

DAFTAR ISI

PENGANTAR REDAKSI.....	i
DAFTAR ISI	ii
LEMBAR ABSTRAK	iii
ABSTRACT SHEET	vi
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PROJECT CITIZEN DALAM PENGEMBANGAN KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN DI ERA GLOBAL	119
Ai Tin Sumartini.....	119
PEMANFAATAN TKA SEBAGAI SOLUSI PENINGKATAN LAYANAN PENDIDIKAN DI DAERAH PINGGIRAN SECARA OUT OF BOX	137
Kosasih Ali Abu Bakar.....	137
KAJIAN PENYELENGGARAAN PAUD DI KOTA BANJARMASIN DITINJAU DARI ASPEK PERENCANAAN	159
Lisna Sulinar Sari	159
PERMAINAN MATEMATIKA MONOPOLI TIC TAC TOE YANG EFEKTIF DALAM MEMPELAJARI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT	179
Negara Mangkubumi K	179
KEEFEKTIFAN SEKOLAH DILIHAT DARI DELAPAN STANDART NASIONAL PENDIDIKAN DI WILAYAH EKS KARESIDENAN SURAKARTA.....	199
Parwanto	199
PENINGKATAN PRESTASIBELAJAR MATEMATIKATENTANG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT MELALUI PERMAINAN MISTAR BILANGAN DI SEKOLAH DASAR	225
Titik Umiyati	225
INDEKS PENULIS (AUTHORS INDEX)	247
PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL	248

LEMBAR ABSTRAK

Lembar abstrak ini boleh diperbanyak/di-copy tanpa izin dan biaya

371.1

Ai Tin Sumartini

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Berbasis Project Citizen Dalam Pengembangan
Kompetensi Kewarganegaraan
Di Era Global

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, Agustus 2016, Hal 01-18

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menemukan perbedaan pengembangan kompetensi warganegara yang meliputi kompetensi pengetahuan, watak dan keterampilan kewarganegaraan di era global melalui pembelajaran PKn berbasis *project citizen*. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain "*nonequivalent control group pre-test dan post-test design*". Dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen (kelas IX B) dan kelompok kontrol (kelas IX A) yang tidak dipilih secara random, dengan populasi siswa SMP Negeri 5 Tasikmalaya. Pengumpulan data dilakukan melalui pretes, postes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kompetensi warganegara di era global dalam pembelajaran PKn yang berbasis *project citizen* dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis *project citizen* dengan nilai mean kelas eksperimen lebih besar daripada nilai mean kelas kontrol (40,37 > 20,63). Secara parsial terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengembangan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan (37,30 > 23,70), watak kewarganegaraan (36,70 > 24,30), dan keterampilan kewarganegaraan (38,42 > 22,58). Simpulan penelitian ini adalah pengembangan kompetensi warganegara yang mencakup kompetensi pengetahuan warganegara, kompetensi watak warganegara dan kompetensi keterampilan warganegara di era global berbeda antara pembelajaran PKn berbasis *project citizen* dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis *project citizen*.

370.1

Kosasih Ali Abu Bakar

Pemanfaatan TKA Sebagai Solusi Peningkatan
Layanan Pendidikan Di Daerah Pinggiran
Secara *Out Of Box*

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, Agustus 2016, Hal 19-40

Teknologi komputasi awan saat ini sedang berkembang dengan pesat, hal ini tentunya dikarenakan keuntungan-keuntungan yang ditawarkan serta karakteristik layanannya yang menjadikan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sebuah alat yang lebih efisien dan efektif. Dunia pendidikan yang sudah mulai banyak menggunakan komputasi awan atau disebut dengan pendidikan awan. Penelitian kali ini dilakukan dengan sebuah kajian analisis pemanfaatan dari komputasi awan dalam rangka meningkatkan kualitas mutu pendidikan yang berada di daerah-daerah pinggiran sesuai dengan program Nawacita dari Pemerintahan Jokowi-JK, pemenuhan 21st century learning skills dan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Dalam kajian ini memperlihatkan bahwa pendidikan menggunakan komputasi awan tidak hanya menawarkan sebuah cara dan model pembelajaran baru yang bersifat out of box untuk menghilangkan permasalahan geografis dan ketidakmerataan sumber daya pendidikan yang ada pada "daerah pinggiran", akan tetapi lebih kepada upaya untuk membangun budaya baru dalam belajar. Sehingga dalam rangka pengintegrasian teknologi komputasi awan ke dalam sistem pendidikan diperlukan peranan pemerintah melalui regulasi pendukung, mendukung peran dari PUSTEKKOM sebagai pusat pelayanan dan pembangunan budaya baru belajar menggunakan teknologi komputasi awan.

371.2

Lisna Sulinar Sari

Kajian Penyelenggaraan PAUD di Kota Banjarmasin Ditinjau dari Aspek Perencanaan

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, Agustus 2016, Hal 41-60

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu dari jumlah lembaga PAUD yang ada di Kota Banjarmasin belum semuanya memiliki perencanaan khususnya pada analisis peningkatan legalitas kelembagaan PAUD dan analisis kebutuhan pendidikan untuk anak usia dini (AUD). Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil studi menunjukkan bahwa: i) Disdik Kota Banjarmasin dan Lembaga PAUD sampel tidak melakukan perencanaan yang baik untuk pendataan analisis kebutuhan pendidikan AUD; ii) Belum semua lembaga PAUD sampel memiliki izin operasional dikarenakan adanya persyaratan yang belum dapat dipenuhi karena memerlukan biaya yang cukup besar seperti, pembuatan akta notaris; iii) Belum semua lembaga PAUD memiliki sarpras sesuai dengan pedoman sarana dan prasarana dari pusat; iv) untuk membantu ketersediaan sarpras, Disdik Kota Banjarmasin sudah mengalokasikan dana APBD II berupa bantuan RKB, rehab kelas rusak ringan dan berat, serta bantuan APE Dalam dan Luar berupa barang

370.2

Negara Mangkubumi K

Permainan Matematika Monopoli Tic Tac Toe Yang Efektif Dalam Mempelajari Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, Agustus 2016, Hal 61-80

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan matematika monopoli tic tac toe yang efektif dan praktis untuk menarik siswa mempelajari penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penelitian ini dilatarbelakangi masih banyaknya siswa yang belum mahir melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang merupakan materi awal yang diajarkan di kelas VII SMP sehingga keberhasilan pembelajaran kurang maksimal. Model desain pembelajaran yang digunakan adalah desain model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). Pada tahap pengembangan (Development), metode pengembangan media pembelajaran ini menggunakan beberapa langkah model pengembangan (Borg and Gall), terdiri dari 5 tahapan utama, yaitu 1) Desain awal produk, 2) uji coba produk tahap I, 3) Revisi produk operasional, 4) Uji coba produk tahap II, dan 5) Produk. Subyek uji coba penelitian sejumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi kelayakan media pembelajaran, angket respon siswa, dan foto dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan telah berhasil membangkitkan minat siswa untuk mempelajari matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat karena aspek keefektifan dan kepraktisan pada kriteria layak untuk digunakan serta respon siswa yang semakin positif sehingga media yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada umumnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli tic tac toe mampu membuat siswa untuk berusaha mencari tahu tentang materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan dapat memberikan pengalaman baru yang berarti bagi siswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para guru maupun peneliti termotivasi menemukan formula-formula baru bagi sistem pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan.

370.3

Parwanto

**Keefektifan Sekolah Dilihat Dari Delapan
Standart Nasional Pendidikan Di Wilayah Eks
Karesidenan Surakarta**

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, Agustus 2016, Hal 81-106

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran keefektifan sekolah dilihat dari delapan standar nasional pendidikan. mengetahui tingkat ketecapaian keefektifan sekolah dilihat dari delapan standar nasional pendidikan dan mengetahui dari kedelapan standart nasional pendidikan butir mana disetiap standart yang masih perlu mendapatkan perhatian secara serius. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survai yakni upaya mengumpulkan informasi dari responden yang merupakan contoh dengan menggunakan kuesioner yang terstruktur. Populasi dari penelitian ini adalah jumlah satuan pendidikan Sekolah Mengengah Pertama (SMP) sebanyak 349 sekolah yang bersatatus sekolah negeri yang menyebar di wilayah eks karesidenan Surakarta. Sampel diambil sebanyak 172 sekolah dengan pendekatan area probability sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner tertutup dengan skala likert. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan kuantitatif secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dilihat dari standar isi; standar proses; standar kompetensi kelulusan; standar pendidikan dan tenaga kependidikan; standar sarana dan prasarana ; standar pengelolaan; standar pembiayaan; dan standar penilaian sudah cukup baik. Ketercapaian delapan standar nasional pendidikan seluruh sekolah sampel sudah mencapai tingkat yang cukup tinggi yakni di atas 90%, kendati masih ada beberapa dari sub butir standart yang masih perlu lebih diperbaiki.

371.3

Titik Umiyati

**Peningkatan Prestasi belajar Matematika tentang
Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat
Melalui Permainan Mistar Bilangan Di Sekolah Dasar**

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, Agustus 2016, Hal 107-129

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji proses pembelajaran matematika dan menganalisis peningkatan prestasi belajar melalui permainan mistar bilangan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Temengeng Kabupaten Blora pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Teknik analisis yang digunakan deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data hasil antara prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian yang dilaksanakan 2 siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan mistar bilangan sangat menyenangkan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran meningkat dari 62,5 menjadi 84,5. Hasil belajar siswa juga meningkat ditandai hasil siklus I nilai rata-rata kelas 60,48 dan ketuntasan mencapai 57,10%. Siklus II nilai rata-rata kelas 75,24 dan ketuntasan 85,70%. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui permainan mistar bilangan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar menunjukkan semua siswa berminat dalam melaksanakan tugas dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan dalam permainan mistar bilangan

ABSTRACT SHEET

The Abstract sheet may reproduced/copied without permission or charge

371.1

Ai Tin Sumartini

*Learning Of Civic Educationbased Onproject
Citizen In Development Of Citizenship
Competence In Global Era*

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, August 2016, Page 01-18

This research was aimed developing the mathematics game media named monopoli tic tac toe which attract students to learn about additon and substraction of integer number more effectively and practically. It was based of some students still uncapable to solve this operation number in grade VII SMP therefore impact deficient of learning success. The procedure used in this research was the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The Development used Borg and Gall model which consisted of five stages, namely: 1) first product design, 2) first trial, 3) revise operational product, 4) second trial, and 5) final product. The subjects were 28 students. The instruments consist of validation learning media form, student response form, and documentation photos. The result of research showed the increase of student interests to learn mathematics, specially the addition and substraction integer number. It causes by effective and practical aspects of suitables criteria and response of students more positive therefore this media could increase the result of learning in generally. The conclution of the results are monopoli tic tac toe interests student to have more effort to know about addition and substraction of integer number. Then, giving new experience for the student also. Hopefully by this research, the teacher and researcher were motivated to discover new formulas of teaching and learning inovation which improve the education quality

370.1

Kosasih Ali Abu Bakar

*Using Information And Communication
Technology For Increasing Education Services
At "Daerah Pinggiran" With Out Of Box*

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, August 2016, Page 19-40

Today the developing of cloud computing technology is arising, this is because of the advantages that offering and service characteristic by cloud computing what making information and communication technology as an effective and efficiency device. This is also making education world starts to use cloud computing technology or we can call cloud education. This research will discuss about cloud education role to help increasing quality of education, especially where at the edge areas as Nawa Cita of Jokowi-JK's Government, 21st century learning skills and education for sustainable development. In this study, education using cloud computing not only offers a new stance of learning and a new model of learning but also solving problem with out of box way such as geographical obstacles and unbalance educational resources in "daerah pinggiran", but rather to build a new culture of learning. So, in order to further integration of cloud computing to education system through government with supporting regulation, supporting PUSTEKKOM as serviced central of cloud education and preparing for a new stance of learning using cloud computing technology

371.2

Lisna Sulinar Sari

Study On The Implementation Of Early Childhood Education In The City Of Banjarmasin Viewed From The Aspects Of Planning

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, August 2016, Page 41-60

The problem in this study is from the number of early childhood institutions in the city of Banjarmasin not all have plans in particular to the analysis of institutional legality increase early childhood education and educational needs analysis for early childhood (AUD). This study uses a case study approach to data analysis of quantitative and qualitative deskrtif. The study shows that: i) Disdik Banjarmasin and Institutions ECD sample is not doing better planning for data analysis AUD educational needs; ii) Not all the samples of early childhood institutions have an operating permit because of the requirements can not be met because it requires significant costs such as notary deed; iii) Not all early childhood institutions have infrastructure accordance with the guidelines of the central infrastructure; iv) to assist the availability infrastructure, Disdik Banjarmasin already allocated budget II in the form of classroom assistance, rehabilitation of damaged light and heavy classes, as well as the In and Out APE assistance in the form of goods

370.2

Negara Mangkubumi K

Monopoli Tic Tac Toe As An Effective Mathematics Game To Learn Addition And Substraction Integer Number

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, August 2016, Page 61-80

This research was conducted to improve learning outcomes of students based on achievement of competence attitudes, knowledge and skills in the second semester of academic year 2014/2015 in SMA Negeri 1 Sungailiat. This was a classroom action research (PTK) on the stages of learning, beginning with the proposition of fundamental questions, preparation of design and schedule of the project activities, monitoring of project completion progress, evaluation of learners project results, and ending with activities to evaluate the experience of learners during working on project tasks. The effectivity of the learning process could be seen through the increase in the average achievement to competence mode value, which was predicate: good (B), for the knowledge competency, the average grade achieved for each Basic Competency was 2.80 in the first cycle and 3.10 in the second cycle with 30persen increase between the first cycle to second cycle. The achievement of learning outcomes for skills competencies was 2.96 in the first cycle and 3.16 in the second cycle with 20persen increase between the first cycle to the second cycle. Itcan be concluded that PJBL model could improve students' learning outcomes on the topic of derivative function

370.3

Parwanto

School Effectiveness Based On 8 National Standards Of Education In The Former Residency Of Surakarta

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, August 2016, Page 81-106

The aim of this research is to discover the school effectiveness seen from eight components of standards of national education. From these eight components, we will find out which components still need to be regenerated. This research is using survey method by structured questionnaire to gather information from respondents. The population is 349 Government Junior High Schools in a region of ex Surakarta Residence. Total of samples from population is 172 schools, using area probability sampling approach. To collect the data, we used closed questionnaire with Likert scale as the instrument. After all data collected, then we analyze it descriptively with quantitative approach. The result shown that all the components of standards of national education, including content standards; process standards; competence of graduates standards; educational standards and human resource standards; facilities standards; management standards; funding standards; and assesment standards are fairly good. The achievement of eight standards of national education from all sample schools already achieved high level, i.e. above than 90%. But still there are several sub components needs to be regenerated

371.3

Titik Umiyati

The Increasing Of learning Achievement Of Math About Addition And Reduction Of Integers Using ruler Numbers Game In Elementary School

Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan
Vol. 2, No.2, August 2016, Page 107-129

The purpose of this research is to study the learning process of math and analyse increasing of learning achievement through ruler numbers game. The method used in this research is class action which is done in 2 cycles. The subject of the research are fourth grade students of Number 2 Public Elementary School at Temengeng, Blora district in second semester of the school year 2014/2015. The analysis technique used by comparing the data from pre cycle, first cycle and second cycle. The results of the research that is done two cycles indicate that math learning process by using ruler numbers game can make the students feel pleased so that learning activities increase from 62.5 to 84.5. The results of student learning also increase, it can be showed from the average score of the first cycle is 60.48 and the completeness score reaches 57.1%. The average score of the second cycle is 75.24 and the completeness score reaches 85.7%. The conclusion of the research is math learning about addition and deduction of integer through ruler numbers game can improve learning activity and the results of student learning show that all students are interested to obtain the task and get more enjoyable experience in using ruler numbers game