.....	224
Lampiran 33 RPP Siklus II Pertemuan II	227
Lampiran 34 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I Pengamat I	242
Lampiran 35 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I Pengamat II	244
Lampiran 36 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II Pengamat I	246
Lampiran 37 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II Pengamat II	248
Lampiran 38 Analisis Hasil Penilaian Observasi Aktivitas Guru Siklus II....	250
Lampiran 39 Deskriptor Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	252
Lampiran 40 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I Pengamat I	256
Lampiran 41 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I Pengamat II.....	258
Lampiran 42 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II Pengamat I	260
Lampiran 43 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II Pengamat II.....	262
Lampiran 44 Analisis Hasil Penilaian Observasi Aktivitas Siswa Siklus II....	264

Lampiran 46 Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan I	270
Lampiran 47 Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan II.....	272
Lampiran 48 Analisis Penilaian Afektif Siklus II.....	274
Lampiran 49 Deskriptor Penilaian Afektif Siklus II.....	275
Lampiran 50 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan I	277
Lampiran 51 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan II.....	279
Lampiran 52 Analisis Penilaian Psikomotor Siklus II.....	281
Lampiran 53 Deskriptor Penilaian Psikomotor Siklus II	282
Lampiran 54 Lembar Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus II Pertemuan I.....	284
Lampiran 55 Lembar Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus II Pertemuan II.....	286
Lampiran 56 Analisis Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus II	288
Lampiran 57 Deskriptor Penilaian Karakter Demokrasi Siswa Siklus II	289
Lampiran 58 Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siswa Siklus II	291
Lampiran 59 Nilai Evaluasi Beberapa Siswa Siklus I Pertemuan 1	293
Lampiran 60 Nilai Evaluasi Beberapa Siswa Siklus I Pertemuan II	295
Lampiran 61 Nilai Evaluasi Beberapa Siswa Siklus II Pertemuan 1	297
Lampiran 62 Nilai Evaluasi Beberapa Siswa Siklus II Pertemuan II	299
Lampiran 63 Foto Media ICT yang digunakan dalam Pembelajaran	301
Lampiran 64 Foto Kegitan Pembelajaran	302
Lampiran 65 Surat Izin Penelitian dari Diknas	306
Lampiran 66 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian di SD Negeri 69 Kota Bengkulu	307

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan <i>Problem Based Learning</i> menggunakan media ICT	15
Tabel 2.2 Nilai yang dikembangkan dalam Pendidikan Karakter	25
Tabel 3.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru	59
Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa.....	60
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Afektif Siswa	61
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Setiap Butir Pengamatan Afektif Siswa	62
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Psikomotor Siswa	63
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Setiap Butir Pengamatan Psikomotor Siswa	63
Tabel 4.1 Jadwal Pertemuan Tiap Siklus	67
Tabel 4.2 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I	71
Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I	74
Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I	77
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I	79
Tabel 4.6 Skor Perkembangan Karakter Demokrasi Siswa Siklus I.....	80
Tabel 4.7 Data Analisis Nilai Akhir Siswa Pada Siklus I.....	81
Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II	91
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II.....	93
Tabel 4.10 Skor Perkembangan Karakter Demokrasi Siswa Siklus II	97
Tabel 4.11 Analisis Nilai Akhir Siswa Pada Siklus II	98

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	34
Bagan 3.1 Tahap Penelitian Tindakan Kelas	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diharapkan bisa mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengusahakan agar para penerus bangsa bisa menjadi warga negara yang memiliki sikap, nilai, dan karakter yang baik. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang dimuat dalam UU Sistem Pendidikan Nasional, No. 20 Tahun 2003, yaitu bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Rumusan di atas menunjukkan bahwa, pendidikan di Indonesia mempunyai peranan penting dalam pengembangan kemampuan dan pembentukan karakter yang menjadi landasan utama bagi terciptanya penerus bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, agar mereka mampu hidup dalam zaman yang selalu berubah. Upaya pengembangan pendidikan karakter itu salah satunya dengan mengintegrasikan nilai-nilai pengembangan karakter ke dalam proses dan hasil pembelajaran siswa. Dalam upaya pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas peran pendidikan dari jenjang paling dasar sangat besar, karena pendidikan dasar merupakan pondasi awal pendidikan siswa dalam membentuk karakternya.

Winarno, (2013: 18), menjelaskan salah satu mata pelajaran dalam jenjang pendidikan di Sekolah Dasar (SD) yang cangkupannya membahas hal tersebut dan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pengembangan nilai-nilai karakter

peserta didik adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam UU No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa :

“PKn sekolah atau mata pelajaran PKn pada SD/MI/SDLB adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia”.

Hal ini selaras dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Tahun 2006 yang didasarkan oleh Pancasila dan UUD 1945 bahwa mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari uraian diatas pembelajaran PKn memiliki tujuan yang berperan dalam rangka pembentukan karakter. Salah satunya dalam mengembangkan karakter demokrasi pada diri siswa, yakni menghormati pendapat orang lain dan sikap fair dan toleransi terhadap pendapat orang lain, dan kesediaan mengemukakan pendapat.

Dengan memperhatikan pentingnya pembelajaran PKn di sekolah dasar, dalam proses pembelajaran siswa dibimbing berakhhlak jujur, disiplin, mandiri, aktif, kreatif dan berfikir kritis baik fisik maupun mental. Namun selama ini dalam pembelajaran PKn masih banyak memiliki kelemahan-kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya. Suwarna dalam Winarno (2013: 56)

menjelaskan bahwa kelemahan umum dalam pembelajaran PKn adalah proses belajar yang masih sangat lemah dan terperangkap dalam proses menghafal dan hanya menyentuh kemampuan berpikir tingkat rendah. Padahal dalam tradisi *social studies*, penekanan pada proses belajar berpikir kritis amat diharapkan.

Oleh sebab itu diperlukannya tenaga-tenaga pengajar yang profesional yang memiliki standar kualifikasi akademik dan standar kompetensi guru yang baik, sehingga guru memiliki kemampuan-kemampuan dalam menguasai materi, membuat perencanaan pembelajaran, dan menggunakan metode atau model yang bervariasi dalam proses pembelajaran, serta kemampuan dalam menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan II ketika mengajar, dan hasil pengamatan peneliti ketika melaksanakan pra-penelitian yang dilakukan di SD Negeri 69 Kota Bengkulu pada tahun ajaran baru 2013/2014 dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas VA, yang menjadi pokok permasalahan dalam pembelajaran PKn itu sendiri yaitu : (1) kurangnya melatih berpikir kritis siswa, yang dikarenakan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariatif. Seperti siswa yang belum terlihat aktif dalam pemecahan suatu masalah dalam pembelajaran (2) penggunaan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar masih jarang dipergunakan, guru masih menggunakan media yang belum melibatkan siswa secara aktif dan menarik perhatian siswa untuk belajar (3) adanya siswa yang masih terlihat pasif dalam pembelajaran, yakni minimnya tanya jawab siswa (4) kurangnya kerja sama siswa dalam diskusi kelompok, minimnya siswa dalam berpendapat, serta masih banyak siswa yang

hanya mengandalkan satu orang untuk mengerjakan tugas kelompok (5) kurangnya nilai demokrasi siswa yang terlihat dari adanya siswa yang tidak menghormati dan menghargai temannya pada saat menyampaikan pendapat (6) kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran yang terlihat dari adanya siswa yang ribut sendiri dan malas-malasan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Terlihat dari hasil dokumentasi yang diperoleh dari guru kelas dan bidang studi PKn, untuk nilai bulanan PKn siswa kelas VA pada bulan Agustus 2013 masih rendah, yaitu dari 35 siswa dengan jumlah 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan, yang mendapatkan nilai ≥ 70 hanya 51,42%, dengan nilai rata-rata kelas yaitu 64,85. Hal ini belum memenuhi standar keberhasilan yang diharapkan, sedangkan Depdiknas menjelaskan bahwa siswa dinyatakan tuntas apabila siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 75%.

Dalam menindaklanjuti permasalah yang ada dalam proses pembelajaran tersebut, guru dituntut untuk bisa lebih mengembangkan kemampuannya dalam mengajar dan mengelola kelas serta pemanfaatan media pembelajaran, agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan interaktif. Sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn dalam rangka membangun karakter demokrasi siswa. Untuk itu diperlukannya strategi pembelajaran efektif untuk melibatkan siswa secara aktif, baik kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar serta membangun karakter demokrasi siswa dalam pembelajaran PKn.

Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas memilih salah satu model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran dimana guru merancang proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara integratif dan komprehensif dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga pembelajaran bisa lebih bermakna dan tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Adapun model dan media pembelajaran yang tepat untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran, untuk melibatkan siswa secara totalitas dan diharapkan aktivitas belajar, hasil belajar serta pengembangan nilai karakter demokrasi siswa dalam pembelajaran PKn akan lebih baik. Dari hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas disepakati untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn, maka dalam penelitian tindakan ini peneliti memilih pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Information and Communication Technologies* (ICT).

Menurut Adisusilo (2012 : 109) mengemukakan bahwa :

“Pembelajaran dengan model PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran dan pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu cara memanfaatkan masalah untuk menimbulkan motivasi belajar”.

Diharapkan dengan penerapan model PBL siswa terlatih untuk belajar berpikir kritis, logis dan rasional serta berpartisipasi secara aktif, memiliki kecakapan dalam memecahkan masalah, kecakapan bekerja sama dalam kelompok, dan kecakapan interpersonal dan komunikatif. Karena, dengan model PBL siswa dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan yang dikaitkan dengan lingkungan nyata mereka. Melalui model ini siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya,

menemukan pengetahuan dan keterampilannya sendiri melalui proses bertanya dan diskusi kelompok. Dengan diskusi kelompok dapat melatih siswa bagaimana cara berpikir, bersikap, dan bertindak, serta siswa akan mempunyai penilaian terhadap dirinya maupun orang lain yang lebih kearah karakter demokrasi pada diri siswa. Terlihat dari bagaimana siswa dalam berpendapat, saling menghargai serta menghormati pendapat orang lain, dan menunjukkan sikap saling toleransi ketika diskusi kelompok. Dengan demikian pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*Teacher Center*) melainkan lebih berpusat kepada siswa (*Student Center*) karena adanya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran yang menggunakan media ICT berarti mengintegrasikan model pembelajaran PBL dalam proses pembelajaran dengan media ICT. Pengembangan pembelajaran aktif dengan media ICT dipilih, dikarenakan memiliki peran yang cukup membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Arifin dan Setiyawan (2012 : 44) menjelaskan pemilihan pengembangan pembelajaran dengan media ICT dikarenakan memiliki peran, sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung dengan media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik.
- 2) Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/film, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak /praktik.
- 3) Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
- 4) Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.
- 5) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam.

Dengan mengintegrasikan model pembelajaran PBL dalam proses pembelajaran dengan media ICT yaitu untuk mengemas pembelajaran lebih

menarik, menyenangkan, afektif dan efisien bagi guru dan siswa. Dalam pembelajaran nantinya permasalahan yang diajarkan dikemas dengan video mengenai yang dikemas secara menarik yang sesuai dengan dunia siswa, menggunakan beragam animasi bergerak dan gambar-gambar kartun, karena tampilan materi permasalahan dengan video dapat memberikan pengalaman lebih baik untuk siswa tentang permasalahan yang akan disikusikan. Video maupun gambar-gambar tersebut merupakan sumber belajar bagi siswa untuk didiskusikan oleh setiap kelompok terkait dengan materi yang dipelajari.

Diharapkan media ICT menjadi motivasi belajar siswa terhadap pemahaman materi yang diajarkan dan dalam meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar serta pengembangan karakter demokrasi pada diri siswa. Berdasarkan kajian di atas, maka peneliti menerapkan pembelajaran yang menggunakan model PBL yang ditunjang dengan media ICT dalam proses pembelajaran PKn.

Untuk mengetahui bagaimana penerapan model PBL yang menggunakan media ICT dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar dan pengembangan karakter demokrasi siswa kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu, maka untuk membuktikan hal tersebut dalam penelitian tindakan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* menggunakan Media ICT untuk Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar dan Mengembangkan Karakter Demokrasi Siswa dalam Pembelajaran PKn di kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu".

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model PBL yang menggunakan media ICT dapat meningkatkan aktivitas, dan hasil belajar, serta membangun karakter demokrasi siswa kelas VA SD N 69 Kota Bengkulu?
2. Apakah dengan penerapan model PBL yang menggunakan media ICT dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran PKn kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu?
3. Apakah dengan penerapan model PBL yang menggunakan media ICT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu?
4. Apakah dengan penerapan model PBL yang menggunakan media ICT dapat mengembangkan karakter demokrasi siswa kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model PBL menggunakan media ICT yang dapat meningkatkan aktivitas, dan hasil belajar, serta mengembangkan karakter demokrasi siswa kelas VA SD N 69 Kota Bengkulu?

2. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu dengan penerapan model PBL menggunakan media ICT?
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu dengan penerapan model PBL menggunakan media ICT?
4. Untuk mengembangkan nilai karakter demokrasi siswa kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu dengan penerapan model PBL menggunakan media ICT?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, adalah :

1. Bagi Siswa

- a. Memberikan suasana yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
- b. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn
- c. Dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa
- d. Dapat mengembangkan nilai karakter khususnya nilai karakter demokrasi siswa dalam pembelajaran PKn.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan solusi perbaikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk lebih menarik dan memotivasi anak serta mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memperoleh pengetahuan baru tentang model PBL dengan media ICT yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran PKn.

3. Bagi Peneliti

- a. Dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi atau yang muncul di dalam kelasnya, karena melalui PTK peneliti berusaha mengatasi permasalahan melalui perbaikan-perbaikan berulang dan bersiklus sampai dicapai peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran yang maksimal.
- b. Menambah pengalaman yang dapat dijadikan bekal sebagai calon tenaga profesional karena selama pelaksanaan PTK peneliti sudah mengupayakan perbaikan kualitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengajarnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan sebagai sesuatu yang wajib dalam kurikulum pendidikan nasional yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Secara yuridis Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 tentang Kurikulum. Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa disetiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya, dan Muatan Lokal (Hafid dkk, 2013: 177).

Selain itu Winarno, (2013: 13) menjelaskan pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. PKn menjadi suatu program pendidikan yang berperan dalam mencapai salah satu tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang berisikan tentang nilai-nilai moral pancasila yang sasarannya adalah membentuk peserta didik agar dalam dirinya tumbuh kesadaran untuk mengamalkan nilai-nilai dan moral pancasila itu dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat berperan dalam demokrasi pemerintahan, serta dapat mengetahui prinsip dan komitmen suatu negara yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan dari PKn itu sendiri adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Sedangkan tujuan dari PKn dalam KTSP yang didasarkan oleh Pancasila dan UUD 1945 agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, 3) berkembang secara positif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Kemendiknas,2007: 630).

Dari tujuan ini diharapkan pembelajaran PKn dapat menghasilkan warga negara yang berkualitas dan dapat membuatkan sikap mental yang cerdas, demokratis dan penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik. Maka pendidikan kewarganegaraan sejalan dengan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pengembangan warga negara yang demokratis, yakni 1)

mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*) yaitu untuk menjadikan warga negara yang cerdas, 2) membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, dan 3) mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*) agar menjadi warga negara yang partisipatif (Winarno, 2013: 27-28).

Maka dapat disimpulkan bahwa PKn memiliki tujuan yang sangat kompleks. Dikatakan kompleks karena mata pelajaran PKn ini bukan hanya mengedepankan aspek intelektual dengan berbagai konsep saja, akan tetapi juga bertujuan untuk mengenalkan dan mengembangkan nilai-nilai moral Pancasila dan UUD 1945 kepada siswa, sebagai bekal mereka untuk hidup yang lebih baik dimasa depan.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model PBL

Adisusilo (2012: 109) menjelaskan strategi pembelajaran berbasis masalah adalah strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan dan memilih topik masalah yang ingin dijawab terkait dengan materi pembelajaran tertentu yang berhubungan dengan dunia nyata. Peserta didik diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang mengarah pada penyelesaian masalah secara sistematis dan logis.

Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2011: 241) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan PBL merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk bisa lebih berpikir kritis dan dihadapkan pada masalah dunia nyata untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

b. Karakteristik Model PBL.

Pembelajaran berbasis masalah sendiri mengoptimalkan tujuan, kebutuhan, dan motivasi yang mengarahkan suatu proses belajar yang merancang berbagai macam kognisi pemecahan masalah dan salah satu isi utama dari PBL adalah pembentukan masalah yang menuntut penyelesaian.

Rusman (2011: 232-233) menjelaskan karakteristik model PBL sebagai berikut :

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaanya, dan evaluasi sumber informasi
- 6) Belajar adalah kolaboratif, komunikatif dan kooperatif
- 7) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

Sedangkan Arents dalam Jauhar (2011: 87) menjelaskan karakteristik PBL, yaitu : (1) pengajuan pertanyaan atau masalah (memahami masalah), (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk atau karya yang kemudian dipamerkan (presentasi), (5) kerja sama (kolaborasi).

Dengan model PBL diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak kecakapan dari pada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari kecakapan

memecahkan masalah, kecakapan berpikir kritis, kecakapan bekerja sama dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikatif, serta kecakapan pencarian dan pengelolaan informasi.

c. Tahapan Model *Problem Based Learning*

Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2011: 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi Siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing pengalaman individual/ Kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Namun demikian, penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran PKn, mempunyai suatu kelebihan dan kelemahan, Adisusilo (2012: 112-113).

Kelebihan model PBL antara lain 1) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. 2) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik mentransfer pengetahuan mereka dalam memahami kehidupan

nyata. 3) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru. 4) Pemecahan masalah dapat menyadarkan peserta didik bahwa setiap pengetahuan pada dasarnya merupakan cara berpikir bukan sekedar hafalan. 5) Pemecahan masalah dapat lebih menyenangkan dan bermakna dalam proses pembelajaran. 6) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. 7) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata. 8) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk terus-menerus belajar. 9) Pemecahan masalah merupakan teknik yang bagus untuk memahami isi pelajaran dan menemukan pengetahuan yang baru.

Sedangkan kekurangan model PBL yaitu 1) Pendidik memerlukan waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan pelajaran dari pada cara-cara tradisional. 2) Tidak mudah menumbuhkan minat pada peserta didik untuk mencari permasalahan dan memecahkannya berdasarkan data di dalam lingkungan hidup mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah salah satu model pembelajaran melalui pemecahan masalah yang dikaitkan dengan dunia nyata dan dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Dengan model ini siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi untuk menunjukkan kemampuannya memecahkan masalah berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya, melalui model ini siswa dapat mengambil dan mengembangkan nilai-nilai yang terdapat dalam proses pembelajaran PBL melalui permasalahan yang akan dipecahkan. Namun, model ini memiliki kekurangan yang harus diperhatikan oleh guru karena membutuhkan waktu yang lama dan sangat sulit untuk menumbuhkan minat belajar siswa untuk mencari permasalahan dan memecahkannya, sehingga guru harus memiliki keterampilan dalam menerapkan model PBL.

3. Pembelajaran Aktif dengan Media *Information and Communication Technologies* (ICT)

a. Pengertian ICT

Jamaal Ma'mur (Arifin dan Setiyawan; 2012: 90) ICT adalah teknologi digital atau analog apa pun yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan, menyimpan, dan menyampaikan pesan/informasi serta mengkomunikasikannya dalam jarak tertentu, seperti penggunaan komputer, televisi, radio, laptop, kamera, DVD, kaset audio, CD Player, *infocus*, dan *handphone*.

Sedangkan Arifin dan Setiyawan (2012: 88) menjelaskan ICT adalah payung besar terminologi yang mencangkup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media ICT adalah media teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan komunikasi baik dari jarak dekat maupun jauh. Dalam pembelajaran media ICT digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

b. Peran ICT dalam Pendidikan dan Proses Pembelajaran

Peran penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam dunia pendidikan semakin marak dan semakin menjamur dalam penggunaannya, seperti halnya di Indonesia. Beberapa sekolah maupun perguruan tinggi telah menggunakan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik/mahasiswa sebagai jaminan peningkatan mutu pendidikan.

Sedangkan pembelajaran yang menggunakan media ICT merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media teknologi infomasi dan

komunikasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Misalnya, menggunakan media ICT yang berupa laptop, komputer, LCD Projector, OHP, televisi, radio, audio visual, dan didukung dengan internet/*hotspot* area, buku digital (e-book), dan Buku Sekolah Elektronik (BSE).

Dengan mencoba menggunakan media ICT dalam proses pembelajaran sebagai penunjang dan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran diharapkan siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pun bisa lebih baik serta pemahaman terhadap materi dan nilai-nilai lebih bermakna bagi siswa.

c. Penerapan ICT dalam Proses Pembelajaran

Dalam penelitian ini media ICT yang digunakan berupa pengemasan permasalahan yang dikemas dengan *slide* Power Point yang interaktif di-link-kan dengan video yang berkaitan dengan materi secara menarik, menggunakan beragam animasi bergerak dan gambar-gambar kartun, dan diintegrasikan dalam penerapan model PBL pada saat proses pembelajaran PKn.

Media ICT digunakan pada saat apersepsi dan tahap orientasi siswa pada masalah untuk memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang akan didiskusikan. Ketika diskusi kelompok, tahap menganalisis dan evaluasi yakni refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka media ICT digunakan untuk memperjelas hasil dari diskusi dari pemecahan masalah yang telah dilakukan.

4. Aktivitas Belajar PKn

Anitah (2011: 12) menjelaskan aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran

guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Menurut Fathurrohman (2012 : 3) ada 5 hal yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam aktivitas pembelajaran antara lain:

1) aktivitas lisan (*oral activities*) seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi; 2) aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan; 3) aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi; 4) aktivitas gerak (*motor activities*) seperti senam, atletik, menari, melukis; 5) aktivitas menulis (*writing activities*) seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat. Seluruh kegiatan di atas merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkesinambungan dan terarah, dimana guru memberikan rangsangan dan bimbingan kepada siswa agar setelah pelaksanaannya terjadi perubahan, baik dalam hal sikap, tingkah laku dan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan indikator aktivitas belajar PKn dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Aktivitas lisan adalah kegiatan siswa dalam menyajikan informasi kepada temannya, yakni siswa melakukan tanya jawab dan diskusi, siswa menarik kesimpulan, siswa melaporkan temuan dari kelompok lain. 2) Aktivitas mendengarkan adalah siswa memperhatikan penyampaian apersepsi, siswa memperhatikan indikator dan tujuan pembelajaran, siswa memperhatikan penutupan pelajaran, siswa memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran 3) Aktivitas visual adalah kegiatan dalam memperhatikan tampilan pada media ICT. 4) Aktivitas gerak adalah kegiatan siswa dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran seperti bertanya dan melaporkan hasil diskusi. 5) Aktivitas menulis adalah kegiatan siswa berdiskusi dalam menyelesaikan LDS, dan mencocokkan hasil-hasil temuan/pendapat kelompok dan menuliskannya di LDS, serta mengerjakan soal tes.

Secara keseluruhan aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini pada hakikatnya adalah keterlibatan siswa secara menyeluruh yang menyangkut aspek minat, perhatian, partisipasi, dan presentasi, demi tercapainya tujuan pembelajaran dan keberhasilan proses pembelajaran.

5. Hasil Belajar PKn

Sudjana (2006: 3) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Selanjutnya Sudjana menyatakan hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa sesuai dengan kriteria tertentu.

Dalam hal ini Anderson dan Krathwohl dalam Winarni (2012: 139) membagi ranah kognitif meliputi dua dimensi, yaitu kognitif proses dan kognitif produk. Kognitif proses terdiri dari enam aspek yaitu sebagai berikut :

- 1) Proses mengingat, yaitu mengambil pengetahuan dari *long term memory*. Proses mengingat dapat dilakukan melalui mengenali dan mengingat kembali tentang waktu, kejadian dan peristiwa-peristiwa penting. 2) Proses memahami, yaitu mengkonstruks makna dari berbagai informasi yang ditangkap oleh panca indera. 3) Proses mengaplikasikan, yaitu menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. 4) Proses menganalisis, yaitu kemampuan untuk membagi materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antarbagian dengan bagian lain. 5) Proses mengevaluasi, yaitu proses mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar. 6) Proses mencipta, yaitu dengan memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.

Bloom dalam Sudjana (2006: 22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Ranah afektif berkenan terdiri dari lima aspek, antara lain aspek menerima, menanggapi, menilai, mengelolah, dan menghayati. Ranah psikomotor berkenan dengan hasil belajar

keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari empat aspek, antara lain aspek menirukan, memanipulasi, pengalamian, dan artikulasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dari proses pembelajaran berupa tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotor. Melihat faktor-faktor di atas ternyata pendekatan dan media pendukung yang dipilih oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan salah salah faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berinteraksi dalam belajar dan pemahaman konsep pelajaran.

6. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Karakter

Menurut Rutland dalam Asmani (2011: 27-28) mengemukakan bahwa *karakter* berasal dari kata bahasa Latin yang berarti “ dipahat “. Secara harfiah, *karakter* artinya adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama, atau reputasinya. Dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian yang ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang; biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap.

Sedangkan menurut Kemendiknas (2010: 3) karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Karakter seseorang dapat dibentuk, dapat dikembangkan dengan pendidikan nilai. Pendidikan nilai akan membawa pada pengetahuan nilai, pengetahuan nilai akan membawa pada proses internalisasi nilai, dan proses internalisasi nilai akan mendorong seseorang untuk mewujudkannya dalam

tingkah laku, dan akhirnya pengulangan tingkah laku yang sama akan menghasilkan karakter seseorang (Adisusilo, 2012: 77).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan kekuatan mental individu yang dijadikan sebagai landasan untuk cara pandang dalam bersikap, bertindak dan berfikir. Melalui pendidikan karakter kekuatan mental yang ada dimiliki individu akan diarahkan dan dikembangkan.

b. Pendidikan Karakter di SD

Dalam UU SISDIKNAS tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernapas dari nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Pendidikan karakter mengembangkan jiwa yang ada dalam hidup anak, sejak kecil sampai masa dewasa. Menurut Atkinson dalam Hafid (2013: 118) menjelaskan untuk tingkat Sekolah Dasar, bagi anak usia antara 7-12 tahun dimana dalam periode ini hendaknya anak-anak diberikan pengertian tentang tingkah laku yang baik dalam kehidupan sehari-hari, masa ini disebut operasional/konkrit. Karakteristik yang dimunculkan pada periode ini antara lain mampu berpikir logis mengenai objek dan kejadian, mereka mampu mengklasifikasi objek menurut beberapa tanda dan mampu menyusunnya dalam suatu seri berdasarkan satu dimensi, seperti ukuran.

Proses pendidikan karakter melibatkan siswa secara aktif dalam semua kegiatan keseharian di sekolah. Dalam kaitan ini, kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan diharapkan mampu menerapkan prinsip "tut wuri handayani"

dalam setiap perilaku yang ditunjukkan peserta didik. Salah satu pembentukan karakter dapat dilakukan oleh para guru lewat pendidikan nilai dalam setiap mata pelajaran terutama dalam PKn.

Pendidikan karakter mempersyaratkan adanya pendidikan moral dan pendidikan nilai. Adapun 18 bentuk nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yang sangat perlu diajarkan kepada peserta didik sejak dini, yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, serta tujuan pendidikan nasional dan telah ditetapkan Kementerian Pendidikan Nasional.

Tabel 2.2 Nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter menurut Kemendiknas

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksana ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai kententuan dan peraturan.
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh mengatasi berbagai hambatan belajar dalam tugas, dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8	Demokrasi	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa Ingin	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk

	Tahu	mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu.
10	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetian, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar Membaca	Kebiasaan yang menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebaikan bagi dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

(Sumber : KEMENDIKNAS)

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaharuan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu (Asmani, 2011: 42). Pendidikan karakter juga bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian

pembentukan karakter dan ahlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan.

Beberapa penelitian yang menjelaskan dampak pendidikan karakter terhadap keberhasilan akademik. dalam hasil studi *Marvin Berkowitz dari university of missori, St, Lois*, dalam Asmani (2011: 44) menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan karakter. Kelas-kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan adanya penurunan drastis pada perilaku negatif siswa yang dapat menghambat keberhasilan akademik.

Melalui pendidikan karakter ini, diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan mengeinternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia, terutama dalam mengembangkan nilai karakter demokrasi siswa sehingga dapat terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan untuk membangun salah satu nilai karakter kepada siswa, yakni nilai karakter demokrasi. Seperti yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional, No 20 Tahun 2003, bahwa tidak hanya bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, akan tetapi juga untuk menjadikan warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Nilai demokrasi juga merupakan salah satu nilai dari 18 nilai yang mesti

ditumbuhkembangkan berdasarkan Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2006.

d. Nilai Karakter Demokrasi

Kata demokrasi merupakan gabungan dari kata *demos* yang berarti rakyat dan *kratos* yang berarti kekuasaan atau undang-undang. Pengertian yang dimaksud dengan demokrasi adalah kekuasaan atau undang-undang yang berakar kepada rakyat. Dalam pendidikan karakter demokrasi diartikan lebih kearah cara berpikir siswa, cara dalam bersikap dan bertindak, serta dalam menilai hak sesama dan kewajibannya dengan orang lain.

Pendidikan demokrasi sendiri sebagai upaya sadar untuk membentuk kemampuan warga negara berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan dalam suatu negara yang demokratis adalah membebaskan anak bangsa dari kebodohan, kemiskinan, dan perbudakan. Sementara itu pentingnya pendidikan demokrasi terlihat dari nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam pendidikan karakter itu sendiri.

Naim (2012: 166-168) menjelaskan dalam konteks *character building* ada beberapa prinsip yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai demokrasi, yaitu :

- 1) Menghormati pendapat orang lain. Artinya memberikan hak yang sama kepada orang lain untuk berpendapat sesuai dengan karakteristik dan kualifikasi pemahamannya sendiri. 2) Sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain. Sikap ini merupakan bagian dari kerangka operasional toleransi dalam perbedaan pendapat. Sikap fair tidak cukup dengan hanya memahami bahwa setiap manusia pasti berbuat salah dan sebaik-baiknya orang berbuat salah adalah mereka bertaubat.

Sedangkan dalam Pancasila sebagai dasar negara terkandung makna nilai demokrasi disetiap Sila, dalam sila ke empat yang menjelaskan tentang Nilai

dalam bermusyawarah musyawarah, yakni menciptakan dan mengakomodasi keinginan untuk menyelesaikan suatu masalah secara damai, terbuka dan dialogis, kesediaan mengemukakan pendapat untuk mencari kebenaran, kesediaan mendengarkan atau menerima pendapat orang lain, kesediaan untuk menerima dan menghormati perbedaan (Kaelan, 2007: 35).

Berdasarkan penjelasan tersebut dan dari kompetensi lulusan yang diharapkan dalam pembelajaran PKn. Karakter demokrasi merupakan bagian yang penting, karena karakter demokrasi merupakan salah satu karakter dasar yang harus dibangun dalam diri siswa untuk bisa hidup di lingkungannya. Dalam penelitian ini peneliti merumuskan indikator demokrasi berdasarkan beberapa prinsip dan substansi nilai-nilai karakter dalam standar kompetensi lulusan, yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran berbasis ICT yang digunakan peneliti selama proses pembelajaran. Adapun indikator karakter demokrasi yang dikembangkan, sebagai berikut ini :

1. Saling menghormati pendapat orang lain.
2. Sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain.
3. Kesediaan mengemukakan pendapat.

7. Penerapan Model *Problem Based Learning* menggunakan media ICT

Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya siswa dituntut untuk berpikir kritis, dalam proses pembelajarannya siswa berkelompok secara heterogen yang terdiri 4-5 orang dan berdiskusi dalam menyelesaikan suatu pemecahan masalah yang dikaitkan dengan permasalahan yang ada di dunia nyata mereka. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan kegiatan penutup ada lima tahapan

dalam model *Problem Based Learning*, yaitu orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa, membimbing penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi.

Selain model pembelajaran yang digunakan guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu siswa supaya terjadi proses belajar. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan model pembelajaran, karena model yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dalam proses pembelajaran tersebut.

Dalam hal ini, media ICT yang digunakan yaitu berupa media *Infocus* dan laptop dalam menampilkan/menayangkan video yang menarik dan sesuai dengan dunia siswa pada slide power point yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa lebih tertarik terhadap pemecahan masalah nantinya dan terhadap pemahaman materi dan nilai-nilai.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat dirumuskan langkah-langkah penerapan model *problem based learning* dengan media ICT dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan pendahuluan tahap orientasi siswa pada masalah 1) Membuka pelajaran dengan apersepsi. 2) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 3) Guru menayangkan video ataupun gambar yang berhubungan dengan materi/permasalahan yang akan

diajarkan melalui media ICT berupa laptop dan *Infocus* dengan gambar yang menarik untuk motivasi anak dalam belajar.

Pada kegiatan inti, merupakan tahap mengorganisasikan siswa. 1) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok heterogen yang anggotanya 4-5 orang. 2) Guru membagikan LDS kepada setiap masing-masing kelompok. 3) Guru menjelaskan petunjuk dalam mengisi LDS. 4) Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru dalam mengerjakan LDS. 8) Guru membimbing siswa untuk membuat laporan hasil diskusi kelompok. 9) Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi dan kelompok lain mananggapi yang disesuaikan dengan permasalahan pada media ICT yang ditampilkan didepan kelas.

Pada kegiatan penutup yang dilakukan yaitu 10) Guru memberikan pemantapan materi. 11) Guru membantu siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa dengan menggunakan media ICT. 12) Guru memberikan evaluasi dengan media ICT. 13) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

B. Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Dari penelitian yang hampir sama yang telah dilakukan dengan konteks pokok penelitian yang sama yakni Model *Problem Based Learning* (PBL) :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah Asnawati (2009) yang menyimpulkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan berpikir kritis terhadap hasil belajar siswa (Studi pada siswa kelas VA di SD Negeri 03 Kota Bengkulu Mata pelajaran PKn).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Elyanti (2012) yang menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA di SD Negeri 27 Kota Bengkulu.

Dari penelitian-penelitian di atas disimpulkan bahwa adanya perubahan-perubahan sikap siswa dalam pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses, hasil belajar dan pengembangan pengetahuan afektif, kognitif dan psikomotor pada siswa. Dengan tindakan-tindakan yang telah dilakukan terbukti telah mampu merubah cara belajar siswa yang mengarah ke peningkatan aktivitas belajar di kelas dan hasil belajar siswa yang lebih baik.

C. Kerangka Berpikir

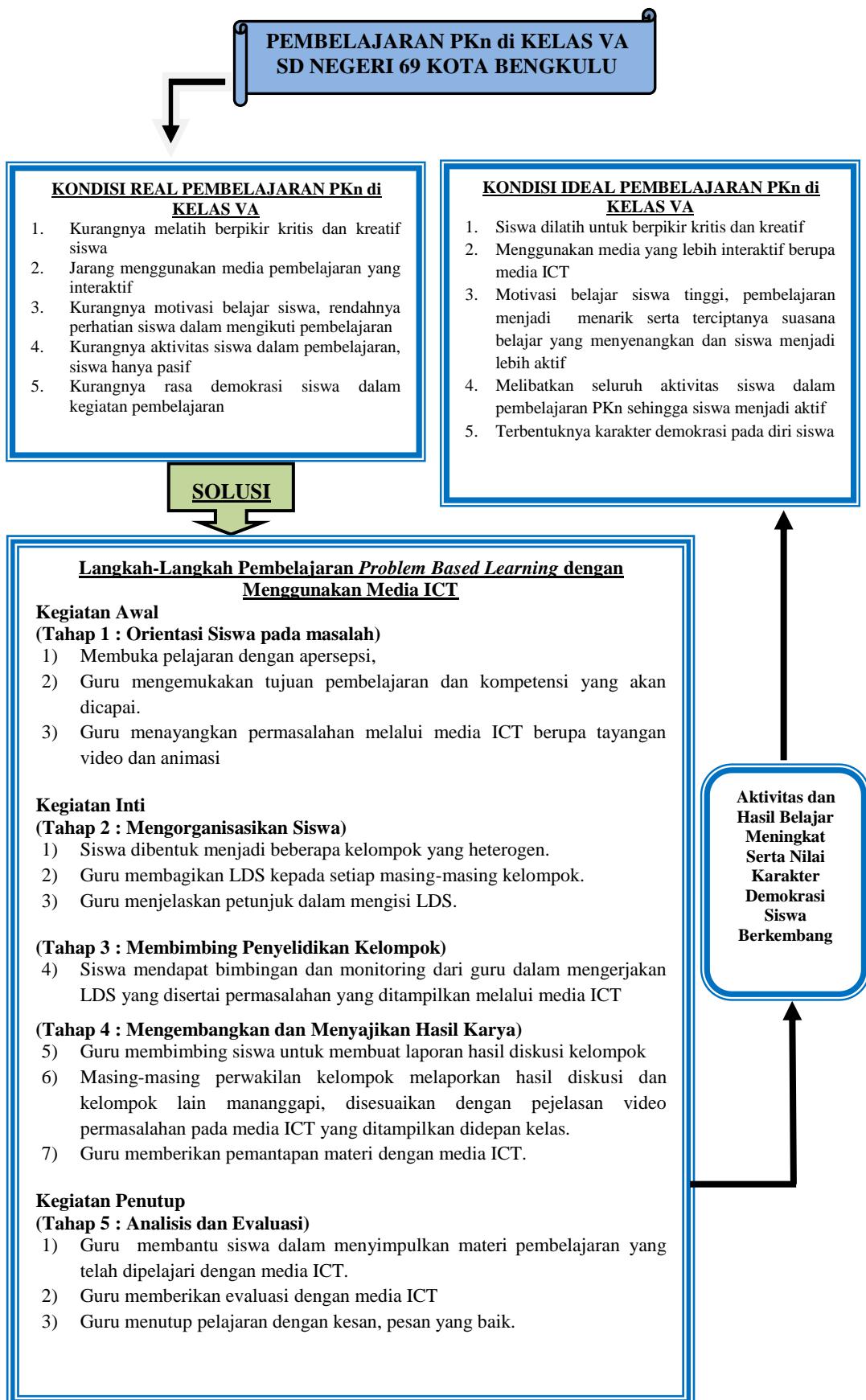
Berdasarkan konsep dan teori yang telah diuraikan di atas, dan berpijak pada kondisi nyata yang terjadi dalam pembelajaran PKn di kelas VA SD N 69 Kota Bengkulu. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya melatih berpikir kritis dan kreatif siswa, yang dikarenakan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariatif.
2. Jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Masih banyaknya siswa yang ribut sendiri, serta malas-malasan mengikuti pembelajaran.
4. Siswa yang masih terlihat pasif dalam pembelajaran, yakni masih rendahnya tanya jawab siswa.

5. Masih banyaknya siswa yang tidak terlibat terhadap tugas kelompok yang diberikan dan masih rendahnya kerja sama siswa, hal ini terlihat dari masih banyak siswa yang tidak ikut serta dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
6. Rendahnya rasa demokrasi siswa, terlihat dari masih rendahnya sikap saling menghormati sesama siswa ketika berpendapat dan kurang berpartisipasi aktif dalam memberikan pendapat dalam diskusi kelompok.

Maka peneliti berkerjasama dengan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan penggunaan media ICT dalam pembelajaran PKn. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang ditunjang dengan media berbasis ICT, diharapkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran berupa peningkatan keaktifan siswa dan guru yang dapat dilihat melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa, dan adanya peningkatan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor, serta dapat membangun karakter demokrasi dari diri siswa di kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu. Pada akhirnya pembelajaran PKn yang ada di kelas VA dapat mencapai kondisi ideal yang sesuai dengan yang apa diharapkan dalam proses pembelajaran nantinya .

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Model *Problem Based Learning* dengan Media ICT

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan pernyataan tentatif yang merupakan terkaan atau jawaban sementara tentang masalah yang sedang diamati yang secara teoritis paling mungkin kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian terhadap pernyataan tersebut. Berdasarkan kajian teroritis, hasil-hasil penelitian yang relevan dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Jika diterapkan model *Problem Based Learning* dengan media ICT dengan baik, maka akan ditemukan langkah-langkah model *Problem Based Learning* dengan media ICT yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar serta pengembangan karakter demokrasi siswa.
2. Jika dilakukan pembelajaran melalui Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media ICT, maka dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran PKn kelas VA SD negeri 69 Kota Bengkulu.
3. Jika dilakukan pembelajaran melalui Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media ICT, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD negeri 69 Kota Bengkulu.
4. Jika dilakukan pembelajaran melalui Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media ICT, pendidikan nilai karakter demokrasi siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD negeri 69 Kota Bengkulu dapat dikembangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan praktik pembelajaran dengan melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan, Kemudian mencobakan secara sistematis berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan permasalahan di kelas. Penelitian ini merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dilakukan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto 2007: 2).

Selain itu Suparno dalam Trianto (2011: 15) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu cara pengembangan profesionalitas guru dengan jalan memberdayakan mereka memahami kinerjanya sendiri dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus. Maka, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara professional.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013/2014. Pada kelas VA tersebut siswanya berjumlah 35 orang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan yang memiliki

latar belakang yang berbeda. Mata pelajaran dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini yakni Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

C. Definisi Operasional

1. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan dalam penelitian ini merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

2. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media ICT

Problem Based Learning dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berbasis masalah yang dikaitkan dengan dunia nyata, tahap-tahap proses pembelajarannya merupakan unsur-unsur yang dapat menciptakan proses belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Pembelajaran yang menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses kegiatan belajar dengan cara menyediakan fasilitas dan menyusun bahan pengajaran yang sesuai pengajaran yang efektif dan banyak mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media ICT dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang mana dalam proses pembelajaran menggunakan media teknologi berupa Laptop dan *Infocus*. Dimana permasalahan yang akan disampaikan dimuat dalam *slide Power Point* yang interaktif disesuaikan dengan dunia mereka dan di-link-kan dengan film/video yang dikemas semenarik mungkin yang terkait dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

3. Aktivitas Belajar PKn

Aktivitas belajar dalam pelajaran PKn yang baik dalam penelitian ini adalah proses yang memungkinkan siswa belajar secara optimal. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Maka dalam penelitian ini kegiatan pembelajarannya dapat dilihat dari aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa itu sendiri. Aktivitas belajar dalam penelitian ini yakni keterlibatan siswa secara menyeluruh yang menyangkut aspek minat, perhatian, partisipasi, dan presentasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

4. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn dalam penelitian ini yakni berupa perubahan perilaku atau tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai. Hasil belajar itu adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil yang dicapai merupakan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif dalam proses pembelajaran PKn diperoleh dengan evaluasi belajar yang terdiri dari beberapa tingkat yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan mencipta. Dihitung dari ketuntasan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar klasikal. Ranah afektif dan psikomotor diperoleh dari lembar penilaian afektif dan psikomotor. Ranah afektif yang terdiri dari empat aspek yang meliputi menerima, menanggapi, menilai, mengelola, sedangkan ranah psikomotor yang terdiri dari tiga aspek yang meliputi memanipulasi, pengalamian, dan artikulasi.

5. Karakter Demokrasi

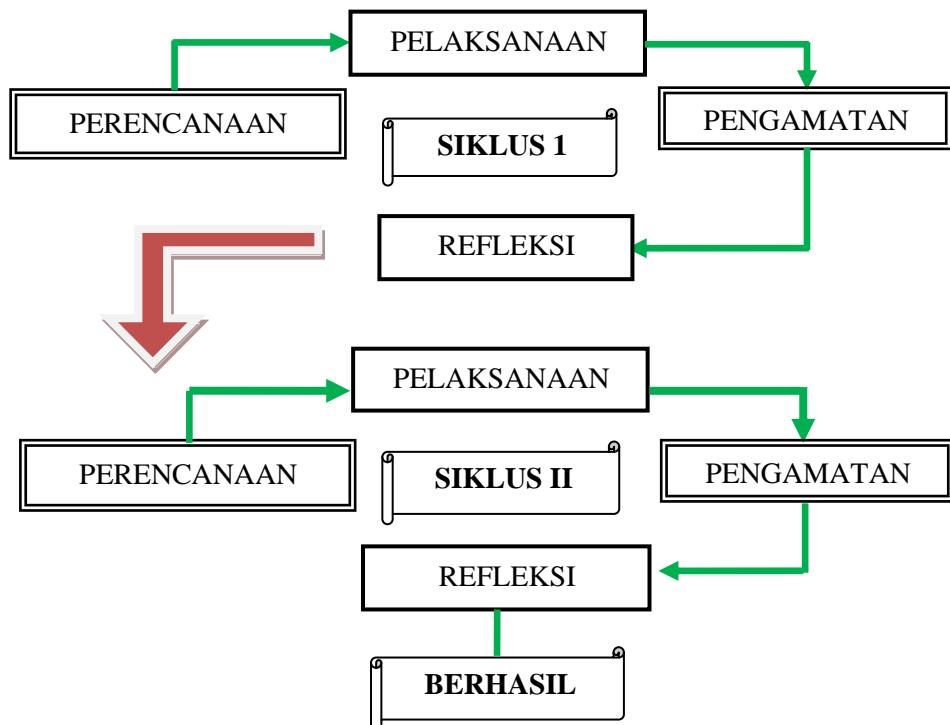
Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk penanaman watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, serta bertindak. Dan merupakan sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa. Pendidikan karakter di sini adalah suatu sistem penanaman dan pengembangan nilai-nilai karakter demokrasi kepada siswa dalam pembelajaran PKn.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam II siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat tahapan ditiap siklus yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2007: 21).

Aspek yang akan diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktivitas siswa pada saat pelajaran PKn dengan penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar, untuk melihat keaktifan dan peningkatan hasil belajar siswa serta mengembangkan karakter demokrasi siswa.

Menurut Arikunto (2007: 21) tahap-tahap dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Secara rinci tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS I

A. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menerapkan tindakan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media ICT sebagai media pembelajaran.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan pada siklus I diuraikan sebagai berikut :

1. Menganalisis kurikulum kelas V SD Negeri 69 Kota Bengkulu untuk melihat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan, sehingga pada siklus I dipilih SK 1. Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan KD 1.3 Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Membuat silabus mata pelajaran PKn kelas V semester 1, silabus siklus I.
(Lampiran 1 dan Lampiran 3)
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang menggunakan media ICT.
(Lampiran 2 dan Lampiran 4)
4. Mempersiapkan media ICT yang akan digunakan dalam pembelajaran.
(Lampiran 59)
5. Mempersiapkan tayangan video permasalahan yang dikemas secara menarik yang berhubungan dengan materi pelajaran sebagai bahan diskusi siswa.
6. Membuat Lembar Diskusi Siswa (LDS) dan kunci jawaban LDS.
7. Membuat format evaluasi dan lembar jawaban evaluasi.
8. Peneliti menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta lembar pengamatan afektif, psikomotor dan pengembangan nilai karakter demokrasi siswa.

B. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahapan selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I terdiri dari dua pertemuan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Pertemuan I

Hari/Tanggal : Senin, 09 September 2013

Kegiatan Pendahuluan

Tahap Problem Based Learning

(Tahap 1 : Orientasi Siswa pada masalah)

- 1) Mengawali pelajaran dengan apersepsi. Dengan bernyanyi lagu “Dari Sabang Sampai Marauke”, setelah itu memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait isi dari lagu tersebut, dan mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi yang akan diajarkan yaitu “Perilaku dalam menjaga keutuhan NKRI”.
- 2) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menayangkan video permasalahan melalui media ICT berupa video awal yaitu Klip “Lagu Indonesia Raya” dan diteruskan dengan video permasalahan “Tawuran Antar Pelajar “ untuk didiskusikan siswa.

Kegiatan Inti

(Tahap 2 : Mengorganisasikan Siswa)

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa gambaran garis besar dari proses pembelajaran.
- 2) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- 3) Guru membagikan LDS kepada setiap kelompok.
- 4) Siswa memperhatikan pengarahan guru tentang kegiatan percobaan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

(Tahap 3 : Membimbing Siswa)

- 5) Siswa berdiskusi memecahkan kasus/permasalahan yang sudah dipersiapkan oleh guru melalui media ICT.

(Pengembangan Karakter Demokrasi)

- 6) Siswa mengerjakan LDS dengan diskusi kelompok.

(Pengembangan Karakter Demokrasi)

- 7) Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru dalam mengerjakan LDS.

(Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

- 8) Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi dan kelompok lain mananggapi yang disesuaikan dengan tampilan media ICT yang ditampilkan didepan kelas.
- 9) Secara bergantian setiap kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

(Pengembangan Karakter Demokrasi)

- 10) Guru memberikan pemantapan materi yang telah diajarkan kepada siswa.

Kegiatan Penutup

(Tahap 5 : Analisis dan Mengevaluasi Proses pemecahan masalah)

- 1) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman konsep dari pembelajaran yang telah dipelajari.
- (*Pengembangan Karakter Demokrasi*)
- 2) Guru memberikan penegasan/penguatan atas jawaban/pendapat siswa.
- 3) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan dipertegas oleh guru dengan menggunakan media ICT.
- 4) Guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa soal-soal essay berdasarkan materi yang telah di pelajari dengan media ICT.
- 5) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

b) Pertemuan II

Hari/Tanggal : Kamis, 12 September 2013

Kegiatan Pendahuluan

Tahap *Problem Based Learning*

(Tahap 1 : Orientasi Siswa pada masalah)

- 1) Mengawali pelajaran dengan apersepsi. Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yakni mengenai “Perilaku Dalam Menjaga Keutuhan NKRI” dengan pertanyaan bagaimakah cara kita sebagai pelajar menjaga keutuhan NKRI? Selanjutnya guru mengaitkan pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan materi yang akan dipelajari.
- 2) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menayangkan video permasalahan mengenai Kebudayaan Indonesia yang diklaim negara lain, yang sebelumnya ditampilkan dahulu Klip lagu Indonesia Raya untuk didiskusikan siswa yang dikemas melalui media ICT.

Kegiatan Inti

(Tahap 2 : Mengorganisasikan Siswa)

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa gambaran garis besar dari proses pembelajaran.
- 2) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- 3) Guru membagikan LDS kepada setiap kelompok.
- 4) Siswa memperhatikan pengarahan guru tentang kegiatan percobaan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

(Tahap 3 : Membimbing Siswa)

- 5) Siswa berdiskusi memecahkan permasalahan/kasus yang sudah dipersiapkan oleh guru melalui media ICT.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 6) Siswa mengerjakan LDS dengan diskusi kelompok.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 7) Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru mengerjakan LDS.

(Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

- 8) Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi dan kelompok lain mananggapi, yang disesuaikan dengan tampilan media ICT yang ditampilkan didepan kelas..
- 9) Secara bergantian setiap kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 10) Guru memberikan pemantapan materi yang telah diajarkan kepada siswa.

Kegiatan Penutup

(Tahap 5 : Analisis dan Mengevaluasi Proses pemecahan masalah)

- 1) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman konsep dari pembelajaran yang telah dipelajari.*(Pengembangan Karakter Demokrasi)*
- 2) Guru memberikan penegasan/penguatan atas jawaban/pendapat siswa.
- 3) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan dipertegas oleh guru dengan menggunakan media ICT.
- 4) Guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa 4 soal essay berdasarkan materi yang telah di pelajari dengan media ICT.
- 5) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

C. Observasi (*Observation*)

Pada tahap observasi di siklus ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, yaitu mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan format observasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan mengamati 13 aspek observasi aktivitas guru dan 13 aspek observasi aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan oleh guru Wali kelas VA dan Guru Kelas SD Negeri 69 Kota Bengkulu, yaitu Ibu Prihatiningsih, S.Pd dan Ibu Sukinah, A, Ma.Pd. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh kedua pengamat tersebut selanjutnya dianalisis kemudian direfleksi oleh peneliti bersama pengamat untuk digunakan dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap sebagai hasil belajar siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 5 aspek, lembar observasi psikomotor siswa yang terdiri dari 4 aspek, dan lembar pengamatan perkembangan karakter demokrasi yang terdiri dari 3 aspek indikator.

D. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi dan hasil tes belajar siswa. Untuk mengetahui hal apa saja yang telah tercapai dan kelemahan-kelemahan apa saja yang masih ada pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan guru untuk melakukan refleksi dengan melihat data hasil observasi dan tes untuk mengukur

keberhasilan pelaksanaan siklus I yang dapat dijadikan dasar untuk menyusun perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan guru pada pembelajaran siklus ke-II.

2. SIKLUS II

Pada siklus II ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran siklus I, dan menyusun kembali rencana perbaikan yang dilakukan pada siklus II. Sasarannya adalah untuk memperbaiki aspek-aspek yang dinilai belum berhasil pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I dilakukan lagi pada siklus II dengan beberapa perbaikan yang mengacu pada hasil refleksi terhadap apa yang dilakukan selama proses pembelajaran. Pembelajaran pada siklus II tetap menerapkan pembelajaran melalui metode *problem based learning* dan penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan dua kali pertemuan. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II, sama halnya dengan siklus I, yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

A. Tahap Perencanaan

- 1) Menyusun rancangan perbaikan skenario pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.
- 2) Menganalisis kurikulum kelas V SD Negeri 69 Kota Bengkulu untuk melihat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan, sehingga pada siklus II dipilih SK 2. Memahami peraturan perundangan tingkat pusat dan daerah, dan KD 2.1.Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.
- 3) Membuat silabus mata pelajaran PKn kelas V semester 1, silabus siklus II.
(Lampiran 30 dan Lampiran 32)

- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang menggunakan media ICT. (Lampiran 31 dan lampiran 33)
- 5) Mempersiapkan media ICT yang akan digunakan dalam pembelajaran. (Lampiran 59)
- 6) Mempersiapkan tayangan video permasalahan yang dikemas secara menarik yang berhubungan dengan materi pelajaran sebagai bahan diskusi siswa.
- 7) Membuat Lembar Diskusi Siswa (LDS) dan kunci jawaban LDS.
- 8) Membuat format evaluasi dan lembar jawaban evaluasi.
- 9) Peneliti menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta lembar pengamatan afektif, psikomotor dan pengembangan nilai karakter demokrasi siswa.

B. Pelaksanaan Tindakan

Tahapan selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan pada siklus II. Tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II terdiri dari dua pertemuan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Pertemuan I

Hari/Tanggal : Senin, 16 September 2013

Kegiatan Pendahuluan

Tahap Problem Based Learning

(Tahap 1 : Orientasi Siswa pada masalah)

- 1) Mengkondisikan kelas, berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Mengawali pelajaran dengan apersepsi. Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa mengenai perjalanan mereka ke Simpang Lima dan Suprapto, yakni adakah lampu merah dan peraturan lalu lintas yang mereka lihat? Perlukah kita mematuhi? Selanjutnya, mengaitkan pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan materi yang akan diajarkan. Yaitu mengenai “ Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat”.
- 3) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Guru menayangkan video permasalahan untuk didiskusikan siswa berupa video animasi “Peraturan Berlalu lintas dan Sabuk Pengaman” yang dikemas dengan media ICT

Kegiatan Inti

(Tahap 2 : Mengorganisasikan Siswa)

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa gambaran garis besar dari proses pembelajaran.
- 2) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- 3) Guru membagikan LDS kepada setiap kelompok.
- 4) Siswa memperhatikan pengarahan guru tentang kegiatan percobaan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

(Tahap 3 : Membimbing Siswa)

- 5) Siswa berdiskusi memecahkan permasalahan yang sudah dipersiapkan oleh guru melalui media ICT.

(Pengembangan Karakter Demokrasi)

- 6) Siswa mengerjakan LDS dengan diskusi kelompok.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 7) Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru mengerjakan LDS.

(Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

- 8) Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi dan kelompok lain mananggapi, yang disesuaikan dengan tampilan media ICT yang ditampilkan didepan kelas.
- 9) Secara bergantian setiap kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

(Pengembangan Karakter Demokrasi)

- 10) Guru memberikan pemantapan materi yang telah diajarkan kepada siswa.

Kegiatan Penutup

(Tahap 5 : Analisis dan Mengevaluasi Proses pemecahan masalah)

- 1) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman konsep dari pembelajaran yang telah dipelajari.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 2) Guru memberikan penegasan/penguatan atas jawaban/pendapat siswa.
- 3) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan dipertegas oleh guru dengan menggunakan media ICT.
- 4) Guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa 4 soal essay berdasarkan materi yang telah di pelajari dengan media ICT.
- 5) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

b) Pertemuan II

Hari/Tanggal : Kamis, 19 September 2013

Kegiatan Pendahuluan

Tahap *Problem Based Learning*

(Tahap 1 : Orientasi Siswa pada masalah)

- 1) Mengkondisikan kelas, berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Mengawali pelajaran dengan apersepsi. Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu “Peraturan Tingkat Pusat” dan mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi yang akan diajarkan yakni “Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Daerah”.
- 3) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Guru menayangkan video permasalahan berupa tayangan animasi “Membuang Sampah Sembarangan dan Larangan Merokok di Tempat Umum” untuk didiskusikan siswa yang dikemas melalui media ICT.

Kegiatan Inti

(Tahap 2 : Mengorganisasikan Siswa)

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa gambaran garis besar dari proses pembelajaran.
- 2) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- 3) Guru membagikan LDS kepada setiap kelompok.
- 4) Siswa memperhatikan pengarahan guru tentang kegiatan percobaan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

(Tahap 3 : Membimbing Siswa)

- 5) Siswa berdiskusi memecahkan permasalahan yang sudah dipersiapkan oleh guru melalui media ICT. (*Pengembangan Karakter Demokrasi*)

- 6) Siswa mengerjakan LDS dengan diskusi kelompok.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 7) Siswa mendapat bimbingan dan monitoring dari guru mengerjakan LDS.

(Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

- 8) Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi dan kelompok lain mananggapi, yang disesuaikan dengan tampilan media ICT yang ditampilkan didepan kelas.
- 9) Secara bergantian setiap kelompok memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

(Pengembangan Karakter Demokrasi)

- 10) Guru memberikan pemantapan materi yang telah diajarkan kepada siswa.

Kegiatan Penutup

(Tahap 5 : Analisis dan Mengevaluasi Proses pemecahan masalah)

- 6) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman konsep dari pembelajaran yang telah dipelajari.
(Pengembangan Karakter Demokrasi)
- 7) Guru memberikan penegasan/penguatan atas jawaban/pendapat siswa.
- 8) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan dipertegas oleh guru dengan menggunakan media ICT.
- 9) Guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa 4 soal essay berdasarkan materi yang telah di pelajari dengan media ICT.
- 10) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik.

C. Observasi

Pada tahap observasi di siklus ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, yaitu mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan format observasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan mengamati 13 aspek observasi aktivitas guru dan 13 aspek observasi aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan oleh guru Wali kelas VA dan Guru Honorer SD Negeri 69 Kota Bengkulu, yaitu Ibu Prihatiningsih, S.Pd dan Desperianti, S.Pd. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh kedua pengamat tersebut selanjutnya dianalisis kemudian direfleksi oleh peneliti bersama pengamat untuk digunakan dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap sebagai hasil belajar siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 5 aspek, lembar observasi psikomotor siswa yang terdiri dari 4 aspek, dan lembar pengamatan perkembangan karakter demokrasi yang terdiri dari 3 aspek.

D. Refleksi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi dan hasil tes belajar siswa. Untuk mengetahui hal apa saja yang telah tercapai dan kelemahan-kelemahan apa saja yang masih ada pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan guru untuk melakukan refleksi diri dengan melihat data hasil observasi dan tes untuk

mengukur keberhasilan pelaksanaan siklus II. Dengan demikian, guru dapat menjadikan hasil analisis ini sebagai bahan refleksi diri dan hasilnya digunakan sebagai pedoman untuk penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya, apabila belum tercapai keberhasilan pada siklus II ini. Namun dalam penelitian ini berhenti pada siklus II, karena setiap aspek pengamatan sudah tercapai dengan rata-rata kategori Baik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ada 3 yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur peningkatan kualitas proses pembelajaran maupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2009: 84). Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang terdiri 13 aspek penilaian. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam mengajar melalui metode *problem based learning* dengan menerapkan media berbasis ICT di dalam pembelajaran, sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui metode *problem based learning* dengan media berbasis ICT. Lembar penilaian afektif yang terdiri dari 5 aspek, dan lembar penilaian psikomotor yang terdiri dari 4 aspek penilaian, serta lembar penilaian karakter demokrasi yang terdiri dari 3 aspek penilaian.

2. Lembar Tes

Lembar Tes merupakan tes tertulis yang diberikan setelah proses belajar mengajar dimana yang menjadi objek adalah siswa. Lembar tes yang digunakan untuk menilai ranah kognitif dan kemampuan berpikir ilmiah siswa dalam mengukur sejauh mana tingkat pencapaian atau pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sudah diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Tes tertulis berupa bentuk soal yang terdiri dari 4 butir pertanyaan-pertanyaan essay dan disusun serta dikembangkan oleh peneliti yang berpedoman pada indikator dan kisi-kisi soal berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan melihat tujuan pembelajaran khusus dari aspek pengetahuan (C1) sampai aspek penilaian (C6).

3. Lembar Penilaian Afektif, Psikomotor, dan Karakter Demokrasi Siswa

Lembar penilaian afektif untuk mengamati dan menilai sikap pada saat proses pembelajaran berlangsung yang meliputi 5 aspek pengamatan yaitu: menerima, menanggapi, menilai, mengelola, menghayati. Sedangkan, ranah psikomotor untuk mengamati dan menilai kinerja atau keterampilan siswa pada saat proses pembelajaran yang berlangsung meliputi 4 aspek pengamatan yaitu: menirukan, manipulasi, artikulasi dan pengalamiahan. Perkembangan karakter demokrasi meliputi 2 aspek indikator penilaian yakni menghormati orang lain, menghargai, dan sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini teknik yang digunakan sebagai berikut ini:

1. Observasi atau Pengamatan

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dimana kualitas proses pembelajaran yang datanya dikumpulkan melalui lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi guru untuk menilai keaktifan guru, lembar observasi siswa untuk menilai keaktifan siswa, lembar pengamatan afektif dan psikomotor (sikap dan perilaku siswa), serta lembar observasi pengembangan karakter demokrasi yang digunakan untuk melihat pengembangan karakter demokrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk lembar pengamatan guru dan siswa, pengamat yang menilai adalah wali kelas VA SD Negeri 69 Kota Bengkulu dan Guru Sekolah SD Negeri 69 Kota Bengkulu. Pada lembar pengamatan guru dan siswa aspek penilaian terdiri dari 13 aspek. Sedangkan untuk lembar penilaian afektif, psikomotor, dan perkembangan karakter demokrasi siswa dilakukan oleh guru yang mengajar. Peneliti melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan menilai kekurangan dan kelemahan dari pembelajaran tersebut.

2. Tes Hasil Belajar

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam menggunakan teknik tes, untuk tiap siklus I dan siklus II peneliti menggunakan instrumen berupa soal-soal tes berupa pertanyaan-pertanyaan essay yang terdiri dari 4 soal assay.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Observasi

Data hasil observasi dianalisis dengan menghitung kisaran nilai untuk setiap kriteria penilaian. Keseluruhan data dianalisis secara diskriptif baik yang menyangkut data tes berupa hasil dari proses pembelajaran maupun data pengamatan. Untuk menganalisis data observasi dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung data yang menggunakan rumus :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observer}}$$

$$\text{Skor Tertinggi} = \text{Jumlah Butir Soal} \times \text{Skor Tertinggi Tiap Butir Soal}$$

$$\text{Skor Terendah} = \text{Jumlah Butir Soal} \times \text{Skor Terendah Tiap Butir Soal}$$

$$\text{Selisih Skor} = \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}$$

$$\text{Kisaran Nilai Untuk Tiap Kriteria} = \frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$$

Sudjana, (2006: 132)

Untuk data Lembar Observasi Guru, Lembar Observasi Siswa, perhitungan datanya yaitu :

a) Lembar observasi aktivitas guru

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 13 aspek penilaian. Pengukuran skala penilaian pada proses observasi aktivitas guru yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan diperoleh hasil berikut ini.

Skor tertinggi yaitu 39.

Skor terendah yaitu 13.

Selisih skor yaitu 26.

Kisaran nilai untuk setiap kriteria pengamatan

$$: \frac{Selisih Skor}{Jumlah Kriteria Penilaian}$$

$$: \frac{39-13}{3} = \frac{26}{3} = 8,6$$

Kisaran nilai untuk tiap kriteria 8,6 dibulatkan menjadi 9

Hasil penghitungan di atas menghasilkan interval kategori penilaian aktivitas guru yang ditunjukkan pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.1 : Skor Pengamatan Setiap Aspek yang diamati Pada Lembar Observasi Guru

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	13 – 21	Kurang
2	22 – 30	Cukup
3	31–39	Baik

b) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 13 aspek penilaian. Pengukuran skala penilaian pada proses observasi aktivitas siswa yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan diperoleh hasil berikut ini.

Skor tertinggi yaitu 39.

Skor terendah yaitu 13.

Selisih skor yaitu 26.

Kisaran nilai untuk tiap interval yaitu 8,6 dibulatkan menjadi 9

Hasil penghitungan di atas menghasilkan interval kategori penilaian aktivitas guru yang ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian pada lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	13 – 21	Kurang
2	22 – 30	Cukup
3	31–39	Baik

2. Data Tes

Data tes dianalisis dengan menggunakan rata-rata nilai dan kriteria ketuntasan belajar klasikal menurut Depdiknas (2006:) siswa dinyatakan berhasil atau tuntas apabila siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 75%. Untuk melihat peningkatan hasil belajar tersebut dapat digunakan rumus berikut ini. Menurut Sudjana (2006 : 109) untuk menghitung kualitas pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut ini.

1. Hasil Belajar Aspek Kognitif

a. Nilai Rata-Rata Kelas

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

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah subjek (siswa)

Sudjana, (2006: 109)

b. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 75 ke atas

N = Jumlah siswa

Sudjana, (2006: 120)

2. Lembar Penilaian Aspek Afektif

Lembar penilaian afektif terdiri dari 5 aspek yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Dengan jumlah kriteria penilaian 3. Penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek dengan jumlah kriteria penilaian 5, maka diperoleh data sebagai berikut :

Skor tertinggi adalah 15

Skor terendah adalah 5

Selisih skor adalah 10

$$\text{Kisaran tiap Kriteria} = \frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria}} = \frac{10}{3} = 3,3$$

Jadi, rentang nilai untuk setiap aspek afektif disajikan dalam tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Penilaian Aktivitas Afektif Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	5 – 8,3	Kurang
2	8,4 – 11,7	Cukup
3	11,8 – 15	Baik

Sudjana, (2006: 29)

Untuk penilaian Afektif juga dilihat dari tingkatan dari 5 aspek penilaian, dan disubstansikan kedalam penilaian karakter BT (Belum Terlihat), MT (Mulai Terlihat), MB (Mulai Berkembang), MK (Membudaya Secara Konsisten) .

3. Lembar Penilaian Psikomotor

Jumlah seluruh aspek observasi psikomotor ada 4 aspek yang mencakup menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi dengan jumlah kriteria penilaian 3. Berdasarkan rumus yang telah disebutkan di atas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Skor tertinggi adalah = 12

Skor terendah adalah = 4

Selisih skor adalah = 8

$$\text{Kisaran tiap Kriteria} = \frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria}} = \frac{8}{3} = 2,6$$

Jadi, rentang nilai untuk setiap aspek psikomotor disajikan dalam tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Psikomotor Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	4 – 6,6	Kurang
2	6,7 – 9,3	Cukup
3	9,4 – 12	Baik

Sudjana, (2006: 30)

2. Penilaian Pengembangan Karakter Siswa

Pada lembar penilaian pengembangan karakter demokrasi siswa yang akan dikembangkan berdasarkan indikator. Penilaian siswa dilakukan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran sehingga guru bisa memperoleh profil peserta didik secara keseluruhan tentang perkembangan karakter. Untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah mengembangkan karakter demokrasi berupa karakter saling menghormati, dan sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain pada diri siswa, dan kesediaan mengemukakan pendapat. Menurut Hasan (2010: 104) indikator kualitas karakter ditetapkan dengan indikator :

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudidaya secara Konsisten (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

Hasil dari observasi yang telah dilakukan dengan ketentuan penilaian karakter kemudian dipersentasekan dengan jumlah siswa dan sesuai dengan kategori pengembangan nilai-nilai karakter. Persentase untuk pengembangan karakter dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah tiap indikator}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan menggunakan media ICT dalam pembelajaran, yakni :

1) Hasil Dari Data Observasi

a. Aktivitas Guru

Pelaksanaan melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media ICT dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi pengamat pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam kategori baik, yakni jika rata-rata skor aktivitas guru berada pada rentang 31-39.

b. Aktivitas Siswa

Pelaksanaan melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan menggunakan media ICT dalam pembelajaran dapat dilihat dari

hasil observasi pengamat pada saat proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam kategori baik, yakni jika rata-rata skor aktivitas siswa berada pada rentang 31-39.

2) Hasil Belajar Siswa.

a. Ranah Kognitif

Indikator keberhasilan nilai kognitif siswa dihitung dari nilai rata-rata kelas. Nilai Akhir hasil belajar dinyatakan berhasil, jika ketuntasan belajar klasikal tercapai yaitu 75% dengan nilai rata-rata ≥ 70 dan meningkat pada setiap siklus.

b. Ranah Afektif

Keberhasilan nilai afektif siswa dikatakan baik jika setiap aspek penilaian meningkat di setiap pertemuan dalam setiap siklusnya

c. Ranah Psikomotor

Keberhasilan nilai psikomotor siswa dikatakan baik jika rata-rata skor psikomotor siswa berada pada rentang 9,4-12 dengan kategori baik.

3) Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter berhasil apabila karakter saling menghormati pendapat orang lain, sikap fair atau toleransi terhadap pendapat orang lain meningkat di setiap siklusnya dan kesediaan mengemukakan pendapat.