



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN
MELALUI MODEL *GIVING QUESTION AND
GETTING ANSWER* DENGAN PERMAINAN KREATIF
PADA SISWA KELAS IVA SDN KARANGANYAR 01
SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

Oleh

DEVI CHRISTIYANA

NIM 1401409354

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Devi Christiyana

NIM : 1401409354

prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model
Giving Question And Getting Answer Dengan Permainan
Kreatif Pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01
Semarang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 3 Juni 2013

Peneliti,



Devi Christiyana

NIM 1401409354

PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question And Getting Answer* Dengan Permainan Kreatif Pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang”, ditulis oleh Devi Christiyana NIM: 1401409354, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 03 Juni 2013

Semarang, 3 Juni 2013

Dosen Pembimbing I ,

Dosen Pembimbing II,



Dra. Rengani, M.Si.

NIP 195404121982032001



Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd.

NIP 195607041982032002

Mengetahui

Ketua jurusan PGSD,



Dra. Hartati, M.Pd
UNNES
NIP. 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question And Getting Answer* Dengan Permainan Kreatif Pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang”, ditulis oleh Devi Christiyana NIM: 1401409354, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis
tanggal : 13 Juni 2013

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Drs. Moch Ichsan, M. Pd.
NIP 197701262008121003

Penguji Utama,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd.
NIP 198506062009122007

Penguji I,

Penguji II,

Dra. Renggani, M.Si.
NIP 195404121982032001

Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd.
NIP 195607041982032002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).

Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang bisa menggantikan kerja keras (Anonim).

Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan dapatkan kehidupan yang mandiri (Peneliti).

Persembahan :

Dengan mengucap rasa syukur atas nikmat dari Allah SWT skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Kedua orang tua tercinta (bapak Rumadi dan ibu Zulistiana) yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan motivasi untuk selalu bersabar.*
- 2. Adikku tercinta (Deni Ardiansyah) yang selalu memberikan doa dan dukungan.*

Terima kasih untuk senyum dan semangat yang selalu diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya karena peneliti mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan proses skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model *Giving Question And Getting Answer* Dengan Permainan Kreatif Pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang”.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan belajar kepada penulis.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberi izin penelitian.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberi izin penelitian.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi, yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Dra. Renggani, M.Si., Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
6. Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd., Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bekal ilmu yang tidak ternilai harganya selama belajar dan menuntut ilmu di kampus.
8. Drs. Khoiri, Kepala SDN Karanganyar 01 Kota Semarang, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.

9. Ibu Sri Wahyuni, S. Pd. dan keluarga besar SDN Karanganyar 01 yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan PGSD yang telah memberikan motivasi.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 13 Juni 2013

Penulis



ABSTRAK

Christiyana, Devi. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Giving Question And Getting Answer dengan Permainan Kreatif pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang.* Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing (1) Dra. Renggani, M. Si. dan (2) Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd. 195 halaman.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang. Berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara ditemukan data bahwa dalam melakukan proses pembelajaran guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan ide dan pendapatnya melalui potongan-potongan kertas sebagai media perantaranya. Selama proses pembelajaran berlangsung guru juga belum mengajak siswa untuk melakukan sebuah permainan kreatif dan kurang memanfaatkan media. Hal ini menyebabkan rendahnya antusias dan peran aktif siswa yang berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Berdasarkan hasil analisis nilai ulangan harian semester I diketahui bahwa terdapat 26 dari 40 siswa mengalami ketidaktuntasan belajar karena nilainya masih di bawah KKM yaitu ≤ 65 . Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang.

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN Karanganyar 01 Semarang. Subjek penelitian ini adalah guru dan 13 siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru dari skor 26 dengan kategori baik (siklus 1), skor 29 dengan kategori baik (siklus 2) menjadi 35 dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa dari rata-rata 2,72 dengan kategori baik (siklus 1), rata-rata 3,21 dengan kategori baik (siklus 2) menjadi 3,55 dengan kategori sangat baik (siklus 3). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn ditunjukkan dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat secara signifikan pada tiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% telah terpenuhi dan penelitian ini dinyatakan berhasil.

Berdasarkan penelitian, disimpulkan bahwa melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada tiap siklusnya. Disarankan agar guru selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep materi yang dipelajarinya dan merekonstruksi pengetahuannya sendiri melalui berbagai kegiatan tanya jawab sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif, ceria, bersemangat, dan lebih bermakna (*meaningfull learning*).

Kata Kunci : Kualitas Pembelajaran PKn, Model *Giving Question And Getting Answer*, Permainan Kreatif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	12
2.1.2 Kualitas Pembelajaran.....	21
2.1.3 Hakikat PKn.....	41
2.1.4 Pembelajaran PKn di SD	44
2.1.5 Pembelajaran Aktif.....	47
2.1.6 Model <i>Giving Question And Getting Answer</i>	50
2.1.7 Permainan Kreatif	55
2.1.8 Teori yang Mendasari	61
2.1.9 Penerapan Model <i>Giving Question And Getting Answer</i> dengan Permainan Kreatif.....	66

2.2 Kajian Empiris.....	67
2.3 Kerangka Berpikir.....	70
2.4 Hipotesis Tindakan.....	72
BAB III METODE PENELITIAN.....	73
3.1 Rancangan Penelitian.....	73
3.2 Perencanaan Tahap Penelitian.....	76
3.2.1 Perencanaan Siklus I.....	76
3.2.2 Perencanaan Siklus II.....	80
3.2.3 Perencanaan Siklus III.....	84
3.3 Subjek Penelitian.....	88
3.4 Tempat Penelitian.....	89
3.5 Variabel Penelitian.....	89
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	89
3.6.1 Jenis Data.....	89
3.6.2 Sumber Data.....	90
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	91
3.7 Teknik Analisis Data.....	94
3.7.1 Kuantitatif.....	94
3.7.2 Kualitatif.....	96
3.8 Indikator Keberhasilan.....	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	101
4.1 Hasil Penelitian.....	101
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	101
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	122
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	142
4.2 Pembahasan.....	164
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian.....	164
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian.....	186
BAB V PENUTUP.....	188
5.1 Simpulan.....	188
5.2 Saran.....	189

DAFTAR PUSTAKA..... 191

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Materi Pelajaran PKn Kelas IV.....	44
Tabel 3. 1	Kriteria Ketuntasan SDN Karanganyar 01.....	96
Tabel 3. 2	Ketentuan Kriteria Ketuntasan dalam Belajar.....	98
Tabel 3. 3	Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru.....	98
Tabel 3. 4	Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa.....	99
Tabel 3. 5	Kriteria Ketuntasan Setiap Indikator.....	99
Tabel 4. 1	Data Observasi Keterampilan Guru Siklus 1.....	102
Tabel 4. 2	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1.....	108
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus 1.....	115
Tabel 4. 4	Data Observasi Keterampilan Guru Siklus 2.....	123
Tabel 4. 5	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2.....	129
Tabel 4. 6	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus 2.....	136
Tabel 4. 7	Data Observasi Keterampilan Guru Siklus 3.....	142
Tabel 4. 8	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 3.....	148
Tabel 4. 9	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus 3.....	155

PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Berpikir.....	70
Gambar 3. 1	Alur Tahapan dalam PTK.....	73
Gambar 4. 1	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1.....	102
Gambar 4. 2	Media Kertas Tanya Jawab.....	105
Gambar 4. 3	Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang.....	105
Gambar 4. 4	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1.....	109
Gambar 4. 5	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 1.....	116
Gambar 4. 6	Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 1	117
Gambar 4. 7	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 2.....	123
Gambar 4. 8	Gulungan Keberuntungan dalam Permainan Kreatif.....	127
Gambar 4. 9	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2.....	129
Gambar 4. 10	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 2.....	136
Gambar 4. 11	Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 2.....	137
Gambar 4. 12	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 3.....	143
Gambar 4. 13	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 3.....	149
Gambar 4. 14	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 3.....	156
Gambar 4. 15	Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 3.....	157
Gambar 4. 16	Peningkatan Hasil Keterampilan Guru Siklus 1, 2, dan 3.....	161
Gambar 4. 17	Peningkatan Hasil Aktivitas Siswa Siklus 1, 2, dan 3.....	162
Gambar 4. 18	Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	163
Gambar 4. 19	Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal.....	163
Gambar 4. 20	Ketercapaian Indikator Keterampilan Guru Siklus 1, 2, dan 3.....	165
Gambar 4. 21	Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus 1, 2, dan 3.....	174

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kisi-kisi Instrumen.....	196
Lampiran 2 : Instrumen Penelitian.....	199
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	209
Lampiran 4 : Data Hasil Penelitian.....	261
Lampiran 5 : Foto Penelitian.....	297
Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian.....	300
Lampiran 7 : Surat Keterangan SD.....	302



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyebutkan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas lima kelompok mata pelajaran: 1) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; 2) kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; 3) kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; 4) kelompok mata pelajaran estetika; 5) kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga dan kesehatan. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia (BSNP, 2006: 5) .

Sedangkan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 menerangkan bahwa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) PKn di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (BSNP, 2006: 16).

Dalam Depdiknas (2006: 271) dijelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: 1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi; 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. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup aspek-aspek: 1) persatuan dan kesatuan bangsa; 2) norma, hukum dan peraturan; 3) hak asasi manusia; 4) kebutuhan warga negara; 5) konstitusi negara; 6) kekuasaan dan politik; 7) pancasila; 8) globalisasi.

Dari pembahasan tersebut menunjukkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn sudah sesuai dengan kurikulum dan perkembangan zaman saat ini. Pembelajaran PKn yang sesuai kurikulum ini diwujudkan dalam pembelajaran yang mengaktifkan siswa, menyenangkan, dan mengesankan sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri melalui interaksi yang baik antara

guru dan siswa. Dalam pembelajaran PKn menuntut adanya keterlibatan emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai itu bukan hanya dipahami tetapi dihayati dan dilaksanakan.

Namun pembelajaran PKn yang sesuai dengan kurikulum belum sepenuhnya dapat terwujud. Berdasarkan temuan Depdiknas (2007), menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi dalam mata pelajaran PKn. Hal ini dikarenakan pemahaman guru terhadap SK-KD sangat beragam karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam sehingga terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai SK-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang mengharap bantuan dari pusat memperlambat kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran. Mereka cenderung mengikuti silabus yang diberikan kepada sekolah dari Depdiknas tanpa menyesuaikan dengan keadaan sekolah serta kondisi siswa. Contoh yang paling konkrit adalah guru mengalami kesulitan dalam memahami dan memaknai materi tentang konstitusi negara yang berimplikasi pada keengganan menjabarkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Untuk SD kelas IV-VI kesulitan dalam pelaksanaan sesungguhnya lebih pada kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Khususnya dalam mencari sumber, memilih dan mengorganisasikan materi sesuai tuntutan KD.

Selain itu Trianto (2007: 1) juga mengungkapkan bahwa permasalahan di lapangan dalam proses pembelajaran adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak rerata hasil belajar peserta didik yang masih memprihatinkan. Di pihak lain secara empiris berdasarkan analisis penelitian terhadap

rendahnya hasil belajar peserta didik, hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Dominasi guru dalam pembelajaran lebih besar daripada pemberian kesempatan atau akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya.

Permasalahan praktik pembelajaran tersebut juga terjadi di SDN Karanganyar 01 Semarang. Berdasarkan hasil refleksi awal dan data dokumen hasil belajar siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih belum optimal. Berdasarkan observasi ditemukan data bahwa dalam melakukan proses pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran aktif. Metode yang dilakukan lebih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Saat memulai pembelajaran pemberian apersepsi (*advance organizer*) untuk menarik perhatian siswa cenderung kurang sehingga pola interaksi yang dilakukan guru dan siswa dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan juga belum optimal. Selain itu, guru belum memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengeluarkan ide dan pendapatnya melalui potongan-potongan kertas sebagai media perantaranya. Selama proses pembelajaran berlangsung guru juga belum mengajak siswa untuk melakukan sebuah permainan kreatif dan kurang memanfaatkan media. Guru hanya bersumber pada BSE dan LKS sehingga suasana kelas tidak kondusif, kurang bersemangat, dan cenderung membosankan.

Proses pembelajaran tersebut tentu saja berdampak pada tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa terlihat kurang aktif bahkan cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan guru. Mereka cenderung lebih suka bermain sendiri, mengganggu teman, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan juga terlihat kurang optimal sehingga siswa cenderung kurang kritis dalam memahami masalah tentang globalisasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal semacam inilah yang menyebabkan rendahnya antusias dan peran aktif siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya.

Hal itu didukung data pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai ulangan harian semester I tahun 2012/2013 diketahui bahwa terdapat 26 dari 40 (65%) siswa mengalami ketidaktuntasan belajar. Data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa terendah adalah 40 dan nilai tertinggi 88, dengan rerata kelas 69,8. Dari hasil analisis tersebut maka perlu dilakukan upaya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn agar kualitas pembelajaran PKn di SDN Karanganyar 01 Semarang dapat meningkat. Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti bersama tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

Giving question and getting answer merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Model ini menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran artinya siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Menurut Suprijono (2012: 107), “Model *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan”. Pada dasarnya model tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai mediana. Kegiatan bertanya dan menjawab merupakan hal yang sangat penting dalam pola interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Adapun kelebihan penerapan model *giving questions and getting answer* diantaranya adalah 1) suasana kelas menjadi lebih aktif; 2) anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti; 3) guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan; 4) mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya (Ashari, 2012).

Mengingat usia anak SD merupakan usia dimana mereka sangat kritis untuk mencari informasi tentang hal-hal baru yang diinginkan, maka peneliti menggunakan permainan kreatif untuk mendorong anak berani mengungkapkan pendapat atau idenya terhadap suatu peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar

tanpa ditunjuk guru. Permainan ini digunakan sebagai upaya mengembangkan komunikasi siswa sehingga sikap sosialisasi anak akan terbentuk dengan optimal. Menurut Ismail (2006: 121) penggunaan permainan kreatif dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar siswa selalu dalam keadaan ceria, bersemangat, tidak mudah bosan dan terbuka kepada guru. Melalui permainan ini diharapkan siswa akan lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya dihadapan temannya dan tidak malu untuk bertanya. Sedangkan menurut Susanto (2012: 13) permainan (*games*) diterapkan dalam pembelajaran sebagai *ice breaker* (pencair suasana) sekaligus sebagai *energizer* (pemberi kekuatan) sebelum pemberian materi utama, memberikan pencerahan disaat kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dan tambahan kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan permainan (*games*) kelas menjadi lebih hidup, siswa akan lebih percaya diri dan aktif mengikuti pelajaran.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan mengkaji penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang?

Adapun rincian masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) apakah model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang dalam pembelajaran PKn?
- 2) apakah model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang dalam pembelajaran PKn?
- 3) apakah model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang dalam pembelajaran PKn?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah peneliti melakukan pemecahan masalah dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model *giving question and getting answer* (Zaini, 2008: 69) dengan permainan kreatif (Jamil, 2010: 14-15) adalah sebagai berikut:

- 1) guru menentukan materi yang akan diajarkan;
- 2) guru menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak 2 kali jumlah peserta didik;
- 3) guru menjelaskan materi;
- 4) siswa diberikan 2 kertas yang terdiri dari: kertas 1 berupa kertas pertanyaan, dan kertas 2 berupa kertas jawaban;

- 5) siswa menuliskan pertanyaan yang belum mereka pahami pada kertas 1;
- 6) siswa dibagi dalam kelompok kecil;
- 7) siswa memilih pertanyaan yang ada (kertas 1), dan juga yang dapat mereka jelaskan (kertas 2);
- 8) siswa mendiskusikan jawaban dan menuliskannya pada kertas 2;
- 9) guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok;
- 10) guru menjelaskan tata cara pelaksanaan permainan dan hal-hal yang dibutuhkan;
- 11) guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan permainan yang ditentukan;
- 12) siswa menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan;
- 13) guru mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan memberikan penguatan kepada siswa;
- 14) siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman;
- 15) guru melakukan penilaian kepada siswa.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang.

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- 1) mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 2) mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 3) meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang dilaksanakan dalam dunia pendidikan di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran PKn serta menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran PKn supaya kualitas pembelajaran dapat meningkat.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif, siswa dapat menerima pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningful learning*). Pembelajaran bermakna adalah suatu pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Siswa diajak untuk terampil dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari temannya. Hal ini tentu saja akan menambah tingkat kepercayaan diri siswa, memunculkan sikap berani, bertanggung jawab, dan saling menghargai pendapat orang lain. Sifat yang seperti itulah yang akan menciptakan karakter siswa yang baik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

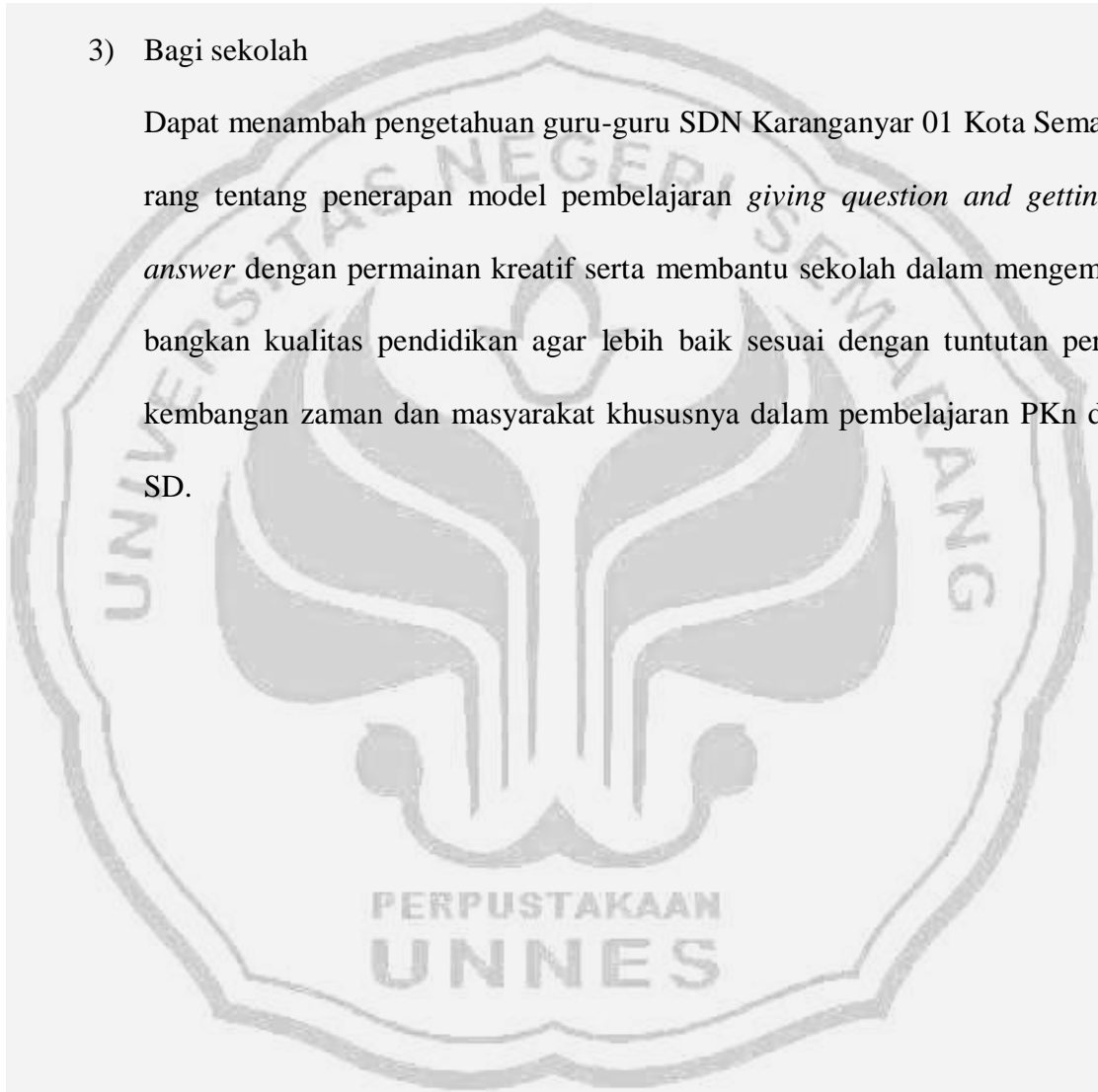
2) Bagi guru

Manfaat yang diperoleh guru dari penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan guru melalui model *giving question and getting answer* dengan

permainan kreatif sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan, mengembangkan kemampuan guru dalam merancang dan melakukan pembelajaran PKn yang inovatif, serta menambah pengalaman guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.

3) Bagi sekolah

Dapat menambah pengetahuan guru-guru SDN Karanganyar 01 Kota Semarang tentang penerapan model pembelajaran *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif serta membantu sekolah dalam mengembangkan kualitas pendidikan agar lebih baik sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan masyarakat khususnya dalam pembelajaran PKn di SD.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang. Menurut Warsita (2008: 62) belajar adalah suatu upaya atau proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat adanya interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang ada di sekitarnya. Sedangkan Hamdani (2011: 21) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Belajar dipandang sebagai kegiatan individu yang merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan.

Belajar adalah upaya pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Belajar diartikan sebagai proses untuk mendapat pengetahuan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran (Lapono, 2008: 1.14). Menurut Ruminiati (2007: 1.3) seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif

lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Selain itu Muijs dan Reynold (2008: 19) mengatakan bahwa belajar menurut para behavioris adalah sesuatu yang dilakukan untuk merespons stimuli eksternal.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan peserta didik untuk mengubah perilaku yang dilakukan secara sengaja, berkesinambungan dan relatif permanen yang dikirim kepadanya oleh lingkungan sehingga membentuk suatu pengalaman yang tersimpan dalam memori ingatan. Belajar adalah proses mengubah perilaku yang akan membentuk pengalaman, artinya dalam belajar seseorang membutuhkan usaha sendiri untuk mencapai hasil yang optimal sedangkan orang lain hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar yang kita lakukan berhasil dan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai yang baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2012: 4) terdapat tiga prinsip-prinsip belajar yang harus diketahui oleh seorang guru, prinsip-prinsip yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1) Belajar adalah perubahan perilaku

Artinya belajar bertujuan untuk mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik. Seseorang akan mengalami perubahan perilaku ketika mereka belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri (a) sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu

perubahan yang disadari; (b) kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya; (c) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup; (d) positif atau berakumulasi; (e) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, (f) permanen atau tetap; (g) bertujuan dan terarah; (h) mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

2) Belajar merupakan proses

Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Proses belajar dilakukan secara berulang-ulang dan bersifat tetap. Proses belajar ini dimulai dari adanya *stimulus* yang diberikan oleh lingkungan sehingga menghasilkan suatu respon dan akhirnya akan berdampak pada perubahan perilaku yang membentuk suatu pengalaman.

3) Belajar merupakan bentuk pengalaman

Belajar akan membentuk suatu pengalaman hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Pengalaman inilah yang akan berpengaruh pada tingkat kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik. Pengalaman yang baik akan mengarah pada perubahan perilaku yang baik begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, dalam proses belajar hendaknya peserta didik selalu diberikan rangsangan-rangsangan positif sehingga akan menghasilkan pengalaman yang positif pula.

Dari ketiga prinsip belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya berkaitan dengan jumlah pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga men-

cakup semua kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Jadi, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan perilaku dari orang tersebut yang diperoleh ketika seseorang melakukan proses belajar yang dimulai dari adanya *stimulus* yang diberikan oleh lingkungan sehingga menghasilkan suatu respon.

Respon inilah yang pada akhirnya akan menciptakan suatu bentuk pengalaman.

2.1.1.3 Unsur-Unsur Belajar

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2009: 84) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah:

- 1) **Pembelajar.** Pembelajar disini adalah individu dapat berupa peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang memiliki organ untuk menangkap rangsangan;
- 2) **Rangsangan (*stimulus*).** Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Agar pembelajar mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diamati;
- 3) **Memori.** Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas sebelumnya;
- 4) **Respon.** Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Respon dalam pembelajaran diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Dari keempat unsur tersebut akan memunculkan aktivitas belajar yang terjadi pada diri pembelajar apabila terdapat *stimulus* yang akan memunculkan

suatu respon dan membentuk suatu perubahan perilaku yang tersimpan dalam memori. Belajar ditunjukkan dari usaha seseorang untuk menyusun pengetahuan dan pengalaman konkret yang melibatkan berbagai bentuk latihan sehingga terjadi proses pentransferan informasi yang terjadi pada sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kognitif. Selain unsur-unsur belajar yang saling terkait, terdapat pula faktor-faktor yang akan berpengaruh pada proses belajar. Faktor-faktor ini akan berjalan beriringan selama pembelajar masih melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran.

2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus dilakukan selama manusia masih hidup. Menurut Thobroni dan Mustofa (2011: 31) berhasil atau tidaknya perubahan tingkah laku seseorang selama proses belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut:

2.1.1.4.1 *Faktor yang ada pada diri organisme*

Faktor yang ada pada diri organisme disebut faktor individual, meliputi hal-hal berikut:

- 1) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Kegiatan mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan, potensi-potensi jasmani, dan ruhaninya telah matang.

2) Faktor kecerdasan atau intelegensi

Di samping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Tidak semua anak bisa menguasai mata pelajaran dan kecakapan-kecakapan tertentu.

3) Faktor latihan dan ulangan

Dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam. Selain itu, akan timbul minat terhadap sesuatu yang dipelajari itu.

4) Faktor motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.

5) Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya. Sifat-sifat kepribadian tersebut berpengaruh dengan hasil belajar yang akan dicapai. Termasuk ke dalam sifat-sifat kepribadian ini adalah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

2.1.1.4.2 Faktor yang ada di luar individu

Faktor yang ada di luar individu disebut faktor sosial, meliputi hal-hal berikut:

1) Faktor keluarga dan keadaan rumah tangga

Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami anak-anak. Termasuk juga faktor ada tidaknya atau ketersediaan fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar.

2) Faktor guru dan cara mengajarnya

Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan kepada peserta didik turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

3) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar

Sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam belajar ditambah guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

4) Faktor lingkungan dan kesempatan dan tersedia

Seorang anak yang memiliki intelegensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang keadaan guru-guru dan fasilitasnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia bagi individu.

5) Faktor motivasi sosial

Motivasi sosial dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang lain, seperti dari tetangga, sanak-saudara, teman-teman sekolah dan teman sepermainan. Pada umumnya,

motivasi semacam ini diterima anak tidak dengan sengaja, bahkan tidak dengan sadar.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar akan berdampak pada perubahan perilaku anak apabila faktor-faktor yang mempengaruhi belajar saling berkaitan dan mendukung terjadinya kegiatan belajar. Faktor-faktor yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak (internal) dan faktor dari luar diri anak (eksternal). Kedua faktor tersebut akan sangat berpengaruh pada perubahan perilaku yang dihasilkan dari adanya proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan anak.

2.1.1.5 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran menurut Suprijono (2012: 13) berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran merupakan upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif. Menurut Warsita (2008: 266) pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya. Sedangkan Thobroni dan Mustofa (2011: 19) mengemukakan bahwa pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang didasari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi penguatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif.

Menurut Sugandi (2006: 6) pembelajaran merupakan bagian dari pengajaran dimana unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai se-

perangkat *event* sehingga terjadi proses belajar mengajar. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun pengetahuan setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi di sekitarnya (Hamdani, 2011: 23). Dari pernyataan itu dapat dijelaskan bahwa siswa adalah subjek dalam pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator yang berusaha menjadikan siswa aktif mengumpulkan dan menelaah informasi yang diperolehnya dari lingkungan sekitar. Siswa membangun pengetahuan yang telah mereka miliki untuk mengkonstruksi pengetahuan baru yang akan diperolehnya sebagai sebuah ilmu pengetahuan.

Dari pengertian pembelajaran dari para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan sengaja yang bersifat permanen dan mengubah perilaku untuk mencapai tujuan. Pembelajaran akan membentuk pengalaman anak sebagai hasil dari adanya proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar akan berhasil bila peserta didik mengalami sendiri proses belajar.

Menurut Hamid (2011: 24-25) terdapat tiga faktor yang terkandung dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

- 1) Kondisi pembelajaran, yakni faktor yang mempengaruhi metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran, misalnya tujuan, karakteristik bidang studi, kendala (keterbatasan sumber), dan karakteristik siswa.
- 2) Strategi pembelajaran, yaitu strategi pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran, serta pengelolaan pembelajaran.
- 3) Hasil pembelajaran yang menyangkut efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Dari ketiga faktor tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien apabila faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran telah terpenuhi. Pembelajaran berlangsung optimal apabila dalam diri anak telah tercipta motivasi belajar yang tinggi sehingga akan terasa mudah apabila guru memberikan stimulus-stimulus kepada mereka. Sebuah strategi pembelajaran akan menjadi langkah awal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang sesuai tujuan dengan bersinergi pada kondisi pembelajaran yang ada. Pembelajaran yang optimal inilah yang akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kelak nantinya akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang terjadi di sekolah.

2.1.2 Kualitas Pembelajaran

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Menurut Uno (2009: 153) kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula. Sedangkan Hamdani (2011: 194) mengemukakan bahwa aspek-aspek kualitas pembelajaran meliputi : 1) peningkatan pengetahuan, 2) peningkatan keterampilan, 3) perubahan sikap, 4) perilaku, 5) kemampuan adaptasi, 6) peningkatan integrasi, 7) peningkatan partisipasi, dan 8) peningkatan interaksi kultural.

Depdiknas (2004) mengatakan bahwa indikator dalam kualitas pembelajaran dapat dilihat dari perilaku pembelajaran guru (*teacher educator's behavior*),

perilaku dan dampak belajar siswa (*student teacher's behavior*), iklim pembelajaran (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Sedangkan untuk mencapai efektivitas belajar, UNESCO (dalam Hamdani, 2011:194) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan, yaitu:

1) *Learning to Know*

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa. Hal ini ditujukan sebagai pengembangan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

2) *Learning to Do*

Sekolah hendaknya memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan, bakat dan minatnya. Pendeteksian bakat dan minat siswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (*attitude test*). Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan guna mendukung keberhasilan kehidupan siswa.

3) *Learning to Live Together*

Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi dan tatanan kehidupan sebagai wahana untuk mempersiapkan siswa dalam hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan dan ditumbuhkembangkan di lingkungan pendidikan seperti hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima bantuan dari dari sesama.

4) *Learning to be*

Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak, serta kondisi ling-

kungannya. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan siswa untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi.

Mengacu dari berbagai pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah bagaimana cara guru untuk membuat suatu rancangan pembelajaran yang bermutu sehingga mencetak hasil (*output*) yang maksimal dan sesuai harapan. Kualitas pembelajaran memberikan suatu gambaran mengenai baik-buruknya hasil yang dicapai oleh peserta didik yang meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kualitas pembelajaran akan selalu bergantung pada bagaimana pembelajaran itu dirancang sebagai bentuk perubahan sikap dan perilaku peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan agar terjadi peningkatan kualitas pada dirinya sehingga efektivitas belajar dapat optimal.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka komponen kualitas pembelajaran terdiri atas keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, kualitas media pembelajaran, materi pembelajaran, dan hasil belajar.

2.1.2.1 Keterampilan Guru

Kedudukan guru mempunyai arti penting dalam pendidikan. Arti penting itu bertolak dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan anak didiknya. Menurut Solihatin (2012: 56) keterampilan dasar mengajar merupakan keterampilan kompleks yang merupakan pengintegrasian utuh dari berbagai keterampilan yang jumlahnya sangat banyak. Keberhasilan seorang siswa pada dasarnya ditentukan oleh profesionalisme guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, seorang guru harus melengkapi dirinya dengan berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu

dalam menjalankan tugasnya dalam interaksi edukatif. Beberapa keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai oleh guru adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan Bertanya Dasar

Setiap guru pasti akan menggunakan keterampilan bertanya kepada siswanya, baik itu cara bertanya untuk seluruh kelas, untuk kelompok, ataupun untuk individu. Dengan bertanya akan membantu siswa belajar dengan kawannya, membantu siswa lebih sempurna dalam menerima informasi, atau dapat mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi. Guru harus memberikan kesempatan kepada siswanya untuk berpartisipasi aktif dalam percakapan di kelas. Oleh karena itu cara mendistribusikan perhatian ataupun pertanyaan adalah hal penting yang harus dimiliki oleh seorang guru. Dengan demikian guru tidak hanya belajar bagaimana “bertanya” yang baik dan benar, tetapi juga belajar bagaimana pengaruh bertanya di dalam kelas (Djamarah, 2010: 99-171).

2) Keterampilan Bertanya Lanjut

Keterampilan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kognitif, kritis, dapat berdiri sendiri, dan dapat bekerja sama menjadi fokus utama peng-ajaran. Bertanya lanjut atau bertanya melacak merupakan suatu langkah yang dapat memberikan manfaat khusus bagi guru dalam hubungannya dengan per-tanyaan kognitif tingkat tinggi yang akan meningkatkan respon siswa. Bertanya melacak ini digunakan untuk membantu siswa dalam menjawab pertanyaan guru secara memadai, dari jawaban yang singkat sederhana menuju ke jawaban yang lebih tinggi. Dalam menggunakan pertanyaan melacak sikap guru harus tepat, tidak boleh kasar, dan mengancam. Harus dicegah kecenderungan guru bertanya terlalu

banyak dan terlalu cepat, distribusi yang cepat dan pemberian waktu yang tidak ada akan kurang membantu siswa untuk berpikir. Sebaiknya pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus bersifat membantu dan mengembangkan pikiran siswa (Solihatin, 2012: 59-60).

3) Keterampilan Memberi Penguatan (Reinforcement)

Pemberian penguatan dapat berpengaruh pada kelompok siswa manapun dan tidak terbatas pada satu tingkat sekolah tertentu saja. Dalam pemberian penguatan guru harus yakin bahwa siswa akan menghargainya dan menyadarinya akan respon yang diberikan guru. Pemberian penguatan ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa dan meningkatkan hasil belajarnya. Pemberian penguatan dapat berupa hadiah atau hukuman. Hadiah akan diberikan jika guru menginginkan tingkah laku yang baik pada siswa dapat terulang lagi atau bertambah. Sedangkan hukuman merupakan bentuk penguatan yang bertujuan agar tingkah laku yang kurang baik tidak terulang lagi atau hilang. Dalam memberikan penguatan diperlukan penggunaan komponen keterampilan yang tepat. Komponen tersebut menurut Djamarah (2010: 120) adalah sebagai berikut:

a) Penguatan Verbal

Pujian dan dorongan yang diucapkan oleh guru untuk respon atau tingkah laku siswa adalah penguatan verbal. Ucapan tersebut dapat berupa kalimat atau kata-kata, seperti: bagus, baik, betul, benar, tepat, dan lain-lain.

b) Penguatan Gestural

Pemberian penguatan gestural erat sekali kaitannya dengan penguatan verbal. Ucapan atau komentar yang diberikan guru terhadap respon, tingkah laku,

pikiran siswa dapat dilakukan dengan mimik yang cerah, senyum, mengangguk, acungan jempol, tepuk tangan, memberi salam, menaikkan bahu, geleng-geleng kepala, dan lain-lain.

c) Penguatan Kegiatan

Penguatan kegiatan terjadi bila guru menggunakan suatu kegiatan atau tugas, sehingga siswa dapat memilikinya atau menikmatinya sebagai suatu hadiah atas suatu pekerjaannya. Contoh penguatan kegiatan adalah pulang lebih dulu, menjadi ketua kelas, diberikan waktu istirahat yang lebih lama, dan lain-lain yang menyenangkan.

d) Penguatan Mendekati

Penguatan mendekati dapat dilakukan guru dengan cara memberikan perhatian kepada siswa dengan menunjukkan bahwa guru tertarik atau secara fisik guru mendekati siswa. Penguatan mendekati secara fisik digunakan untuk memperkuat penguatan verbal, penguatan tanda, dan penguatan sentuhan.

e) Penguatan Sentuhan

Penguatan sentuhan merupakan penguatan yang terjadi bila guru secara fisik menyentuh siswa, misalnya menepuk bahu, berjabat tangan, mengusap kepala, yang semuanya ditujukan untuk penghargaan penampilan, tingkah laku atau kerja siswa.

f) Penguatan Tanda

Penguatan tanda (*token reinforcement*) merupakan penguatan yang menggunakan berbagai simbol, baik benda atau tulisan yang ditujukan kepada siswa untuk penghargaan terhadap suatu penampilan, tingkah laku atau kerja siswa.

4) Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan selama proses pembelajaran. Keterampilan mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar meliputi tiga aspek, yaitu: a) variasi dalam gaya mengajar; b) variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran; c) variasi dalam pola interaksi antara guru dengan siswa. Variasi ini lebih bersifat proses daripada produk. Keterampilan mengadakan variasi ini digunakan guru untuk mencegah timbulnya rasa bosan pada diri siswa saat pembelajaran, memusatkan perhatian siswa, serta mencegah perilaku-perilaku buruk lain yang dapat mengganggu proses pembelajaran (Solihatin, 2012: 61-62).

5) Keterampilan Menjelaskan

Tugas guru yang utama adalah mengajar. Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Di sini guru dituntut untuk mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang benar merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan.

Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rusman, 2012: 86).

6) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka dan menutup pelajaran merupakan keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai dan dilatihkan bagi calon guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien, dan menarik. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membuka dan menutup pelajaran mulai dari awal hingga akhir pelajaran. Keterampilan membuka pelajaran merupakan upaya guru dalam memberikan pengantar/pengarahannya mengenai materi yang akan dipelajari siswa sehingga siswa siap mental dan tertarik mengikutinya. Sedangkan keterampilan menutup pelajaran merupakan keterampilan merangkum inti pelajaran pada akhir setiap penggal kegiatan. Keterampilan ini sangat penting dalam membantu siswa menemukan konsep, prinsip, dalil, hukum, atau prosedur dari inti pokok bahasan yang telah dipelajari (Marno dan Idris, 2010: 75-76).

7) Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses interaksi edukatif. Komponen-komponen dalam mengelola kelas adalah sebagai berikut: a) keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal; b) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yaitu berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal. Selain itu hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas

adalah menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alasan, ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan terutama yang berkaitan dengan disiplin diri, dan pengulangan penjelasan yang tidak diperlukan (Rusman, 2012: 90-91).

8) Keterampilan Memimpin Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil ini berhubungan dengan keterampilan lainnya, seperti keterampilan bertanya dasar dan lanjut, keterampilan memberikan penguatan, serta keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Tidak semua pembicaraan dalam kelompok kecil itu selalu dapat dikatakan diskusi, tetapi yang dimaksud dengan diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok individu dalam suatu interaksi tatap muka secara kooperatif yang bertujuan membagi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Diskusi kelompok kecil ini sangat bermanfaat untuk memberikan pengalaman pendidikan bagi anak didik yang terlibat di dalamnya. Guru sebagai pembimbing sebaiknya menciptakan suasana diskusi yang terbuka, memilih topik yang sesuai dengan kemampuan anak didik, memusatkan perhatian anak, dan membagi partisipasi dalam berpendapat (Djamarah, 2010: 157).

9) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Mengajar kelompok kecil dan perorangan terjadi dalam pengajaran klasikal di kelas. Penguasaan keterampilan ini memungkinkan guru mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan dapat meningkatkan pemahaman guru dan siswa yang terlibat, juga pemahaman dalam mengorganisasikan proses interaksi edukatif. Dalam

mengajar kelompok kecil dan perorangan, guru bertindak sebagai organisator kegiatan belajar mengajar, sumber informasi bagi siswa, pendorong siswa untuk belajar, penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa, serta pemberi bantuan kepada siswa sesuai kebutuhannya. Ada empat kelompok keterampilan yang perlu dikuasai guru dalam pengajaran kelompok kecil dan perorangan, yaitu: a) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi dengan siswa; b) keterampilan mengorganisasikan; c) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; d) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Solihatin, 2012: 73-76)

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar mengajar harus dikuasai oleh guru dengan baik agar tercipta suatu kondisi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Keterampilan mengajar ini merupakan bentuk profesionalisme guru dalam melakukan proses pembelajaran. Keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai oleh guru dalam pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yaitu keterampilan bertanya dasar, keterampilan bertanya lanjut, keterampilan memberi penguatan (*reinforcement*), keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Adapun dalam penelitian ini, indikator keterampilan dasar mengajar yang digunakan dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif meliputi: 1) melaksanakan kegiatan awal pem-

belajaran; 2) melakukan tanya jawab dengan siswa; 3) memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab; 4) menjelaskan materi pembelajaran pada siswa; 5) membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok; 6) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; 7) menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif; 8) memberikan penguatan pada siswa; 9) menutup pelajaran.

2.1.2.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses interaksi (guru dan siswa) pada pembelajaran untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dipandang sangat penting, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Aktivitas belajar siswa merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa. Perubahan perilaku ini akan membentuk sebuah pengalaman pada diri siswa. Pengalaman akan didapat siswa melalui keaktifannya dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Hamalik (2011: 171) menyebutkan bahwa suatu pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang memberikan dan menyediakan kesempatan belajar bagi siswanya untuk melakukan aktivitas sendiri. Dalam pembelajaran, siswa diharapkan untuk aktif sehingga mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya sebagai bekal hidup dalam masyarakat.

Sementara itu Whipple (dalam Hamalik, 2011: 173) membagi kegiatan-kegiatan murid menjadi 7 kelompok yaitu: a) bekerja dengan alat-alat visual, b) ekskursi dan trip, c) mempelajari masalah-masalah, d) mengapresiasi literatur, e) ilustrasi dan konstruksi, f) bekerja menyajikan informasi, dan g) cek dan tes.

Sedangkan Dierech (dalam Sardiman, 2012: 101) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), seperti membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), seperti mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan permainan dan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), seperti menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*), seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

- 7) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), seperti minat, membedakan, berani, tenang, gembira, gugup.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah seluruh kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar, baik berupa aktivitas jasmani atau aktivitas jiwa yang dapat membawa perubahan perilaku siswa sebagai hasil belajar. Dalam setiap mata pelajaran akan terdapat berbagai aktivitas yang terjadi. Dalam pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif aktivitas siswa yang terjadi dalam pembelajaran tersebut terdiri dari: *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*.

Berikut ini adalah indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang meliputi: 1) mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran; 2) memperhatikan penjelasan materi dari guru; 3) menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami; 4) antusias dalam pembentukan kelompok; 5) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok; 6) ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif; 7) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan; 8) memberikan tanggapan terhadap jawaban teman; 9) melakukan refleksi.

2.1.2.3 Iklim Pembelajaran

Iklim adalah suatu kondisi, pengaruh, dan rangsangan dari luar yang meliputi pengaruh fisik, sosial, dan intelektual yang mempengaruhi siswa. Indrawati (2011) mengatakan bahwa lingkungan sistem pembelajaran meliputi berbagai hal yang dapat memperlancar proses belajar mengajar dikelas seperti kompetensi dan kreativitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, penggunaan metode dan strategi belajar yang bervariasi, pengaturan waktu dalam proses belajar mengajar, penggunaan media dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta penentuan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

Ardiansyah (2011) mengemukakan bahwa beberapa hal yang dapat dilakukan oleh para guru dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif antara lain: 1) mempelajari pengalaman peserta didik di sekolah melalui catatan kumulatif; 2) mempelajari nama-nama peserta didik secara langsung, misalnya melalui daftar hadir di kelas; 3) mempertimbangkan lingkungan pembelajaran dan lingkungan peserta didik; 4) memberikan tugas yang jelas, dapat dipahami, dan sederhana; 5) menyiapkan kegiatan sehari-hari agar apa yang dilakukan dalam pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan, tidak terjadi banyak penyimpangan; 6) bergairah dan semangat dalam melakukan pembelajaran, agar dijadikan teladan oleh peserta didik; 7) berbuat sesuatu yang berbeda dan bervariasi, jangan monoton sehingga membantu disiplin dan gairah belajar peserta didik; 8) menyesuaikan argumentasi dengan kemampuan peserta didik, jangan memaksakan peserta didik sesuai dengan pemahaman guru atau mengukur peserta didik dari kemampuan gurunya.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa iklim pembelajaran adalah segala situasi yang muncul antara guru dan peserta didik atau antar peserta didik sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif yang mendukung perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Iklim pembelajaran inilah yang akan berpengaruh pada kreativitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Dengan terciptanya iklim belajar dan pembelajaran yang nyaman, aman, tenang dan menyenangkan (*joyfull teaching and learning*) akan mampu menumbuhkan semangat, gairah, dan nafsu belajar peserta didik, sehingga dapat mengembangkan dirinya secara optimal. Penciptaan atmosfer belajar yang kondusif tersebut dipengaruhi oleh penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, menantang, dan menguatkan.

2.1.2.4 Kualitas Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Hamdani (2010: 73) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Sedangkan Arsyad (2005: 4) mengatakan bahwa media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang digunakan sebagai alat ban-

tu atau penyalur pesan dalam mengajar sehingga dapat merangsang dan menimbulkan minat siswa dalam belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan media yang tepat ketidak jelasan bahan atau materi pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Oleh karena itu, seorang guru harus menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

2.1.2.5 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Materi yang diajarkan tidak boleh terlalu sedikit atau terlalu banyak.

Menurut Depdiknas (2004: 9), materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari: 1) kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa; 2) ada keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; 3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; 4) dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin; 5) dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni; dan 6) materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis dan praktis sehingga guru dituntut un-

tuk bisa memilih materi yang tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik siswa dan lingkungan.

Zulkarnainidiran (2009) menyatakan ada tiga prinsip yang diperlukan dalam penyusunan materi pembelajaran. Ketiga prinsip itu adalah:

1) Prinsip Relevansi

Relevansi artinya keterkaitan atau berhubungan erat. Prinsip ini mengungkapkan bahwa materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan menghafalkan fakta, materi yang disajikan adalah fakta. Kalau kompetensi dasar meminta kemampuan melakukan sesuatu, materi pelajarannya adalah prosedur atau cara melakukan sesuatu.

2) Prinsip Konsistensi

Prinsip konsistensi adalah ketaatazasan dalam penyusunan materi pembelajaran. Misalnya kompetensi dasar meminta kemampuan siswa untuk menguasai tiga macam konsep, materi yang disajikan juga tiga macam. seumpamanya kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa adalah menyusun paragraf deduktif, materinya sekurang-kurangnya pengertian paragraf deduktif, cara menyusun paragraf deduktif, dan cara merevisi paragraf deduktif. Artinya, apa yang diminta itulah yang diberikan.

3) Prinsip kecukupan

Prinsip kecukupan artinya materi yang disajikan hendaknya cukup memadai untuk mencapai kompetensi dasar. Materi tidak terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak. Jika materi terlalu sedikit, kemungkinan siswa tidak akan dapat men-

capai kompetensi dasar dengan memanfaatkan materi itu. Kalau materi terlalu banyak akan banyak menyita waktu untuk mempelajarinya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan materi pembelajaran sekurang-kurangnya menempati tiga posisi penting. Ketiga posisi itu adalah sebagai representasi sajian guru, sebagai sarana pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar, standar kompetensi lulusan, dan sebagai pengoptimalan pelayanan terhadap peserta didik. Oleh karena itu sebelum mengajar guru harus menentukan materi pembelajarannya terlebih dahulu dan materi tersebut harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai.

2.1.2.6 Hasil Belajar Siswa

Menurut Solihatin (2012: 5) hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari adanya latihan atau pengalaman. Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari pencapaian siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Sedangkan menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012: 5) hasil belajar siswa berupa:

- 1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

- 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Rusman (2012: 124-125) perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Hasil belajar siswa tersebut dikelompokkan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

2.1.2.6.1 Ranah Kognitif (Cognitive Domain)

Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir. Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam kategori yang diberi nama taksonomi Bloom. Namun sesuai perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi konsep tersebut mengalami perbaikan. Konsep tersebut direvisi oleh murid Bloom yang bernama Anderson. Hasil perbaikannya diberi nama “Revisi Taksonomi Bloom” yang terdiri atas pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*aplication*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), dan berkreasi (*create*).

2.1.2.6.2 Ranah Afektif (Affective Domain)

Ranah afektif merupakan ranah yang berkenaan dengan sikap, kemampuan, dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Jenjang kemampuan

dalam ranah afektif meliputi: menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), dan organisasi (*organization*).

2.1.2.6.3. Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)

Ranah ini berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik. Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kata operasional untuk aspek psikomotorik menunjuk pada aktualisasi kata-kata yang dapat diamati yang meliputi: (1) *muscular or motor skill*; mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan dan menampilkan; (2) *manipulations of materials or objects*; mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, dan membentuk; (3) *neuromuscular coordination*; mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

Berdasarkan penjelasan tentang hasil belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pola-pola perbuatan, nilai, sikap apresiasi dan keterampilan sebagai hasil pengalaman dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar yang diwujudkan dalam tiga aspek kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Adapun indikator pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif

adalah: 1) indikator ranah kognitif diantaranya adalah (a) menjelaskan pengertian globalisasi; (b) menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi masing-masing 3 buah; (c) menjelaskan ragam budaya Indonesia, 2) indikator ranah afektif diantaranya adalah (a) mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran; (b) memperhatikan penjelasan materi dari guru; (c) antusias dalam pembentukan kelompok, dan 3) indikator ranah psikomotorik diantaranya yaitu (a) menulis pertanyaan yang belum dipahami; (b) menjawab pertanyaan; (c) memberikan tanggapan.

2.1.3 Hakikat PKn

Menurut Ruminiati (2007: 1.25) Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-undang No. 2 tahun 1949. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia. Sedangkan dalam Depdiknas (2006: 271) mengemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: 1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan 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. Dalam Depdiknas (2006 : 271-272) dijelaskan bahwa untuk mencapai tujuan tersebut, maka pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

1) Persatuan dan Kesatuan bangsa

Persatuan dan kesatuan ini meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.

2) Norma, hukum, dan peraturan

Meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.

3) Hak asasi manusia

Meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, Penghormatan dan perlindungan HAM.

4) Kebutuhan warga negara

Meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.

5) Konstitusi Negara

Meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.

6) Kekuasaan dan Politik

Meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.

7) Pancasila

Meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

8) Globalisasi

Meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab. Mata pelajaran PKn diharapkan dapat menjadi dasar pembentukan watak peserta didik sesuai dengan tujuannya yang telah diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan dari ruang lingkup mata pelajaran PKn, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi globalisasi dalam kelas IV semester II yang meliputi pengertian globalisasi, kebudayaan Indonesia dalam misi kebudayaan Internasional, dan sikap dalam menghadapi adanya pengaruh globalisasi.

Tabel 2.1
Materi Pelajaran PKn kelas IV

No.	Materi	Semester	
		I	II
1.	Sistem Pemerintahan Desa dan Kecamatan.	√	
2.	Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsi	√	
3.	Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat		√
4.	Globalisasi		√

2.1.4 Pembelajaran PKn di SD

Menurut Corey (dalam Ruminiati, 2007: 1-14) seorang guru harus memahami secara sungguh-sungguh mengenai latar belakang kehidupan siswa baik ekonomi, lingkungan dan orang tua siswa. Latar belakang ini perlu diketahui oleh guru khususnya dalam pembelajaran PKn karena PKn merupakan wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengembangan tersebut harus dimulai dari usia dini yaitu sejak siswa berada di lingkungan pendidikan dasar yaitu SD.

Sedangkan menurut Winataputra (2008: 1) tugas PKn di SD dengan paradigma baru dalam proses pembangunan karakter bangsa mempunyai tiga fungsi pokok yang harus dilaksanakan. Ketiga fungsi itu yaitu mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi negara (*civic participation*). Kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara dalam hal ini peserta didik usia sekolah dasar yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelajaran PKn dalam rangka *nation and character building* menurut Dwitagama (2008) adalah :

- 1) PKn merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, yaitu: ilmu politik, hukum, sosiologi, antropologi, psikologi dan disiplin ilmu lainnya yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai dan perilaku demokrasi warganegara.
- 2) PKn mengembangkan daya nalar (*state of mind*) bagi para peserta didik. Pengembangan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warganegara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. PKn memusatkan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*) sebagai landasan pengembangan nilai dan perilaku demokrasi.
- 3) PKn sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang lebih inspiratif dan partisipatif dengan menekankan

pelatihan penggunaan logika dan penalaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran PKn yang efektif dikembangkan bahan pembelajaran yang interaktif yang dikemas dalam berbagai paket seperti bahan belajar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan bahan belajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung (*hand of experience*).

- 4) Kelas PKn sebagai laboratorium demokrasi. Melalui PKn, pemahaman sikap dan perilaku demokratis dikembangkan bukan semata-mata melalui “mengajar demokrasi” (*teaching democracy*), tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup secara demokrasi (*doing democracy*). Penilaian bukan semata-mata dimaksudkan sebagai alat kendali mutu tetapi juga sebagai alat untuk memberikan bantuan belajar bagi siswa sehingga lebih dapat berhasil dimasa depan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh termasuk portofolio siswa dan evaluasi diri yang lebih berbasis kelas.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran PKn di SD ialah suatu pembelajaran yang berfungsi untuk pembentukan watak dan karakteristik siswa. Watak dan karakteristik ini dibentuk sedini mungkin mulai lingkungan sekolah dasar agar dapat dijadikan modal untuk menghadapi segala tantangan kehidupan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran PKn. Selain itu pembelajaran PKn di SD ini berguna untuk mengajari siswa cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, melatih rasa tanggung-jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.

2.1.5 Pembelajaran Aktif

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Aktif

Menurut Zaini (2008) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Sedangkan Hamid (2011: 49) mengemukakan bahwa suatu pembelajaran aktif cenderung membuat siswa lebih mengingat (*retention rate of knowledge*) mata pelajaran yang diberikan. Selain itu Warsono, dkk. (2012: 12) mengatakan bahwa pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif selalu mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.

Menurut Bonwell (dalam Hamid, 2011: 49-50) karakteristik pembelajaran aktif diantaranya: 1) penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar; melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas; 2) siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran; 3) penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran; 4) siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi; 5) umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengaktifkan siswa secara menyeluruh yang memungkinkan para siswa untuk berperan aktif dan melakukan interaksi antar

sesama siswa maupun dengan gurunya. Pembelajaran aktif akan membantu siswa untuk mengingat konsep-konsep baru yang diterimanya dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2.1.5.2 Jenis-jenis Pembelajaran Aktif

Strategi Pembelajaran Aktif memiliki banyak macamnya diantaranya adalah strategi bagaimana menjadikan belajar tidak terlupakan. Silberman (2012: 249) mengungkapkan bahwa salah satu cara yang pasti membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran ketimbang materi yang tidak. Itu dikarenakan pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak.

Jenis-jenis model pembelajaran yang dimaksud yaitu pencocokan kembali kartu indeks, peninjauan ulang topik, memberi pertanyaan dan mendapatkan jawaban, teka-teki silang, meninjau kesulitan pada materi pelajaran, bowling kampus, ikhtisar siswa, tinjauan a la permainan bingo, tinjauan a la permainan “Hollywood Square” (Silberman, 2012: 21).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif memiliki berbagai bentuk dan jenis yang beraneka ragam. Hal ini tentu saja akan mempermudah guru untuk menerapkan strategi ini di kelas. Jenis-jenis pembelajaran aktif ini dapat dipilih dan disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada di sekolah.

2.1.5.3 Kelebihan Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Pembelajaran aktif menuntut siswa harus aktif bukan guru yang aktif, guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan mediator dalam mengelola pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran sehingga akan didapat suatu pengalaman belajar yang optimal dan sesuai tujuan. Menurut Burhan (2010) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan pembelajaran aktif, diantaranya adalah 1) tujuan pembelajaran harus ditunjukkan dengan jelas; 2) peserta didik perlu diberitahu apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran; 3) peserta didik perlu mendapatkan petunjuk yang jelas dalam setiap kegiatan, agar pembelajaran berjalan dengan efektif, 4) guru perlu memilih teknik pembelajaran aktif yang sesuai dengan konsep yang dipelajari peserta didik; 5) guru perlu menciptakan iklim pembelajaran aktif.

Keuntungan yang dapat diperoleh saat menerapkan pembelajaran aktif di kelas diantaranya yaitu : 1) interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interpedence*, dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar; 2) setiap siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap para siswa, sehingga terdapat *individual accountability*; 3) agar proses pembelajaran aktif dapat berjalan dengan efektif, diperlukan tingkat kerja sama yang tinggi sehingga akan memupuk *social skills* (Hamid, 2011 : 50).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif akan berdampak secara langsung pada diri anak didik apabila seorang guru benar-benar memperhatikan hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum pembelajaran. Pembelajaran aktif ini akan meningkatkan keterampilan peserta didik diantaranya keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan keterampilan komunikasi, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan ingatan peserta didik pada konsep yang dipelajari, mengurangi ceramah guru, serta meningkatkan gairah belajar di kelas.

2.1.6 Model *Giving Question And Getting Answer*

2.1.6.1 Pengertian Model *Giving Question And Getting Answer*

Menurut Suprijono (2012: 107), “Model *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan”. Pada dasarnya model tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Kegiatan bertanya dan menjawab merupakan hal yang sangat penting dalam pola interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Menurut Zaini (2008: 69) model *giving question and getting answer* sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan. Sedangkan Fitriantoro (2010) mengatakan bahwa model *giving question and getting answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai

subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merenkontruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja.

Kegiatan bertanya dan menjawab merupakan hal yang sangat esensial dalam pola interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Model *giving question and getting answer* dilakukan bersamaan antara metode tanya jawab dengan metode ceramah, agar siswa tidak dalam keadaan *blank mind*. Metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapatkan pengetahuan dasar (*prior knowledge*) (Ashari, 2012).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa model *giving question and getting answer* merupakan suatu model pembelajaran aktif yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena melibatkan seluruh siswa. Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai tingkat pemahaman mereka. Hal ini tentu saja akan meningkatkan peran aktif dan antusias siswa selama proses belajar mengajar.

2.1.6.2 Tujuan Model *Giving Question And Getting Answer* diterapkan dalam Pembelajaran

Menurut Ashari (2012) penerapan model *giving question and getting answer* dalam suatu proses pembelajaran bertujuan untuk 1) mengecek pemahaman para siswa sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran; 2) membimbing usaha para siswa untuk memperoleh suatu keterampilan kognitif maupun sosial; 3) memberikan rasa senang pada siswa; 4) merangsang dan meningkatkan kemam-

puan berpikir siswa; 5) memotivasi siswa agar terlibat dalam interaksi; 6) melatih kemampuan mengutarakan pendapat; 7) mencapai tujuan belajar.

Dari tujuan tersebut terlihat bahwa model *giving question and getting answer* sangat cocok jika diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan peran aktif siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Namun, semua model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan model *giving question and getting answer*. Menurut Fitriantoro (2010) kelebihan dan kekurangan dari model *giving question and getting answer* yaitu:

2.1.6.2.1 Kelebihan Model Giving Question And Getting Answer

Kelebihan penerapan model *giving question and getting answer* dalam pembelajaran diantaranya adalah 1) susunan kelas menjadi lebih aktif; 2) anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti; 3) guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan; 4) mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya; 5) mudah diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan kelebihan tersebut diharapkan model *giving question and getting answer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

2.1.6.2.2 Kekurangan Model Giving Question And Getting Answer

Kelemahan penerapan model *giving question and getting answer* dalam pembelajaran adalah 1) pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan; 2) proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari; 3) guru tidak mengetahui secara pasti apakah

anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan; 4) biasanya dalam satu kelompok ditemukan beberapa pertanyaan yang sama .

Untuk mengatasi kelemahan yang muncul dalam penerapan model *giving question and getting answer* guru menggunakan berbagai media penunjang dalam pembelajaran. Misalnya ketika anak memberikan suatu pertanyaan yang sifatnya hanya hafalan guru dapat memberikan berbagai contoh pertanyaan yang dapat merangsang siswa untuk membuat pertanyaan yang lebih baik. guru juga menggunakan permainan kreatif dalam proses pembelajaran agar suasana kelas dapat dikondisikan dan tidak melenceng dari pokok bahasan. Guru meminta seluruh siswa untuk membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan, hal ini tentu saja akan mempermudah guru untuk mengetahui siswa-siswa yang memperhatikan penjelasan dan memahaminya dengan yang tidak memperhatikan. Ketika dalam satu kelompok dijumpai beberapa pertanyaan yang sama maka solusinya adalah dengan menukarkan pertanyaan tersebut kepada kelompok lain atau tetap dengan pertanyaan itu namun kelompok harus memberikan penjelasan yang lebih luas dan jelas.

2.1.6.3 Langkah-langkah Model *Giving Question And Getting Answer*

Menurut Zaini (2008: 69), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *giving question and getting answer* adalah:

- 1) Buat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah peserta didik;
- 2) Minta setiap peserta didik untuk melengkapi pertanyaan berikut ini:
Kertas 1 (kertas bertanya): Saya masih belum paham tentang.....

Kertas 2 (kertas menjawab) : Saya dapat menjelaskan tentang.....

- 3) Semua siswa menulis nama lengkap beserta nomor absensi di balik kartu-kartu yang telah diberikan guru;
- 4) Guru mengawali penjelasan materi dengan menggunakan metode ceramah dan menyisakan waktu untuk dibuka sesi tanya jawab;
- 5) Bagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6 kelompok;
- 6) Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kertas 1), dan juga yang dapat mereka jelaskan (kertas 2);
- 7) Minta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada diantara peserta didik yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab;
- 8) Minta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2. Selanjutnya minta mereka untuk menyampaikannya ke kawan-kawan;
- 9) Siswa menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan;
- 10) Lanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada;
- 11) Akhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik;
- 12) Tempelkan kartu-kartu yang diberikan guru pada selembar kertas yang diberikan di setiap kelompok.

2.1.7 Permainan Kreatif

2.1.7.1 Pengertian Permainan Kreatif

Nisak (2012: 5) mengatakan bahwa “dunia anak tidak akan pernah terlepas dari permainan. Dan dapat dipastikan bahwa anak akan selalu senang terhadap segala macam permainan yang ada dalam kehidupannya”. Menurut Hamdani (2011: 123) bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain. Sedangkan Susanto (2012: 3) mengatakan bahwa dengan permainan (*games*) suasana kelas akan menjadi lebih hidup. Suasana belajar ceria, bersemangat, siswa akan percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

Menurut Ahmadi, dkk. (2011: 3) kreativitas adalah kemampuan untuk menggunakan gagasan atau ide-ide yang dilandasi oleh fakta dan informasi yang akurat dalam memecahkan atau mengatasi suatu masalah. Sedangkan Ismail (2006: 131) mengatakan bahwa kreativitas sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Dalam pembelajaran aktivitas anak lebih ditekankan pada proses daripada hasil.

Dari beberapa pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan kreatif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Permainan selalu dekat dengan dunia anak. Permainan merupakan sarana yang dapat menghibur anak agar senantiasa bahagia. Hal itu dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membentuk pembelajaran yang menyenangkan artinya peserta didik dapat belajar

sambil bermain. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupan dan akan membantunya dalam mencapai perkembangan secara utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, serta emosional anak. Dengan melibatkan permainan dalam proses belajar anak, maka akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami sesuatu yang diajarkan. Oleh sebab itu, bermain dengan suasana menyenangkan menjadi faktor yang sangat penting dalam dunia pendidikan yang akan mengembangkan kreativitas dan daya imajinatif anak.

2.1.7.2 Tujuan Permainan Kreatif

Ismail (2006: 121) mengatakan bahwa permainan yang mendidik adalah permainan yang dapat diarahkan untuk dapat menghasilkan perubahan sikap. Dengan bermain diharapkan daya pikir, cipta, bahasa, keterampilan, dan jasmani anak-anak dapat berkembang maksimal. Beliau juga mengemukakan bahwa dalam suatu permainan yang dilakukan harus memiliki tujuan yang akan berdampak pada peserta didik. Tujuan permainan yang dimaksud adalah :

1) Mengembangkan konsep diri (*self concept*)

Self concept adalah suatu konsep dasar mengenai cara berpikir dan merasakan tentang dirinya. *Self concept* ini merupakan faktor kepribadian yang utama karena dengan konsep diri yang baik anak akan memiliki kepercayaan yang kuat terhadap kemampuan dirinya.

2) Mengembangkan kreativitas

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan, dan menciptakan sesuatu dari per-

mainan itu dengan tenaganya sendiri. Melalui kegiatan bermain daya pikir anak akan terangsang untuk mengembangkan aspek emosi, sosial, dan fisik yang ada dalam dirinya. Melalui bermain pula anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, afektik, dan psikomotorik yang akan berguna untuk mengembangkan kreativitasnya.

3) Mengembangkan komunikasi

Untuk dapat berpikir dan belajar, anak-anak memerlukan kata-kata. Dalam usia SD anak-anak sangat kritis untuk memperoleh hal-hal baru yang mereka inginkan. Hal itu tentu saja akan mengembangkan komunikasinya dengan orang lain. Komunikasi disini adalah sebuah interaksi antara dua orang atau lebih dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi kepada yang dituju. Mengembangkan komunikasi melalui permainan akan mengembangkan sikap sosialisasi anak.

Dari beberapa tujuan permainan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan guru dapat membentuk kepribadian anak yang kreatif, mengembangkan konsep diri, dan mengembangkan komunikasi. Hal itu menjadikan pembelajaran dengan permainan menjadi lebih bermakna karena daya pikir anak akan terangsang, keterampilan anak akan meningkat, serta mengembangkan sikap sosialisasinya terhadap lingkungannya.

2.1.7.3 Fungsi Permainan Kreatif

Permainan menurut Ismail (2006: 150) berfungsi untuk:

- 1) Memberikan Ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberi rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan diberikan kepada siswa untuk melatih mereka mengenal kekuatan sendiri, mengajari siswa untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dengan teman-temannya dengan suasana yang gembira dan senang sehingga akan memunculkan pengalaman yang bermacam-macam serta melatih untuk bersikap jujur yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.7.4 Jenis-jenis Permainan Kreatif

Susanto (2012: 13) mengungkapkan bahwa anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Oleh karena itu, pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak. Proses belajar ini akan efektif apabila anak dalam kondisi senang dan bahagia.

Mengajar dengan menggunakan permainan akan menciptakan kondisi yang kondusif yang diharapkan oleh seorang guru. Variasi permainan yang dilakukan guru akan menambah suasana kelas menjadi ceria dan bersemangat.

Seorang guru dapat memodifikasi permainan apapun sesuai dengan kondisi lingkungan belajar siswa. Menurut Jamil (2010: 13-14) terdapat beberapa jenis permainan atau *games* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. *Games* yang dimaksud yaitu :

1) *Games* berdasarkan jumlah orang yang melakukan terdiri atas :

(1) *Games* individual yaitu suatu bentuk permainan yang dimaksudkan untuk menguji atau melatih pengetahuan, kemampuan, dan sikap orang secara pribadi.

(2) *Games* kelompok yaitu permainan yang melibatkan orang-orang atau para peserta secara berkelompok.

2) *Games* berdasarkan fungsi atau kegunaannya, diantaranya yaitu *games* pengenalan, *games* motivasi, *games* kepemimpinan, *games* kerja sama, *games* pemecahan masalah, dan *games ice breaking*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis permainan kreatif berkelompok yang berguna sebagai *ice breaking*. Permainan ini digunakan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, ceria, dan bersemangat. Dengan suasana kelas yang seperti itu maka diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai secara maksimal.

2.1.7.5 Langkah-langkah Permainan Kreatif

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif menurut Jamil (2010: 14-15) adalah sebagai berikut :

1) Guru memberikan penjelasan atau gambaran singkat mengenai permainan yang akan dimainkan.

2) Guru menginformasikan kepada siswa tentang tujuan, waktu, jumlah orang, serta alat atau bahan untuk melengkapi pelaksanaan suatu permainan.

- 3) Guru menginformasikan suatu petunjuk teknis secara rinci tentang tata cara permainan.
- 4) Guru menyampaikan ulasan atau manfaat dari permainan yang dilakukan.

2.1.7.6. Kelebihan Permainan Kreatif

Permainan (*games*) memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah :

- 1) Permainan dalam pembelajaran digunakan sebagai *ice breaker* (pencair suasana) sekaligus sebagai *energizer* (pemberi kekuatan) sebelum pemberian materi utama, memberikan pencerahan disaat kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dan tambahan kesimpulan pada pikiran di akhir pertemuan. Dengan permainan (*games*) kelas menjadi lebih hidup, siswa akan lebih percaya diri dan pro-aktif mengikuti pelajaran (Susanto, 2012:13).
- 2) Jika diterapkan dalam pembelajaran, permainan memiliki tujuh keunggulan atau yang dikenal dengan istilah 7M yaitu mudah, murah, menarik, menyenangkan, massal, menyederhanakan, dan metafora (Jamil, 2010: 8-12).
- 3) Permainan digunakan sebagai media untuk melatih peserta didik dalam hal-hal tertentu sesuai tujuan permainan yang dimainkan (Iswati, 2008: 96).
- 4) Melatih kemampuan motorik, konsentrasi, keterampilan berbahasa, sosialisasi, menambah wawasan, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan jiwa kepemimpinan dan *problem solving* (Rifa, 2012: 14-21).

2.1.8 Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif

Menurut Sugandi (2006: 7) teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah diuji kebenarannya melalui eksperimen. Sedangkan Thobroni dan Mustofa (2011: 58) menyatakan bahwa teori belajar menaruh perhatian pada hubungan antara variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Selain itu Lapono (2008: 2.3) mengatakan bahwa ada beberapa teori yang dapat mendukung dalam keberhasilan suatu pembelajaran antara lain teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme, dan teori belajar humanisme.

Menurut Iskandar (2009: 122) manfaat memahami dan menguasai teori-teori belajar adalah sebagai berikut: 1) membantu guru untuk memahami bagaimana siswa belajar; 2) membimbing guru untuk merancang dan merencanakan proses pembelajaran; 3) memandu guru untuk mengelola kelas; 4) membantu guru untuk mengevaluasi proses, perilaku guru sendiri serta hasil belajar siswayang telah dicapai; 5) membantu proses belajar lebih efektif, efisien, dan produktif; 6) membantu guru dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada siswa sehingga dapat mencapai hasil prestasi maksimal.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teori belajar adalah suatu teori yang mendasari suatu konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah diuji kebenarannya melalui eksperimen.

Berikut ini teori belajar yang mendasari pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif:

2.1.8.1 Teori Belajar Kognitivisme

Kelompok teori kognitif beranggapan bahwa belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. *Cognition* diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan (Lapono, 2008: 1.18). Tekanan utama dalam psikologi kognitif adalah struktur kognitif, yaitu perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjang. Kegiatan pengolahan informasi yang berlangsung di dalam kognisi akan menentukan perubahan perilaku seseorang. Oleh karena itu, teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya dan disimpan di dalam pikiran secara efektif.

2.1.8.1.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget (dalam Warsita, 2008: 69) “perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf”. Ada empat tahap perkembangan kognitif anak yaitu 1) Tahap sensorimotorik yang bersifat internal (0-2 tahun); 2) Tahap pra operasional (2-6 tahun); 3) Tahap operasional konkret (6-12 tahun); 4) Tahap formal yang bersifat internal (12-18 tahun).

Menurut Ahmadi, dkk. (2011: 50-51) Teori Piaget memandang bahwa guru harus menciptakan keadaan pembelajar yang mampu untuk belajar sendiri. Dari

pernyataan itu dapat dijelaskan bahwa guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada pembelajar, tetapi guru dapat membangun pembelajar yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar. Kegiatan pengolahan informasi yang berlangsung di dalam kognisi akan menentukan perubahan perilaku seseorang.

2.1.8.1.2 Teori Belajar Bermakna Menurut Ausubel

Menurut Warsita (2008: 73) pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif peserta didik. Prinsip-prinsip teori belajar bermakna Ausubel dapat diterapkan dalam proses pembelajaran melalui tahap-tahap sebagai berikut : 1) mengukur kesiapan peserta didik seperti minat, kemampuan dan struktur kognitifnya melalui tes awal, interview, review, pertanyaan-pertanyaan, dan lain-lain teknik; 2) memilih materi-materi kunci lalu penyajiannya diatur, dimulai dengan contoh-contoh konkret dan kontraversional; 3) mengidentifikasi prinsip-prinsip yang harus dikuasai dari materi baru itu; 4) menyajikan suatu pandangan secara menyeluruh tentang apa yang harus dipelajari; 5) memakai *advance organizers*; 6) membelajarkan peserta didik memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang ada dengan memberikan fokus pada hubungan-hubungan yang ada.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermakna terjadi apabila belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

2.1.8.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Rifa'i dan Anni (2009: 137) inti dari teori konstruktivisme adalah bahwa peserta didik menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Sedangkan Ahmadi, dkk. (2011: 52) mengemukakan bahwa aliran konstruktivisme menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Selain itu Warsita (2008: 79) juga mengungkapkan bahwa implementasi teori konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran dimana belajar merupakan proses pemaknaan informasi baru, oleh karena itu peserta didik perlu: 1) di dorong munculnya diskusi pengetahuan yang dipelajari; 2) berpikir *divergent* bukan hanya satu jawaban yang benar; 3) berbagai jenis luapan berpikir atau aktivitas belajar; 4) gunakan informasi pada situasi baru. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa sendirilah yang harus menemukan dan mentransformasikan sendiri suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. Para ahli konstruktivis beranggapan bahwa pengetahuan lebih menunjuk pada pengalaman seseorang akan dunia daripada dunia itu sendiri.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah suatu teori pembelajaran dimana pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif yang lebih menekankan pada proses bukan hasil dimana guru bertindak sebagai fasilitator.

Berdasarkan teori belajar yang telah diuraikan peneliti menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak menurut Piaget serta

mengacu pada teori yang diungkapkan oleh David Ausubel dan teori belajar konstruktivisme.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif merupakan suatu proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Dalam teori kognitif pembelajaran lebih ditekankan pada proses belajar daripada hasil belajar, interaksi sosial dengan teman sebaya, dan khususnya dalam berargumentasi serta berdiskusi agar dapat membantu memperjelas pemikiran seseorang menjadi lebih logis. Dalam hal ini anak dilatih untuk mengembangkan daya berpikir logis melalui sebuah pertanyaan dan mencari jawabannya untuk memecahkan persoalan itu. Anak diberikan kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk aktif dan membangun pengetahuan baru melalui pengetahuan awal yang telah dimilikinya dalam suasana belajar yang menyenangkan seperti dalam teori belajar konstruktivisme. Siswa sendirilah yang menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. Siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan pertanyaan dan secara aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk mencari jawabannya. Seorang guru cukup memberikan dorongan agar siswa belajar secara kooperatif dan berperan aktif dalam menyelesaikan pertanyaan yang diperolehnya. Pembelajaran yang dilakukan ini akan sangat bermakna dan mengena pada diri siswa seperti yang diungkapkan oleh Ausubel.

2.1.9 Penerapan Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif dalam Pembelajaran PKn

Pada penelitian ini, peneliti akan menguji model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dalam mata pelajaran PKn. Langkah-

langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) guru menentukan materi atau keterampilan yang akan diajarkan;
- 2) guru menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak 2 kali jumlah peserta didik;
- 3) siswa diberikan 2 kertas yang terdiri dari : kertas 1 berupa kertas pertanyaan, dan kertas 2 berupa kertas jawaban;
- 4) guru menjelaskan materi;
- 5) siswa menuliskan pertanyaan yang belum mereka pahami pada kertas 1;
- 6) pertanyaan dikumpulkan kepada guru dan semua siswa mengambil 1 pertanyaan secara acak;
- 7) siswa dibagi dalam kelompok kecil;
- 8) siswa memilih pertanyaan yang ada (kertas 1), dan juga yang dapat mereka jelaskan (kertas 2);
- 9) siswa mendiskusikan jawaban dan menuliskannya pada kertas 2;
- 10) guru menjelaskan tata cara pelaksanaan permainan dan hal-hal yang dibutuhkan;
- 11) guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan permainan yang ditentukan;
- 12) siswa menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan;

- 13) guru mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan klarifikasi dari jawaban-jawaban;
- 14) siswa membuat kesimpulan atau rangkuman;
- 15) guru melakukan penilaian kepada siswa.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Peneliti menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dalam meningkatkan pembelajaran PKn sehingga peneliti juga mengkaji berbagai penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2011) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn siswa kelas IV SDN Kidul Dalem 2 Kecamatan Klojen kota Malang”. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn setelah diterapkannya model *pembelajaran giving question and getting answer*. Penerapan model *giving question and getting answer* yang dilakukan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan analisis data yang telah dilakukan yang menunjukkan hasil belajar saat pratindakan rata-rata hasil belajar siswa adalah 64,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,3%. Setelah menerapkan model *giving question and getting answer* prestasi belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 74 dan ketuntasan klasikal menjadi 76,67%.

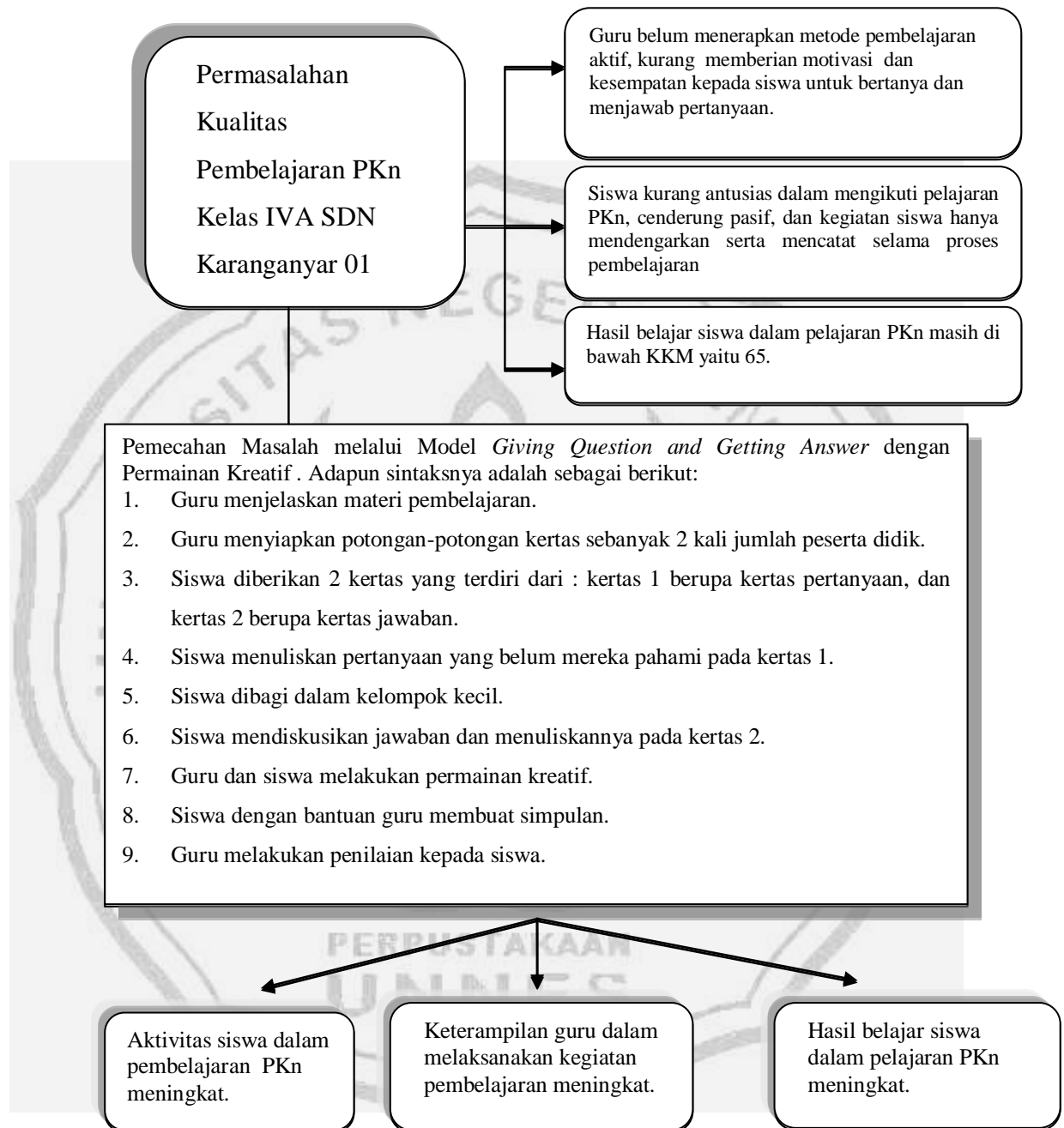
Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2012) dengan judul “Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosional Melalui Metode Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* Pada Sub Pokok Bahasan Kesebangunan Dan Simetri Bagi Siswa Kelas V SD Negeri II Maron Kecamatan Loano Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *giving question and getting answer* dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa kelas V SD Negeri II Maron Kecamatan Loano Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012. Dari data di lapangan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan emosional dari 76% pada siklus I, menjadi 80% pada siklus II. Dengan meningkatnya kecerdasan emosional siswa, maka hasil belajar siswa pun meningkat.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Sesanti (2008) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa kelas IV SDN Sumber Bulus 03 Ledokombo Jember dengan Menggunakan Permainan Kreatif”. Hasil penelitiannya menunjukkan kemampuan bercerita siswa setelah digunakan permainan kreatif dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diperhatikan dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 3 siswa yang mencapai ketuntasan dan 24 siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. Setelah digunakan teknik permainan kreatif pada siklus I, ada peningkatan siswa yang mencapai nilai ketuntasan kemampuan belajar yaitu dari 3 siswa menjadi 7 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 25 siswa, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar berkurang menjadi 2 siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2012) dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Metode Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IVB SDN Tambak Aji 04 Semarang”. Hasil temuannya menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa aktivitas siswa meningkat dan termasuk dalam kategori baik mulai dari siklus 1 sampai siklus 3. Keterampilan guru juga meningkat dan mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria baik. Sedangkan prestasi belajar siswa pun meningkat dengan ketuntasan belajar 86,4%.

Berdasarkan kajian empiris tersebut terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan beberapa penelitian tersebut sebagai pendukung untuk mendasari penelitian dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang”.

2.3 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas, 2006).

Pembelajaran PKn yang sesuai kurikulum ini diwujudkan dalam pembelajaran yang mengaktifkan siswa, menyenangkan, dan mengesankan sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri melalui interaksi yang baik antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran PKn menuntut adanya keterlibatan emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai itu bukan hanya dipahami tetapi dihayati dan dilaksanakan.

Namun proses pembelajaran PKn di sekolah dasar khususnya pada kelas IVA SDN Karanganyar 01 masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Selain itu motivasi yang diberikan guru kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan terlihat kurang optimal. Akibatnya siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kebanyakan siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam mata pelajaran PKn yang cenderung hafalan. Jika hal tersebut terjadi terus menerus tentu saja akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Padahal Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan saat ini memberikan kebebasan bagi sekolah atau guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan berbagai model, metode, dan media pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya kurikulum ini, guru diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran

PKn dengan menggunakan berbagai macam pendekatan, model, metode, dan segala macam media yang ada dan berkembang saat ini.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merencanakan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *giving question and getting answer* yang dipadukan dengan permainan kreatif. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong agar menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Sedangkan dengan adanya permainan kreatif suasana kelas menjadi lebih ceria, bersemangat dan kondusif sehingga sangat mendukung pembelajaran yang pro-aktif dan lebih bermakna. Penerapan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan indikasi meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

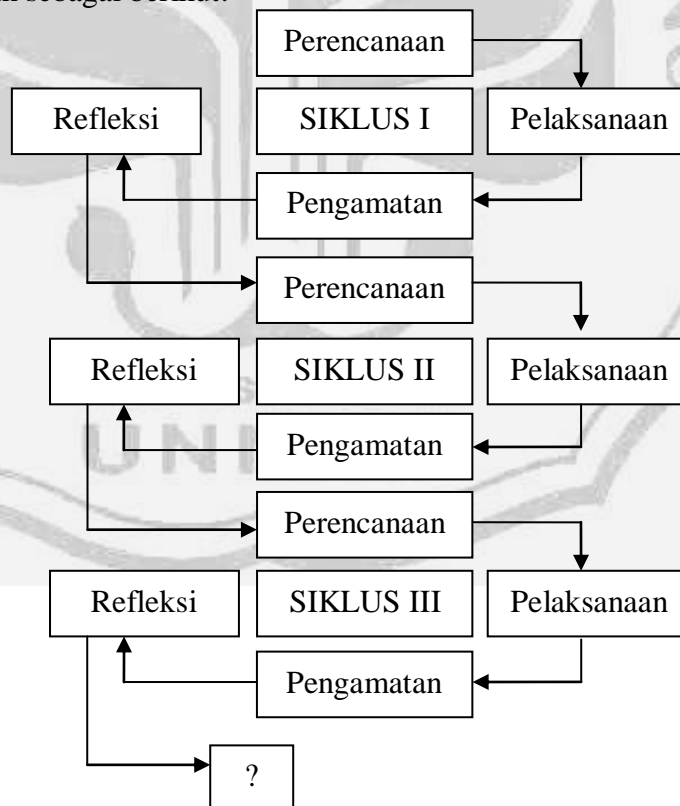
Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif akan meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang diberikan guru terhadap siswa yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahapan yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan atau observasi; 4) refleksi (Arikunto, 2009: 16). Adapun alur dari tahap penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Tahapan PTK (Arikunto, 2009: 16)

3.1.1 Perencanaan

Menurut Arikunto (2009: 17) dalam tahap perencanaan hal-hal yang dilakukan yaitu menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Dalam tahap perencanaan, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menelaah materi pembelajaran PKn serta menelaah SK, KD, dan Indikator bersama tim kolaborasi.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang berisi RPP, materi pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban, pedoman penskoran, dan perencanaan media perangkat pembelajaran sesuai indikator dan materi yang telah ditetapkan dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas serta alat dan bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan permainan kreatif.
- 4) Menyiapkan alat pengumpul data yaitu lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, daftar wawancara, catatan lapangan, angket serta kamera untuk mendokumentasikan data.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Menurut Kunandar (2011: 72-73) tindakan yang dimaksud dalam PTK adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan mengacu pada program yang telah disepakati bersama

teman sejawat. Pelaksanaan tindakan ini merupakan penerapan atau pelaksanaan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti merencanakan dalam 3 kali siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

3.1.3 Pengamatan atau Observasi

Observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu (Wardhani dan Wardit, 2008: 2.23). Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Observasi itu berorientasi ke masa yang akan datang, memberikan dasar bagi refleksi sekarang, lebih-lebih lagi ketika putaran sekarang ini berjalan.

Kegiatan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn yang menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif. Instrumen pengumpul data yang digunakan untuk melakukan kegiatan observasi berupa lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.1.4 Refleksi

Menurut Arikunto, dkk. (2009: 133) refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflektive*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti mencoba mengatasi kekurangan atau kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan.

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari siklus refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi. Setelah mengkaji proses pembelajaran peneliti membuat daftar permasalahan dan perencanaan perbaikan untuk menindak lanjuti pembelajaran dalam siklus berikutnya.

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.2.1 Siklus Pertama

3.2.1.1 Perencanaan

- 1) Menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan pada siklus pertama yaitu tentang globalisasi dan dampak yang ditimbulkan.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar/ materi, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen penilaian dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 3) Menyiapkan sumber belajar yang akan digunakan dan membuat media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas (kertas 1 dan kertas 2).
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.

- 5) Menyiapkan alat pengumpul data yaitu lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, daftar wawancara, angket, dan catatan lapangan
- 6) Mempersiapkan daftar nilai siswa.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

3.2.1.2.1 Kegiatan Awal

- 1) Pengkondisian kelas.
- 2) Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “Anak-anak, Pernahkah kalian melihat gaya rambut seseorang yang warna-warni atau seseorang yang memakai pakaian ketat? Mengapa mereka melakukan hal-hal semacam itu? Apakah itu yang dinamakan globalisasi?”.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembel-ajaran.

3.2.1.2.2 Kegiatan Inti

- 1) Guru menceritakan alur terjadinya proses globalisasi. (eksplorasi)
- 2) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kesimpulan yang dapat diambil dari cerita yang dilakukan guru. (eksplorasi)
- 3) Siswa mengemukakan pengertian globalisasi dan menjelaskan ciri-ciri globalisasi. (eksplorasi)
- 4) Guru menunjukkan beberapa gambar kepada siswa.
- 5) Siswa menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi.
- 6) Siswa membaca buku tentang “Globalisasi dan Dampak yang ditimbulkan”. (eksplorasi)

- 7) Guru menjelaskan materi “Globalisasi dan Dampak yang ditimbulkan” secara umum. (elaborasi)
- 8) Siswa mengamati lingkungan sekitarnya. (eksplorasi)
- 9) Siswa menganalisis dan memberikan penjelasan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. (elaborasi)
- 10) Siswa diberikan 2 kertas yang terdiri atas kertas 1 berupa kertas pertanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. (elaborasi)
- 11) Siswa menuliskan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas dan yang mereka belum pahami. (elaborasi)
- 12) Guru menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa secara acak. (elaborasi)
- 13) Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen untuk mencari informasi dan jawaban dari pertanyaan yang didapat. (elaborasi)
- 14) Siswa melakukan diskusi kelompok dan tukar pendapat. (elaborasi)
- 15) Guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi. (elaborasi)
- 16) Siswa menempel pertanyaan (kertas 1) dan jawaban (kertas 2) pada media yang telah diberikan guru pada setiap kelompok. (elaborasi)
- 17) Siswa dan guru melakukan permainan kreatif tipe “IVA Says” sebagai *ice breaking* dalam pembelajaran. (elaborasi)
- 18) Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk menjawab pertanyaan (pertanyaan yang dibaca sesuai dengan pertanyaan yang telah diseleksi oleh kelompok). (elaborasi)
- 19) Kelompok lain saling memberi tanggapan terhadap hasil jawaban yang diungkapkan. (elaborasi)

- 20) Memberikan umpan balik dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, atau *reward* terhadap keberanian dan keberhasilan siswa. (konfirmasi)
- 21) Memberikan pemantapan penjelasan kepada siswa. (konfirmasi)
- 22) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (konfirmasi)
- 23) Siswa menempelkan hasil diskusi kelompok pada media yang diberikan guru. (konfirmasi)

3.2.1.2.3 Kegiatan Akhir

- 1) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- 2) Siswa mengerjakan evaluasi.
- 3) Guru menyampaikan tindak lanjut berupa motivasi tentang membaca buku untuk menambah wawasan di era globalisasi.
- 4) Salam untuk menutup pelajaran.

3.2.1.3 Pengamatan atau Observasi

Observasi dalam penelitian siklus pertama ini dilakukan untuk:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru yang ditunjukkan selama pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang terjadi dalam pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.2.1.4 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis evaluasi proses dan hasil pembelajaran serta efek tindakan pada siklus I.
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I.
- 3) Membuat daftar permasalahan atau kendala yang terjadi pada siklus I.
- 4) Mempersiapkan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

3.2.2 Siklus Kedua

3.2.2.1 Perencanaan

- 1) Menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan pada siklus kedua yaitu tentang jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar/ materi, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen penilaian dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 3) Menyiapkan sumber belajar yang akan digunakan dan membuat media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas (kertas 1 dan kertas 2).
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.
- 5) Menyiapkan alat pengumpul data yaitu lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, daftar wawancara, angket, dan catatan lapangan
- 6) Mempersiapkan daftar nilai siswa.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

3.2.2.2.1 Kegiatan Awal

- 1) Pengkondisian kelas.
- 2) Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompoknya.
- 3) Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “Anak-anak, apakah kalian mengetahui bahwa negara Indonesia itu memiliki banyak suku dan keragaman budaya? Coba sebutkan apa saja suku bangsa dan keragaman budaya di Indonesia yang kalian ketahui!”
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

3.2.2.2.2 Kegiatan Inti

- 1) Guru menunjukkan peta Indonesia kepada siswa. (eksplorasi)
- 2) Guru melakukan tanya jawab tentang keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan teknik distribusi pertanyaan secara acak kepada semua siswa. (eksplorasi)
- 3) Siswa menyebutkan jenis ragam budaya daerahnya. (eksplorasi)
- 4) Siswa menunjukkan provinsi dan menyebutkan keragaman budaya yang dimiliki. (eksplorasi)
- 5) Guru memberikan contoh keragaman budaya di Indonesia. (eksplorasi)
- 6) Siswa menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya. (eksplorasi)
- 7) Siswa menggali informasi tentang ragam budaya Indonesia dengan membaca buku PKn dan referensi lain. (eksplorasi)

- 8) Guru menjelaskan materi secara umum dengan melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting.(elaborasi)
- 9) Siswa memberikan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancan Internasional. (elaborasi)
- 10) Siswa memperjelas misi tim kesenian Indonesia di luar negeri. (elaborasi)
- 11) Guru memberikan daftar jenis-jenis kebudayaan di Indonesia. (elaborasi)
- 12) Siswa mengkategorikan jenis budaya tradisional dan budaya modern yang tampil di kancan Internasional. (elaborasi)
- 13) Siswa diberikan 2 kertas yang terdiri atas kertas 1 berupa kertas per-tanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. (elaborasi)
- 14) Siswa menuliskan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas dan yang mereka belum pahami. (elaborasi)
- 15) Guru menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa secara acak. (elaborasi)
- 16) Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen untuk mencari informasi dan jawaban dari pertanyaan yang didapat. (elaborasi)
- 17) Siswa melakukan diskusi kelompok dan tukar pendapat. (elaborasi)
- 18) Guru membimbing siswa dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam melakukan diskusi. (elaborasi)
- 19) Siswa menempel pertanyaan (kertas 1) dan jawaban (kertas 2) pada media yang telah diberikan guru pada setiap kelompok. (elaborasi)
- 20) Siswa dan guru melakukan permainan kreatif tipe “Siapa Beruntung”. (elaborasi)

- 21) Dalam permainan, siswa mengambil undian dan membacakan petunjuk yang diperolehnya. (elaborasi)
- 22) Siswa melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang telah dibacakannya. (elaborasi)
- 23) Memberikan umpan balik dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, atau *reward* terhadap keberanian dan keberhasilan siswa. (konfirmasi)
- 24) Memberikan pemantapan penjelasan kepada siswa. (konfirmasi)
- 25) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (konfirmasi)

3.2.2.2.3 Kegiatan Akhir

- 1) Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- 2) Siswa mengerjakan evaluasi.
- 3) Guru melakukan refleksi dan memberikan tindak lanjut agar siswa senantiasa menjaga dan melestarikan budaya lokal Indonesia.
- 4) Salam untuk menutup pelajaran.

3.2.2.3 Pengamatan atau Observasi

Observasi dalam penelitian siklus pertama ini dilakukan untuk:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru yang ditunjukkan selama pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang terjadi dalam pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.2.2.4 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis evaluasi proses dan hasil pembelajaran serta efek tindakan pada siklus II.
- 2) Mengkaji dan menilai proses pembelajaran pada siklus II.
- 3) Membuat daftar permasalahan atau kendala yang terjadi pada siklus II.
- 4) Mempersiapkan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III.

3.2.3 Siklus Ketiga

3.2.3.1 Perencanaan

- 1) Menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan pada siklus ketiga yaitu tentang sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar/ materi, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen penilaian dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 3) Menyiapkan sumber belajar yang akan digunakan dan membuat media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas (kertas 1 dan kertas 2).
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.

- 5) Menyiapkan alat pengumpul data yaitu lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, daftar wawancara, angket, dan catatan lapangan
- 6) Mempersiapkan daftar nilai siswa.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

3.2.3.2.1 Kegiatan Awal

- 1) Pengkondisian kelas.
- 2) Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompoknya.
- 3) Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “guru bertanya kepada siswa, “Globalisasi memiliki dampak yang besar terhadap kehidupan dan gaya hidup manusia saat ini. Bagaimana sikap kalian melihat fenomena banyaknya artis-artis yang terjerat narkoba seperti berita Raffi Ahmad? Apakah kalian akan mengikuti gaya hidup yang seperti itu atautkah memilih dan menyeleksi kebudayaan yang masuk di Indonesia?”.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

3.2.3.2.2 Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan berbagai contoh pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. (eksplorasi)
- 2) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.(eksplorasi)
- 3) Siswa menyebutkan contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar. (eksplorasi)
- 4) Siswa membedakan contoh budaya asing yang positif dan negatif. (eksplorasi)

- 5) Guru menjelaskan materi untuk memberikan pengetahuan awal kepada siswa.(eksplorasi)
- 6) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan ikut berperan aktif dengan melakukan tanya jawab dengan guru.(eksplorasi)
- 7) Guru menceritakan fenomena pengaruh globalisasi di Indonesia. (eksplorasi)
- 8) Siswa dapat memilih budaya asing yang dapat ditiru yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.(eksplorasi)
- 9) Guru melakukan permainan kreatif “Angguk Bahagia”.(elaborasi)
- 10) Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk mengungkapkan pendapatnya tentang sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi. (elaborasi)
- 11) Siswa diberikan 2 kertas yang terdiri atas kertas 1 berupa kertas pertanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. (elaborasi)
- 12) Siswa menuliskan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas dan yang mereka belum pahami. (elaborasi)
- 13) Guru menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa secara acak. (elaborasi)
- 14) Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen untuk mencari informasi dan jawaban dari pertanyaan yang didapat. (elaborasi)
- 15) Siswa melakukan diskusi kelompok dan tukar pendapat. (elaborasi)
- 16) Guru memberikan motivasi agar siswa selalu aktif berpartisipasi dalam kelompoknya. (elaborasi)
- 17) Guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi dan berkeliling kelas untuk memantau jalannya diskusi. (elaborasi)

- 18) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang mereka anggap paling menarik. (elaborasi)
- 19) Kelompok lain saling memberi tanggapan terhadap hasil jawaban yang diungkapkan. (elaborasi)
- 20) Siswa menempel pertanyaan (kertas 1) dan jawaban (kertas 2) pada media yang telah diberikan guru pada setiap kelompok agar setiap siswa dapat mengetahui jawaban yang mereka tuliskan. (elaborasi)
- 21) Guru memberikan umpan balik dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, atau *reward* terhadap keberanian dan keberhasilan siswa. (konfirmasi)
- 22) Guru memberikan pemantapan penjelasan kepada siswa. (konfirmasi)
- 23) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (konfirmasi)

3.2.3.2.3 Kegiatan Akhir

- 1) Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- 2) Siswa mengerjakan evaluasi.
- 3) Guru melakukan refleksi dan menyampaikan tindak lanjut agar siswa selalu menjaga pergaulan mereka di era globalisasi yang semakin meluas dan tidak terkendali ini.
- 4) Salam untuk menutup pelajaran.

3.2.3.3 Observasi

Observasi dalam penelitian siklus pertama ini dilakukan untuk:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru yang ditunjukkan selama pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang terjadi dalam pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.2.3.4 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis evaluasi proses dan hasil pembelajaran serta efek tindakan pada siklus III.
- 2) Mengkaji dan menilai proses pembelajaran yang terjadi pada siklus III.
- 3) Membuat daftar permasalahan atau kendala dalam pelaksanaan siklus III.
- 4) Mendata siswa yang telah mampu menyelesaikan soal evaluasi dan mampu mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan belajar.
- 5) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya jika indikator keberhasilan belum tercapai.
- 6) Menyusun laporan jika indikator keberhasilan telah tercapai.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 13 anak, dengan 5 anak memiliki kemampuan tinggi, 4 anak memiliki kemampuan sedang, dan 4 anak me-

memiliki kemampuan rendah. Kegiatan pembelajaran sendiri dilaksanakan pada seluruh siswa kelas IVA dengan jumlah siswa 40 anak yang terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3.4 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar 01 yang berada di Jalan Walisongo Km.12 Kecamatan Tugu Kota Semarang.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah:

- 1) Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.
- 3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Jenis Data

3.6.1.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar berupa hasil belajar siswa kelas IVA dalam pembelajaran PKn yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap akhir pembelajaran dari siklus penelitian.

3.6.1.2 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, catatan lapangan, angket dan wawancara selama proses pembelajaran PKn dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.6.2 Sumber Data

3.6.2.1 Siswa

Sumber data yang berasal dari siswa diperoleh dari hasil observasi lembar pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif, hasil evaluasi, dan hasil angket.

3.6.2.2 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dan hasil wawancara.

3.6.2.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum maupun setelah dilaksanakan tindakan serta foto selama proses pembelajaran.

3.6.2.4 Catatan Lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berupa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

3.6.3.1 Teknik Tes

Poerwanti dkk (2008: 4.3) mengungkapkan bahwa tes secara sederhana dapat diartikan sebagai himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pernyataan-pernyataan yang harus dipilih, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes. Menurut Arikunto (2012: 33) tes merupakan suatu alat pengumpul informasi tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes ini bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mengukur keberhasilan program pengajaran. Tes dalam penelitian ini merupakan tes hasil belajar yaitu tes yang memfokuskan pada hasil yang telah dapat dicapai oleh suatu bentuk pengajaran. Jenis tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan uraian. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.6.3.2 Teknik Nontes

3.6.3.2.1 Teknik Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, dkk., 2009: 127). Observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Dalam PTK, observasi ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Oleh karena itu, yang

menjadi sasaran observasi dalam PTK adalah proses dan hasil atau dampak pembelajaran yang direncanakan sebagai tindakan perbaikan.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif. Instrumen yang digunakan pada metode ini adalah lembar observasi.

3.6.3.2.2 Teknik Wawancara

Menurut Syamsuddin dan Damaianti (2009: 94) wawancara adalah suatu percakapan dengan tujuan. Sedangkan Arikunto (2012: 30) mengemukakan bahwa wawancara merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Tujuan dilakukan wawancara untuk memperoleh konstruksi yang terjadi sekarang tentang orang, kejadian, dan aktivitas. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengambil data awal dan selesai pelaksanaan tindakan. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti terhadap tim kolaborator yaitu guru kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang.

3.6.3.2.3 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non manusia. Sumber ini terdiri atas dokumen dan rekaman (Syamsuddin dan Damaianti, 2009: 108). Terdapat beberapa alasan mengapa digunakan sumber ini. Pertama, sumber ini selalu tersedia dan murah. Kedua, rekaman dan dokumen merupakan sumber informasi yang stabil, baik keakuratannya dalam merefleksi-

kan situasi yang terjadi. Ketiga, rekaman dan dokumen merupakan sumber informasi yang kaya, secara kontekstual relevan dan mendasar dalam konteksnya. Keempat, sumber ini sering merupakan pernyataan yang legal dapat memenuhi akuntabilitas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dan data dokumen lain yang mendukung seperti rekaman kegiatan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

3.6.3.2.4 Teknik Catatan Lapangan

Menurut Hopkins (2011: 181) catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah-masalah kelas. Catatan lapangan ini biasanya berisi catatan mengenai hal-hal yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi seperti kesan-kesan umum tentang ruang kelas, iklim, dan suasana pembelajaran di kelas. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh selama pengamatan, sebagai data pendukung pada identifikasi masalah yang dilakukan di awal kegiatan penelitian dan sebagai masukan bagi guru dalam melakukan refleksi.

3.6.3.2.5 Teknik Angket

Angket atau kuesioner dapat digunakan untuk menjangkau pendapat siswa tentang pembelajaran, asal dibuat secara sederhana dan juga memuat pertanyaan yang direspon secara terbuka (bebas) oleh siswa (Wardhani dan Wihardit, 2008: 2.30). Dengan angket ini orang dapat diketahui tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya, dan lain-lain. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa se-

telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.7.1 Kuantitatif

Data ini berupa hasil belajar yang mengukur tingkat kognitif siswa. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean* atau rerata, median, modus, nilai terendah, dan nilai tertinggi serta penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Menentukan mean

Menurut Djamarah (2010: 306) untuk menghitung nilai rata-rata dalam di-analisis menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$ = jumlah nilai total yang diperoleh dari hasil penjumlahan
nilai setiap individu

N = banyaknya individu

2) Menghitung Median

Menurut Sugiyono (2011: 53) untuk menghitung nilai median dapat dianalisis menggunakan rumus:

$$Me = B + \left[\frac{\frac{1}{2}n - fkm}{fMe} \right] i$$

Keterangan:

Me = Median

B = batas bawah kelas median

n = jumlah frekuensi

fkm = jumlah frekuensi kelas-kelas sebelum kelas median

i = interval kelas

fMe = frekuensi kelas median

3) Menghitung Modus

Menurut Awalluddin, dkk. (2008: 2.15) untuk menghitung nilai modus dapat dianalisis menggunakan rumus:

$$Mo = L + \left[\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right] i$$

Keterangan :

Mo = modus

L = tepi bawah kelas modus

d_1 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sebelumnya

d_2 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sesudahnya

i = interval kelas

4) Menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal

Adapun rumusnya menurut Herrhyanto dan Hamid (2010: 2.23) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{f_i}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan:

Σf = jumlah frekuensi seluruhnya

f_i = jumlah frekuensi yang muncul

F = Persentase frekuensi

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan SDN Karanganyar 01

Kriteria Ketuntasan Klasikal	Kriteria ketuntasan Individual	Kualifikasi
$\geq 80\%$	≥ 65	Tuntas
$< 80\%$	< 65	Tidak Tuntas

(KTSP SDN Karanganyar 01, Tahun Ajaran 2012/2013)

3.7.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif, serta hasil catatan lapangan, wawancara, dan angket yang dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif diklasifikasikan ber-

dasarkan aspek-aspek yang dijadikan fokus analisis untuk memperoleh kesimpulan.

Data-data hasil keterampilan guru dan aktivitas siswa ini dikelompokkan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Adapun cara menentukan kategori-kategori yang dimaksud adalah dengan menggunakan rumus penskoran kuartil. Menurut Poerwanti (2008: 6.8) untuk menentukan penskoran kuartil, dapat dilakukan dengan cara berikut:

- 1) menentukan skor terendah
- 2) menentukan skor tertinggi
- 3) mencari median
- 4) membagi rentang nilai menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang).

Jika:

R = skor terendah

T = skor tertinggi

n = banyaknya skor = (T-R) + 1

Nilai k_i = letak $k_i + (R-1)$

Sedangkan untuk menentukan letak kuartil menurut Herrhyanto dan Hamid (2008:

5.3-5.4) dapat menggunakan cara sebagai berikut:

K1 = kuartil pertama, letak $K1 = \frac{1}{4} (n + 1)$

K2 = median, letak $K2 = \frac{2}{4} (n + 1)$

K3 = kuartil ketiga, letak $K3 = \frac{3}{4} (n + 1)$

K4 = kuartil keempat = T

Maka di dapat ketentuan kriteria ketuntasan dalam belajar seperti berikut:

Tabel 3. 2
Ketentuan Kriteria Ketuntasan dalam Belajar

Interval Nilai	Kategori
$K3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik
$K2 \leq \text{skor} \leq K3$	Baik
$K1 \leq \text{skor} < K2$	Cukup
$R \leq \text{skor} < K1$	Kurang

Berdasarkan rumus tersebut, maka didapat pengelompokan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria Keterampilan Guru	Kategori	Nilai
$29,75 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik	A
$22,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik	B
$15,25 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup	C
$9 < \text{skor} < 15,25$	Kurang	D

Data di atas diperoleh dari indikator pengamatan terhadap keterampilan guru yang meliputi: melaksanakan kegiatan awal pembelajaran, melakukan tanya jawab dengan siswa, memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab, menjelaskan materi pembelajaran pada siswa, membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok, membimbing siswa dalam diskusi kelompok, menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, memberikan penguatan pada siswa, dan menutup pelajaran.

Tabel hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Aktivitas Siswa	Kategori	Nilai
$29,75 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik	A
$22,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik	B
$15,25 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup	C
$9 \leq \text{skor} < 15,25$	Kurang	D

Data tersebut diperoleh dari indikator aktivitas siswa yang diamati. Indikator tersebut terdiri dari: mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran, memperhatikan penjelasan materi dari guru, menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami, antusias dalam pembentukan kelompok, aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap jawaban teman, dan melakukan refleksi.

Klasifikasi kategori tingkatan nilai untuk lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa pada setiap indikator menggunakan tabel di bawah ini:

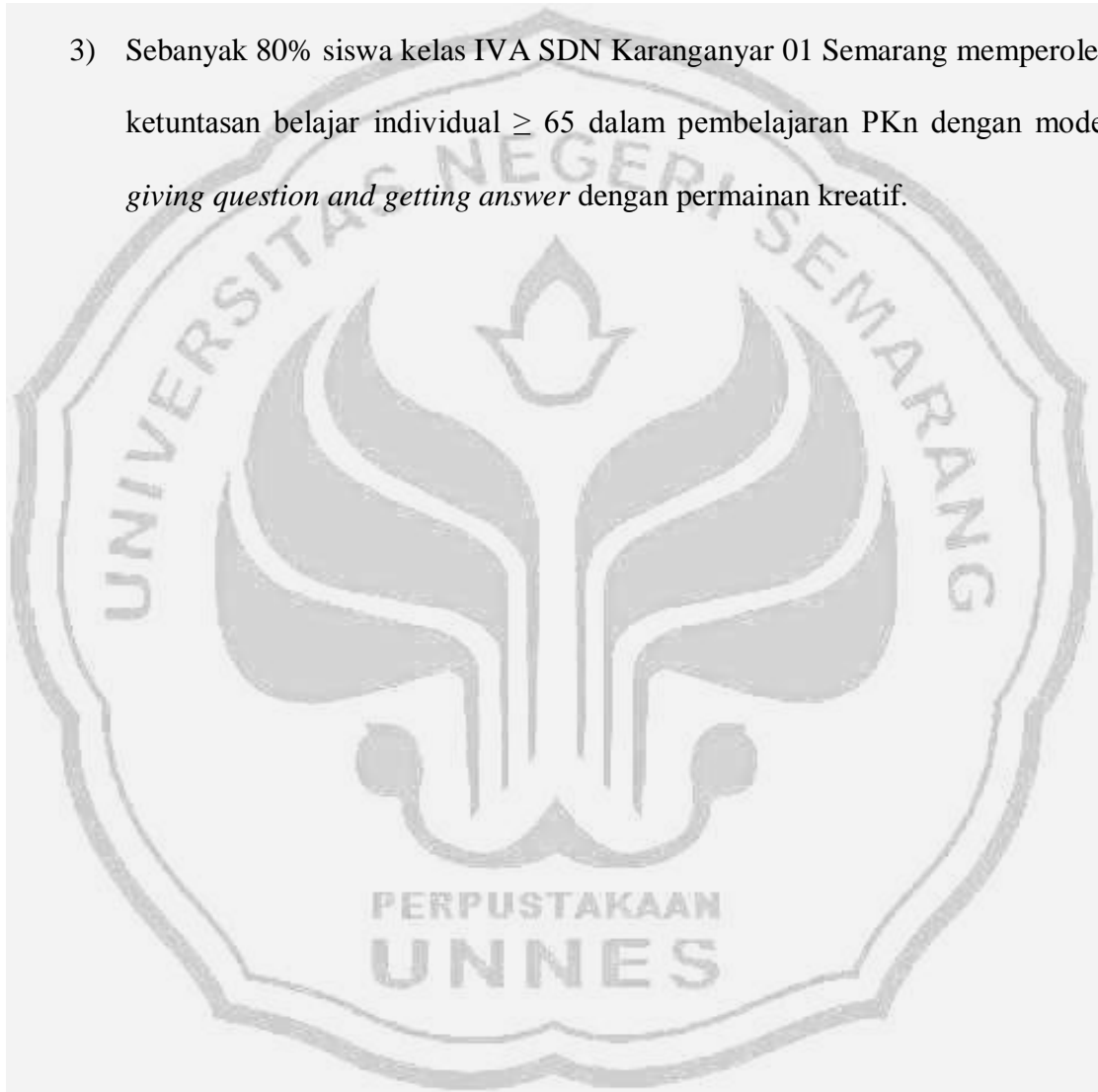
Tabel 3. 5
Kriteria Ketuntasan Setiap Indikator

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$3,5 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4$	Sangat Baik	A
$2,5 \leq \text{rata-rata skor} < 3,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{rata-rata skor} < 2,5$	Cukup	C
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,5$	Kurang	D

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif minimal baik.
- 2) Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif minimal baik.
- 3) Sebanyak 80% siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang memperoleh ketuntasan belajar individual ≥ 65 dalam pembelajaran PKn dengan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti melakukan empat tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada akhir pertemuan dilaksanakan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Alokasi waktu tiap pertemuan yang digunakan peneliti adalah 2x35 menit. Berikut ini adalah paparan hasil penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang terdiri atas pemaparan keterampilan guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran PKn pada siswa kelas IV A SDN Karanganyar 01 Semarang.

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

4.1.1.1 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

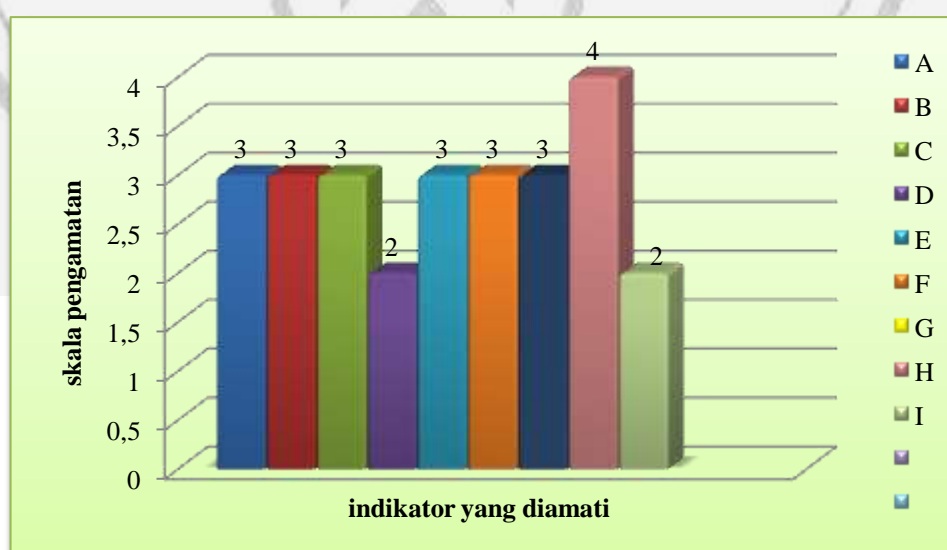
4.1.1.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Siklus 1

No.	Indikator	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	√	√	√	-	3	B
2.	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√	√	√	-	3	B
3.	Memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab dalam pembelajaran	√	√	√	-	3	B
4.	Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa	√	√	-	-	2	C
5.	Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok	√	√	√	-	3	B
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	√	√	-	√	3	B
7.	Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif	√	√	-	√	3	B
8.	Memberikan penguatan pada siswa	√	√	√	√	4	A
9.	Menutup pelajaran	√	-	√	-	2	C
Jumlah						26	
Rerata skor						2,88	
Kategori						B (Baik)	

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan data hasil observasi keterampilan guru pada siklus 1:



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1

Keterangan Indikator:

- A = melaksanakan kegiatan awal pembelajaran;
- B = melakukan tanya jawab dengan siswa;
- C = memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab;
- D = menjelaskan materi pembelajaran pada siswa;
- E = membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok;
- F = membimbing siswa dalam diskusi kelompok;
- G = menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif;
- H = memberikan penguatan pada siswa;
- I = menutup pelajaran.

Berdasarkan tabel dan diagram keterampilan guru, dapat dilihat bahwa jumlah skor keterampilan mengajar yang dicapai guru dalam penelitian menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1 adalah 26 dengan rerata skor yaitu 2, 88 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah menyiapkan ruang dan mengecek perlengkapan yang akan digunakan selama pembelajaran. Guru juga mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi. Selain itu guru juga telah memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab yang akan dipakai selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media kertas tanya jawab ini terdiri dari kertas 1 berupa kertas pertanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. Fungsi dari penggunaan media kertas tanya jawab adalah sebagai sarana untuk mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Siswa dapat mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya melalui pertanyaan dan mereka pula yang akan mencari jawabannya melalui kegiatan diskusi. Pemberian motivasi dan penguatan dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar. Keterampilan guru yang dilakukan dalam pembelajaran antara lain yaitu keterampilan melaksanakan kegiatan awal pembelajaran; melakukan tanya jawab dengan siswa; memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas

tanya jawab; menjelaskan materi pembelajaran pada siswa; membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok; membimbing siswa dalam diskusi kelompok; menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif; memberikan penguatan pada siswa; dan menutup pelajaran.

Keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan awal pembelajaran pada siklus 1 mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah mengkondisikan siswa ketika telah berada di kelas, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas. Tetapi saat pembelajaran akan dimulai guru belum memberikan acuan kepada siswa, baik acuan yang berupa buku paket PKn atau materi ajar lainnya.

Selanjutnya keterampilan guru dalam melakukan tanya jawab dengan siswa siklus 1 mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam melakukan tanya jawab menarik perhatian siswa karena pertanyaan yang diberikan disampaikan dengan jelas dan juga relevan dengan materi yang akan dipelajari yaitu globalisasi. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir untuk menanggapi pertanyaan tersebut, melakukan pindah gilir dalam menjawab pertanyaan, namun pertanyaan itu belum didistribusikan secara acak sehingga respon yang diberikan siswa kurang maksimal.

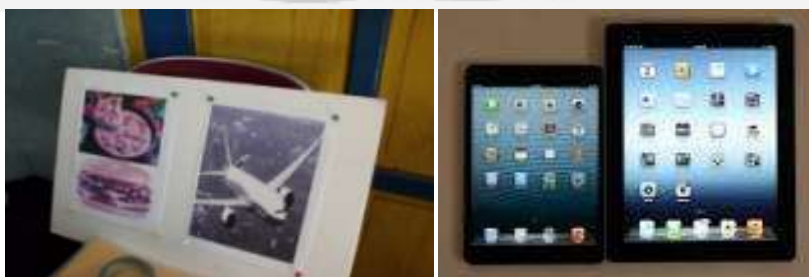
Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab pada siklus 1 mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Guru telah memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun media yang digunakan berupa media kertas tanya jawab yang mudah digunakan oleh siswa karena hanya berupa dua potongan kertas, dimana kertas 1 berupa kertas pertanyaan

dan kertas 2 adalah kertas jawaban. Selain itu guru juga menggunakan media gambar yang berkaitan dengan globalisasi untuk menarik perhatian siswa. Tetapi semua media yang digunakan guru ternyata belum sepenuhnya dapat merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran. Adapun media kertas tanya jawab yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu:

<u>Kertas 1</u>	<u>Kertas 2</u>
Nama:	Nama:
No.abs :	No.abs :
Pertanyaan:	Jawaban:

Gambar 4. 2 Media Kertas Tanya Jawab yang digunakan dalam Pembelajaran

Pada keterampilan menjelaskan materi, siklus 1 guru mendapat skor 2 dengan kategori C (cukup). Hal ini ditunjukkan ketika guru memberikan materi dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan contoh-contoh yang relevan dengan materi yang disampaikan. Tetapi, ada dua deskriptor yang belum dilakukan guru pada keterampilan menjelaskan materi pembelajaran pada siswa, yaitu guru belum melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting dan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum diketahui. Adapun media gambar yang digunakan guru untuk memberi contoh adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Dampak Globalisasi di berbagai Bidang

Keterampilan membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok pada siklus 1 mendapat skor 3 dengan kategori B (Baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru telah membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan yang belum dipahami, mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan mengorganisasikan siswa dalam kelompok secara heterogen. Pembagian kelompok diskusi ditentukan oleh guru sendiri. Guru membentuk enam kelompok dengan memberikan nama pada setiap kelompok, seperti kelompok mobil, pesawat, iPad, pizza, telepon, dan laptop. Setiap kelompok beranggotakan 6-7 anak yang dipimpin oleh seorang ketua kelompok yang bertugas mengorganisir kebutuhan kelompoknya selama pembelajaran berlangsung. Tetapi guru belum mengatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok sehingga saat pembentukan kelompok siswa masih terlihat bingung dan ramai ketika mencari tempat duduk anggota kelompoknya.

Pada keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok, siklus 1 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Guru telah membimbing semua kelompok, membantu kelompok yang mengalami kesulitan, dan membagi partisipasi siswa dalam kelompok. Tetapi saat diskusi berlangsung, siswa masih saling berebut pertanyaan untuk mendapat pertanyaan yang mudah. Ketika salah satu siswa mendapat pertanyaan yang mudah dan telah menuliskan jawabannya, dia tidak mau membantu anggota kelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang diperoleh kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum berupaya untuk meningkatkan kontribusi siswa dalam kelompok.

Pada keterampilan guru dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif siklus 1 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah menciptakan suasana kelas yang bersih dan nyaman, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan kreatif “IVA Says”, serta menciptakan interaksi yang baik dengan siswa dalam pembelajaran. Tetapi ketika melakukan permainan kreatif “IVA Says” guru belum membagi perhatian secara merata kepada seluruh siswa. Guru hanya melakukan kontak pandang dengan kelompok yang duduk di depan, sehingga perhatian guru kepada semua kelompok kurang maksimal.

Pada keterampilan memberikan penguatan pada siswa, siklus 1 guru mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Dalam memberikan penguatan pada siswa terdapat 4 deskriptor yang muncul dalam pembelajaran, yaitu pemberian penguatan verbal dengan kata-kata berupa kata “hebat”, “bagus”, penguatan verbal dengan menggunakan kalimat seperti “kalian memang sangat pintar”, memberikan penguatan gestural berupa tepuk tangan, dan memberikan penguatan berupa benda, yaitu gambar *mickey mouse*. Penguatan yang dilakukan guru ternyata membuat siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran.

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran, siklus 1 guru mendapat skor 2 dengan kategori C (cukup). Hal ini ditunjukkan guru dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan meminta siswa untuk menyimpulkan secara bersama-sama. Guru memberikan evaluasi berupa tes tertulis yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan indikator yang ada dalam RPP. Dalam hal ini guru belum melakukan refleksi untuk mengetahui apakah siswa benar-

benar paham terhadap materi yang telah dipelajari dan belum memberikan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah memberikan evaluasi, guru hanya menyuruh siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

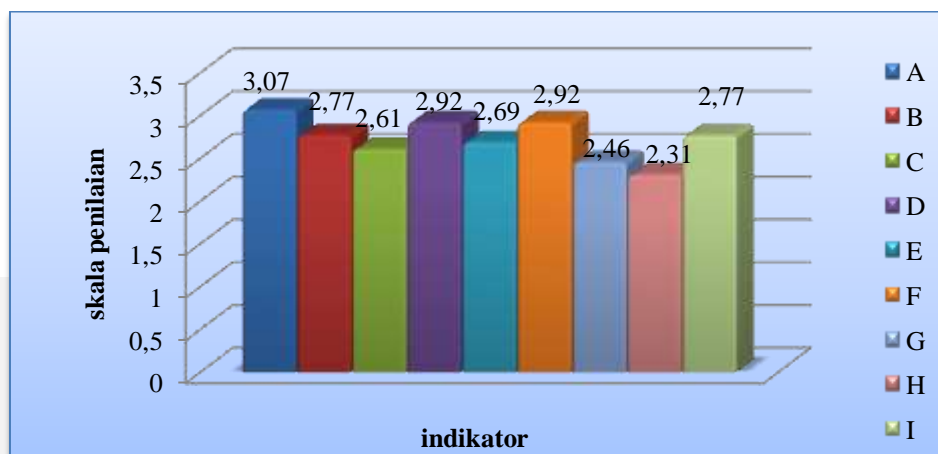
4.1.1.1.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus 1

No.	Indikator	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4				
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	0	2	8	3	40	3,07	77 %	B
2.	Memperhatikan penjelasan materi dari guru	0	5	6	2	36	2,77	69 %	B
3.	Menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami	0	7	4	2	34	2,61	65 %	B
4.	Antusias dalam pembentukan kelompok	0	4	6	3	38	2,92	73 %	B
5.	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	0	6	5	2	35	2,69	67 %	B
6.	Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru	0	3	8	2	38	2,92	73 %	B
7.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	0	7	6	0	32	2,46	62 %	C
8.	Memberikan tanggapan terhadap jawaban teman	2	5	6	0	30	2,31	57 %	C
9.	Melakukan refleksi	0	5	6	2	36	2,77	69 %	B
Jumlah							24,53		
Rerata							2,72		
Kategori							B (baik)		

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1:



Gambar 4. 4 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Keterangan Indikator:

- A = mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran;
- B = memperhatikan penjelasan materi dari guru;
- C = menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami;
- D = antusias dalam pembentukan kelompok;
- E = aktif dalam kegiatan diskusi kelompok;
- F = ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru;
- G = keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan;
- H = memberikan tanggapan terhadap jawaban teman;
- I = melakukan refleksi.

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.4 terlihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1, diperoleh jumlah skor 24,53 dengan rerata 2,72 yang termasuk dalam kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika siswa terlihat senang dan antusias saat akan mengikuti pembelajaran PKn tentang globalisasi. Pada awalnya siswa cenderung masih merasa bingung karena guru memberikan kartu tanya jawab kepada setiap anak. Namun, setelah guru memberikan penjelasan tentang petunjuk pemakaian kartu tanya jawab, siswa dapat melakukan perintah dari guru dengan baik. Selain itu, siswa menjadi lebih bersemangat ketika guru melakukan permainan kreatif. Melalui permainan ini, siswa akan lebih percaya diri untuk mengungkapkan pen-

dapatnya dihadapan teman-temannya dan tidak malu untuk bertanya. Aktivitas siswa tersebut tentu saja akan menciptakan suasana kelas menjadi lebih ceria, aktif, dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam proses pembelajaran siswa memperoleh skor 40 dan rerata 3,07 dengan kategori B (baik) ketika siswa mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa 77 % siswa sudah siap untuk menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Sebanyak 3 siswa telah melakukan semua deskriptor mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran yaitu berada di dalam kelas, duduk tertib di tempat duduknya masing-masing, menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan dan memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Sedangkan 8 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu berada di dalam kelas, duduk tertib di tempat duduknya masing-masing, dan menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan. Namun, masih ada 2 siswa yang belum menyiapkan alat tulis dan masih asyik berbicara dengan temannya. Hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran akan dimulai, diatas meja siswa belum ada alat tulis dan mereka belum memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dimulai.

Siswa memperoleh skor 36 dengan rerata 2,77 yang termasuk dalam kategori B (baik) saat memperhatikan penjelasan materi dari guru. Hal ini ditunjukkan sebanyak 69 % siswa telah mendengarkan penjelasan dari guru tentang globalisasi. Selama proses pembelajaran berlangsung nampak 2 orang siswa telah melakukan semua deskriptor memperhatikan penjelasan materi dari guru yaitu pandangan siswa tertuju kepada guru, mendengarkan penjelasan guru, merespon pen-

jelasan guru dengan menyebutkan dampak dari globalisasi yang berhubungan dengan gambar, serta mencatat informasi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan 6 siswa lainnya melakukan 3 deskriptor yaitu pandangan siswa tertuju kepada guru, mendengarkan penjelasan guru, dan merespon penjelasan guru dengan menyebutkan dampak dari globalisasi yang berhubungan dengan gambar. Namun ada 5 siswa yang hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru.

Untuk indikator menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami pada siklus 1 siswa memperoleh skor 34 dan rerata 2,61 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika 65 % siswa begitu antusias menuliskan pertanyaannya pada media yang telah diberikan guru. Namun dalam menuliskan pertanyaan ada beberapa siswa yang masih terlihat bingung sehingga beberapa pertanyaan belum menggunakan bahasa yang jelas dan belum sesuai dengan materi. Dari hasil pengamatan nampak ada 7 siswa yang hanya melakukan 2 deskriptor yaitu menuliskan pertanyaan dengan tenang dan menuliskan pertanyaan sesuai pemahamannya, 4 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu menulis pertanyaan dengan tenang, menuliskan pertanyaan dengan bahasa yang jelas, serta menuliskan pertanyaan sesuai pemahamannya, sedangkan 2 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu menulis pertanyaan dengan tenang, menuliskan pertanyaan dengan bahasa yang jelas, menulis pertanyaan sesuai pemahaman siswa dan menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan materi.

Antusias siswa dalam pembentukan kelompok pada siklus 1 memperoleh skor 38 dan rerata 2,92 dengan kategori B (baik). Sebanyak 73 % siswa terlihat antusias saat guru membagi kelompok diskusi secara heterogen. Ada 4 siswa yang

hanya melakukan 2 deskriptor yaitu tertib dalam pembentukan kelompok dan menerima kelompok yang ditentukan guru, 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu tertib dalam pembentukan kelompok, dan menerima kelompok yang ditentukan guru sesuai dengan jumlah anggota yang ditentukan, dan 3 siswa melakukan semua deskriptor yaitu tertib dalam pembentukan kelompok, menerima kelompok yang ditentukan guru, tenang dalam pembentukan kelompok dengan jumlah anggota sesuai dengan ketentuan dari guru. Dalam pembentukan kelompok ini, tidak ada siswa yang terlihat membeda-bedakan temannya. Semua siswa menerima anggota kelompoknya dengan senang dan bersemangat. Jumlah anggota kelompok ditentukan oleh guru sesuai dengan jumlah siswa kelas IVA, dimana setiap kelompok beranggotakan antara 6-7 siswa secara heterogen.

Untuk indikator aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, pada siklus 1 memperoleh skor 35 dan rerata 2,69 dengan kategori B (baik). Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan diskusi berlangsung sebanyak 67 % siswa terlihat kompak, saling menyampaikan ide, bertukar pikiran dengan teman satu kelompoknya dan bekerja sama menyelesaikan tugas yang diperoleh kelompoknya. Ada 6 siswa yang melakukan 2 deskriptor aktif dalam kegiatan diskusi kelompok yaitu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok dan menerima pendapat teman. 5 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok, menerima pendapat teman, dan bekerjasama dalam kelompok, dan 2 siswa yang melakukan semua deskriptor yaitu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok, menerima pendapat teman, bertanya dalam kelompok, dan bekerjasama dalam kelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok ini, kebanyakan dari anggota ke-

lompok sungkan untuk bertanya kepada temannya sehingga mereka lebih memilih bertanya sendiri pada guru.

Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru pada siklus 1 memperoleh skor 38 dan rerata 2,92 dengan kategori B (baik). Saat melakukan permainan kreatif “IVA Says” terlihat 73 % siswa begitu bersemangat untuk ikut serta dan aktif dalam permainan. Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk menjawab pertanyaan. Hukuman itu berupa memilih satu pertanyaan dan mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang telah dipilihnya sesuai dengan pertanyaan yang telah diperoleh dalam forum diskusi. Dalam indikator ini sebanyak 3 siswa melakukan 2 deskriptor yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru dan bersemangat dalam mengikuti permainan, 8 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, melaksanakan permainan dengan tertib, bersemangat dalam mengikuti permainan, dan 2 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, melaksanakan permainan dengan tertib, bersemangat dalam mengikuti permainan serta ikut aktif dalam permainan yang dilakukan guru.

Untuk indikator keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus 1 memperoleh skor 32 dan rerata 2,46 dengan kategori C (cukup). Sebanyak 62 % siswa ikut aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal ini ditunjukkan sebanyak 7 siswa melakukan 2 deskriptor yaitu memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan dan menjawab pertanyaan dengan lancar, sedangkan 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang

diberikan, menjawab pertanyaan dengan lancar, dan menjawab pertanyaan dengan jelas. Dalam menjawab pertanyaan beberapa siswa masih ragu-ragu sehingga terlihat kurang percaya diri. Namun, siswa sudah berusaha memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan dan disampaikan dengan suara yang jelas.

Siswa mendapat skor 30 dan rerata 2,31 dengan kategori C (cukup) saat memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. Frekuensi siswa dalam memberikan tanggapan masih terlihat kurang karena hanya 57 % siswa yang ikut aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ada beberapa siswa yang memberikan tanggapan berupa saran ataupun kritik dengan suara yang jelas dan mudah dipahami. Mereka memberikan tanggapan dengan mengacungkan jari dan atas perintah guru. Selama proses pembelajaran berlangsung sebanyak 5 siswa melakukan 2 deskriptor ketika memberikan tanggapan terhadap jawaban teman yaitu memberikan saran terhadap hasil jawaban teman dan memberikan kritik yang membangun. 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu memberikan saran terhadap hasil jawaban teman, memberikan kritik yang membangun, dan memberikan tanggapan dengan jelas. Akan tetapi dari 13 siswa yang diamati, ada 2 siswa yang tidak pernah sama sekali memberikan tanggapan berupa saran ataupun kritik terhadap jawaban temannya. Mereka hanya diam dan terkadang mengganggu temannya.

Ketika melakukan refleksi pada siklus 1, siswa memperoleh skor 36 dan rerata 2,77 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan saat 69 % siswa memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran, menyimpulkan materi, dan menuliskan kesimpulan di buku tulis. Ada 5 siswa yang melakukan 2 deskriptor yaitu

menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru dan menuliskan hasil kesimpulan atau rangkuman di buku tulis, 6 siswa melakukan 3 deskriptor memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, dan menyimpulkan materi bersama-sama, dan 2 siswa melakukan semua deskriptor yaitu memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru, dan menuliskan hasil kesimpulan atau rangkuman di buku tulis. Saat melakukan refleksi, beberapa siswa masih belum berani bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan. Mereka cenderung diam dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

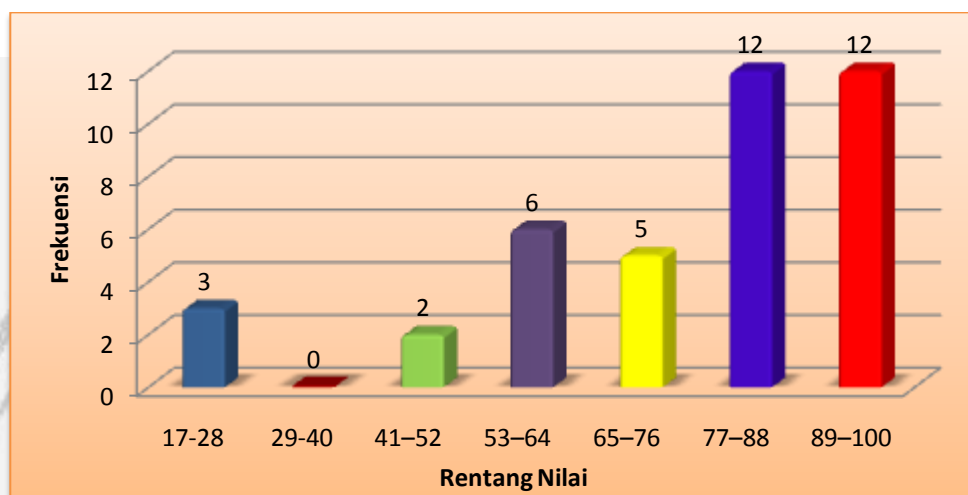
4.1.1.2 Paparan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes evaluasi hasil belajar siswa siklus 1 terhadap mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai	Frekuensi	Titik Tengah (x)	f.x	Frekuensi Relatif	Kategori
17 – 28	3	22,5	67,5	7,5 %	Tidak Tuntas
29 – 40	0	34,5	0	0	Tidak Tuntas
41 – 52	2	46,5	93	5 %	Tidak Tuntas
53 – 64	6	58,5	351	15 %	Tidak Tuntas
65 – 76	5	70,5	352,5	12,5 %	Tuntas
77 – 88	12	82,5	990	30 %	Tuntas
89 – 100	12	94,5	1134	30 %	Tuntas
Jumlah	40		2988	100 %	
Nilai Terendah	17				
Nilai Tertinggi	100				
Mean	74,7				
Median	80,5				
Modus	76,5 atau 88,5				

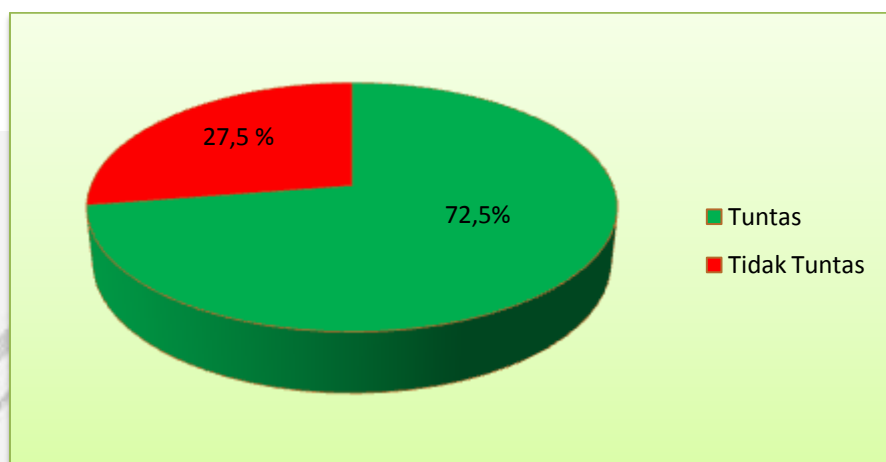
Adapun data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif siklus 1 tersebut disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 5 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram hasil belajar siswa siklus 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1 diperoleh hasil bahwa 72,5 % atau sebanyak 29 siswa dari 40 siswa mengalami ketuntasan belajar sedangkan 27,5 % atau 11 siswa lainnya belum tuntas dalam pembelajaran PKn. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 74,7 dengan nilai terendah 17 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan median yang diperoleh sebesar 80,5 dan modusnya diantara nilai 77-88 atau antara 89-100 yang sama-sama didapat oleh 12 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi tentang globalisasi dan dampak yang ditimbulkan di lingkungannya seperti yang telah dijelaskan oleh guru selama proses pembelajaran PKn.

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa pada siklus 1:



Gambar 4. 6 Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 1

Berdasarkan gambar 4.6 pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya 80% siswa mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 .

4.1.1.3 Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kolaborator untuk menganalisis proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada siklus 1. Dalam melakukan refleksi data yang dianalisis meliputi deskripsi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siklus 1.

Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan serta langkah perbaikan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Adapun hasil dari kegiatan evaluasi dan refleksi pembelajaran pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

4.1.1.3.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1 termasuk da-

lam kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah menyiapkan ruang dan mengecek perlengkapan yang akan digunakan selama pembelajaran. Guru juga mengecek kehadiran siswa dengan melakukan presensi. Selain itu guru juga telah memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab yang akan dipakai selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pemberian motivasi dan penguatan yang dilakukan guru selama pembelajaran sangat baik sehingga siswa juga aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang tampak selama proses pembelajaran PKn. Kekurangan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) dalam melakukan tanya jawab dengan siswa, guru masih terpusat pada siswa itu-itu saja, perhatian guru belum menyeluruh.
- 2) media gambar yang digunakan guru kurang besar sehingga tidak semua siswa dapat melihatnya dengan jelas.
- 3) ketika melakukan penjelasan tentang globalisasi dan dampaknya guru belum melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting.
- 4) pengaturan posisi tempat duduk yang dilakukan guru ketika pembentukan kelompok masih kurang terkondisi dengan baik, sehingga beberapa siswa masih bingung dan mencari-cari kelompoknya.
- 5) ketika membimbing siswa dalam diskusi kelompok, guru belum memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan belum mendorong kerjasama yang baik.
- 6) guru menyimpulkan materi pelajaran terlalu cepat sehingga terkesan tidak jelas dalam proses penyampaian pesan kepada anak.
- 7) refleksi dan tindak lanjut di akhir pembelajaran belum dilakukan guru.

4.1.1.3.2 *Aktivitas Siswa*

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus 1 termasuk dalam kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika siswa terlihat senang dan bersemangat saat akan mengikuti pembelajaran PKn tentang globalisasi. Sebagian besar siswa terlihat telah mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran dari guru dengan baik. Siswa juga nampak antusias saat menuliskan pertanyaannya pada media yang telah diberikan guru dan ketika pembentukan kelompok. Ketika pembentukan kelompok, tidak ada siswa yang terlihat membeda-bedakan temannya. Semua siswa menerima anggota kelompoknya dengan senang dan bersemangat. Jumlah anggota kelompok ditentukan oleh guru sesuai dengan jumlah siswa kelas IVA, dimana setiap kelompok beranggotakan antara 6-7 siswa secara heterogen. Selain itu, siswa menjadi lebih bersemangat ketika guru melakukan permainan kreatif "IVA Says". Aktivitas siswa tersebut tentu saja akan menciptakan suasana kelas menjadi lebih ceria, aktif, dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Tetapi aktivitas siswa tersebut masih perlu diperbaiki untuk pelaksanaan pada siklus berikutnya. Aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan lagi dalam pelaksanaan siklus 2 nanti yaitu:

- 1) siswa masih malu-malu untuk bertanya pada guru, mereka juga malu untuk mengungkapkan idenya apabila ditunjuk oleh guru.
- 2) pada saat guru menjelaskan dan menulis di papan tulis, masih ada siswa yang belum mencatat materi yang telah dijelaskan.
- 3) dalam menggunakan media kertas tanya jawab, siswa terlihat masih bingung sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan untuk menggunakannya.

- 4) pertanyaan yang dituliskan siswa banyak yang sama sehingga dalam satu kelompok seringkali menemui beberapa pertanyaan yang memiliki jawaban yang sama.
- 5) dalam diskusi kelompok siswa saling memperebutkan pertanyaan yang mereka anggap mudah.
- 6) siswa belum berani memberikan tanggapan terhadap jawaban temannya tanpa ditunjuk oleh guru sehingga frekuensi siswa dalam memberikan tanggapan masih kurang.

4.1.2.3.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa sebanyak 72,5 % atau sebanyak 29 siswa dari 40 siswa mengalami ketuntasan belajar sedangkan 27,5 % atau 11 siswa lainnya belum tuntas dalam belajar.

Hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif perlu untuk dilanjutkan ke siklus 2 karena indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 80 % siswa mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 belum terpenuhi dan masih banyak kelemahan yang harus diperbaiki.

4.1.1.4 Revisi

Berdasarkan temuan permasalahan yang ada pada siklus 1, maka perlu diadakan revisi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 2. Adapun masukan dari tim kolaborasi untuk perbaikan siklus 2 yaitu:

4.1.1.4.1 Keterampilan Guru

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) dalam melakukan tanya jawab dengan siswa perhatian guru harus menyeluruh, jangan tertuju pada beberapa siswa saja. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan distribusi pertanyaan secara acak.
- 2) alat peraga sebaiknya ditambah agar siswa mudah memahami penjelasan dari guru. Alat peraga yang bermacam-macam yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan merangsang tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
- 3) ketika melakukan penjelasan, guru sebaiknya melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting. Caranya adalah guru dapat mengulang-ulang materi tersebut sampai siswa benar-benar paham.
- 4) pengaturan posisi tempat duduk setiap kelompok sebaiknya ditentukan oleh guru sebelum kegiatan diskusi berlangsung. Jika perlu pengaturan posisi tempat duduk dilakukan di awal pembelajaran.
- 5) ketika membimbing siswa dalam diskusi kelompok, guru sebaiknya memberikan motivasi pada siswa supaya siswa ikut berpartisipasi dalam kelompok.
- 6) guru menggunakan kata-kata yang jelas, mudah dipahami siswa, dan tidak terlalu cepat dalam penyampaian simpulan kepada siswa.
- 7) guru melakukan refleksi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan tindak lanjut yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan.

4.1.1.4.2 *Aktivitas Siswa*

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) memotivasi siswa untuk mau bertanya, mengungkapkan pendapatnya, dan memberikan tanggapan dengan memberikan *reward* berupa benda/hadiah sehingga siswa senang.
- 2) guru memberikan saran kepada siswa supaya mereka mau mencatat tulisan yang ada di papan tulis.
- 3) guru sebaiknya memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa tentang penggunaan media kertas tanya jawab sehingga siswa tidak mengalami kebingungan. Jika dibutuhkan guru dapat memberikan contoh atau mendemonstrasikan penggunaan media tersebut.
- 4) guru sebaiknya membimbing siswa dalam membuat pertanyaan secara individual agar pertanyaan yang muncul beragam sehingga dalam satu kelompok tidak dijumpai pertanyaan yang memiliki jawaban yang sama.
- 5) guru membagikan pertanyaan secara acak sehingga siswa tidak saling berebut. Siswa hanya boleh menukarkan pertanyaan jika terdapat pertanyaan yang sama dalam kelompoknya.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

4.1.2.1 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

4.1.2.1.1 *Hasil Observasi Keterampilan Guru*

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 2 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Siklus 2

No.	Indikator	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	√	√	√	√	4	A
2.	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√	√	√	√	3	B
3.	Memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab dalam pembelajaran	√	√	√	-	3	B
4.	Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa	√	√	√	-	3	B
5.	Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok	√	√	√	√	3	B
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	√	√	√	-	3	B
7.	Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif	√	√	√	-	3	B
8.	Memberikan penguatan pada siswa	√	√	√	√	4	A
9.	Menutup pelajaran	√	√	√	-	3	B
Jumlah						29	
Rerata skor						3,22	
Kategori						B (Baik)	

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan data hasil observasi keterampilan guru pada siklus 2:



Gambar 4. 7 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 2

Keterangan Indikator:

- A = melaksanakan kegiatan awal pembelajaran;
- B = melakukan tanya jawab dengan siswa;
- C = memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab;
- D = menjelaskan materi pembelajaran pada siswa;
- E = membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok;
- F = membimbing siswa dalam diskusi kelompok;
- G = menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif;
- H = memberikan penguatan pada siswa;
- I = menutup pelajaran.

Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.7, dapat dilihat bahwa jumlah skor keterampilan mengajar yang dicapai guru dalam penelitian menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif adalah 29 dengan rerata skor 3,22 dan mendapat kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan awal pembelajaran, yaitu sebelum memulai pelajaran, guru menyiapkan media kertas tanya jawab, media penunjang berupa gambar boneka Nusantara, gambar rumah adat Bali dan Jawa Tengah, peta Indonesia, dan gulungan keberuntungan yang akan digunakan dalam permainan “Siapa Beruntung”. Selain itu media yang digunakan guru lebih beragam sehingga keterampilan guru dalam menjelaskan lebih meningkat. Guru juga telah membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok dengan baik. Pengaturan posisi tempat duduk yang dilakukan guru ketika pembentukan kelompok juga sudah terkondisi dengan baik, sehingga siswa tidak bingung mencari-cari kelompoknya. Selain itu, guru juga memberikan simpulan yang jelas di akhir pembelajaran. Pemberian motivasi dan penguatan yang dilakukan guru juga cenderung meningkat daripada siklus 1.

Guru dalam melaksanakan kegiatan awal pembelajaran pada siklus 2 mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru da-

tang lebih awal sepuluh menit sebelum pelajaran dimulai untuk mempersiapkan kelas. Ketika pembelajaran akan dimulai guru telah mengkondisikan siswa untuk duduk di tempatnya masing-masing, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan acuan kepada siswa yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang keragaman budaya Indonesia dan Misi Kebudayaan Internasional.

Pada keterampilan guru dalam melakukan tanya jawab dengan siswa siklus 2, guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru memberikan pertanyaan dengan jelas dan sesuai materi, memberikan kesempatan berpikir kepada siswa dan mendistribusikan pertanyaan secara acak. Guru memberikan pertanyaan tentang keragaman budaya kepada semua siswa dengan suara yang jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, kemudian guru meminta salah seorang siswa untuk menjawabnya dengan cara memanggil nama siswa. Akan tetapi saat melakukan tanya jawab dengan siswa, guru belum melakukan teknik bertanya pindah gilir sehingga ketika siswa ingin menjawab mereka menjadi ragu-ragu dan kurang percaya diri.

Pada indikator memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab pada siklus 2, guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Media kertas tanya jawab digunakan dalam pembelajaran agar interaksi siswa dengan temannya dapat berjalan dengan baik. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa mengenai materi yang dipelajari. Dalam hal ini guru telah bertindak sebagai fasilitator dengan memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang mudah digunakan

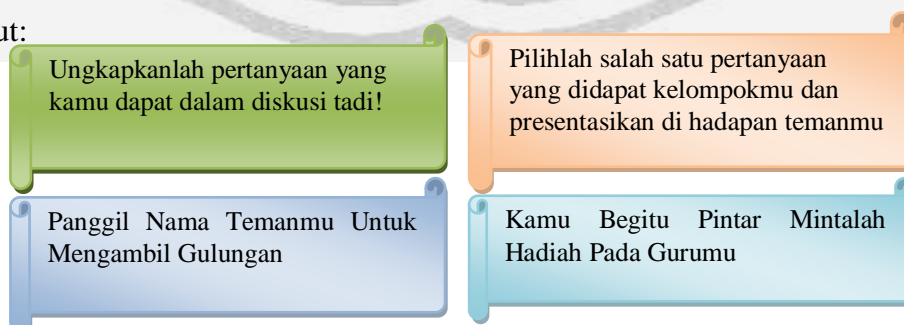
siswa, dan menarik perhatian siswa meskipun media tersebut belum merangsang keaktifan siswa secara menyeluruh.

Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa pada siklus 2 memperoleh skor 3 dengan kategori B (Baik). Guru memberikan penjelasan secara umum kepada siswa tentang keragaman budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional dengan jelas. Guru juga telah menuliskan materinya yang dipelajari di papan tulis, memberikan contoh-contoh yang dapat menambah pengetahuan siswa, dan melakukan penekanan materi yang dianggap penting. Guru mengulang-ulang materi tentang jenis budaya Indonesia yang ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional agar siswa memahami dan mengerti materi yang diajarkan guru. Tetapi ketika memberikan penjelasan guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui.

Keterampilan membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok, pada siklus 2 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan, mengorganisasi siswa dalam kelompok secara heterogen, dan mengatur posisi tempat duduk masing-masing kelompok. Pengaturan tempat duduk dilakukan oleh guru sebelum kegiatan diskusi berlangsung agar semua anggota kelompok dapat berkumpul menjadi satu sehingga suasana diskusi akan lebih kondusif. Namun, ketika siswa menulis pertanyaan guru belum mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang kesulitan. Hal ini terlihat ketika beberapa siswa masih terlihat bingung untuk menuliskan sebuah pertanyaan.

Pada keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok siklus 2 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan selama proses diskusi berlangsung guru telah membimbing semua kelompok, membantu kelompok yang mengalami kesulitan, dan meningkatkan kontribusi siswa dalam kelompok. Guru memberikan motivasi agar siswa selalu ikut berperan aktif selama diskusi berlangsung. Namun, guru belum membagi partisipasi siswa dalam kelompok dengan baik. Terkadang masih terlihat siswa yang tidak mau mengerjakan tugasnya dalam menjawab pertanyaan yang diperoleh kelompoknya.

Dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif pada siklus 2, guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan guru telah menciptakan suasana kelas yang bersih dan nyaman, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selama permainan berlangsung, dan membagi perhatian dengan melakukan kontak pandang dengan siswa. Tetapi guru belum menciptakan interaksi yang baik antarsiswa karena dalam permainan kreatif “Siapa Beruntung” guru hanya memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengambil dua gulungan keberuntungan saja sehingga beberapa kelompok ada yang merasa kecewa karena tidak bisa mengambil gulungan keberuntungan. Adapun contoh gulungan yang dipakai guru adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 8 Gulungan Keberuntungan dalam Permainan Kreatif

Pada keterampilan memberikan penguatan pada siswa, siklus 2 guru mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Dalam memberikan penguatan pada siswa, guru telah memberikan penguatan verbal dengan kata-kata maupun kalimat, memberikan penguatan gestural dan memberikan penguatan berupa benda.

Penguatan verbal dengan kata-kata yang diberikan yaitu berupa kata-kata, seperti “pintar”, “hebat”, dan “bagus”. Penguatan verbal berupa kalimat yang diberikan berupa kalimat “kalian memang sangat pintar”. Penguatan gestural yang diberikan kepada siswa berupa tepuk tangan. Sedangkan penguatan berupa benda berupa *sticker* bintang. Penguatan dilakukan guru agar dapat memotivasi siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

Dalam keterampilan menutup pelajaran, siklus 2 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan guru dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan, seperti “Alf” dan “AN”. Kesimpulan yang dilakukan guru bersama siswa sudah jelas dan terlihat tidak terburu-buru. Selain itu guru juga melakukan refleksi dan memberikan evaluasi berupa tes tertulis yang telah disesuaikan dengan indikator yang ada dalam RPP. Dalam siklus 2 ini guru masih belum terlihat memberikan tindak lanjut kepada siswa. Setelah memberikan evaluasi, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

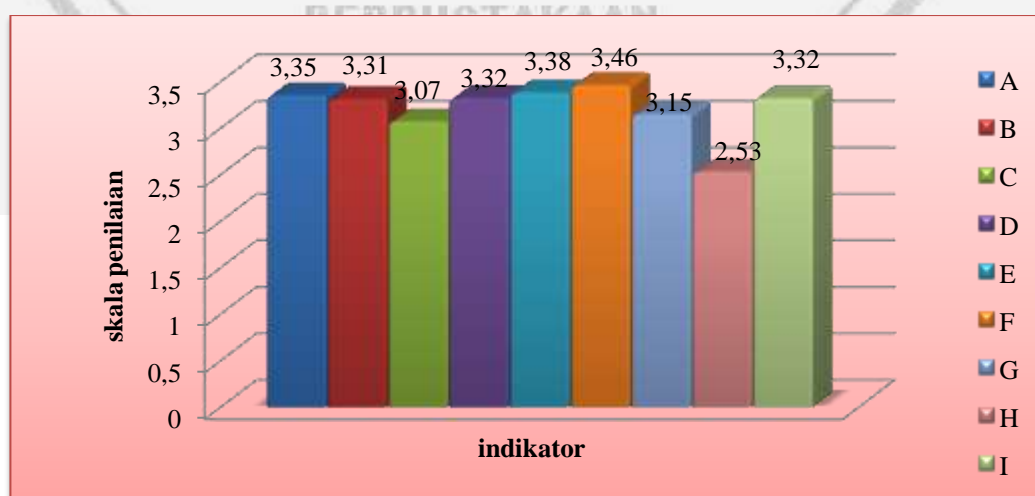
4.1.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 2 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus 2

No.	Indikator	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4				
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	0	0	6	7	46	3,53	88 %	A
2.	Memperhatikan penjelasan materi dari guru	0	2	5	6	43	3,31	83 %	B
3.	Menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami	0	3	6	4	40	3,07	77 %	B
4.	Antusias dalam pembentukan kelompok	0	2	6	5	42	3,23	81 %	B
5.	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	0	2	4	7	44	3,38	85 %	B
6.	Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru	0	0	7	6	45	3,46	86 %	B
7.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	0	2	7	4	41	3,15	79 %	B
8.	Memberikan tanggapan terhadap jawaban teman	0	7	5	1	33	2,53	65 %	B
9.	Melakukan refleksi	0	2	6	5	42	3,32	81 %	B
Jumlah							28,92		
Rerata							3,21		
Kategori							B (baik)		

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 2:



Gambar 4. 9 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2

Keterangan Indikator:

A = mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran;

B = memperhatikan penjelasan materi dari guru;

C = menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami;

D = antusias dalam pembentukan kelompok;

E = aktif dalam kegiatan diskusi kelompok;

F = ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru;

G = keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan;

H = memberikan tanggapan terhadap jawaban teman;

I = melakukan refleksi.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 2, diperoleh jumlah skor aktivitas siswa sebesar 28,92 dan rerata 3,21 dengan kategori B (baik). Siswa terlihat lebih antusias ketika guru membawa beberapa alat peraga yang akan digunakan selama pembelajaran PKn. Siswa juga lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak sabar untuk menuliskan pertanyaan pada media kertas tanya jawab yang diberikan guru. Pada siklus 2 ini siswa sudah mulai berani bertanya dan mengungkapkan pendapatnya sehingga interaksi siswa dan guru berlangsung dengan baik. Pemberian motivasi dari guru juga telah meningkatkan frekuensi siswa dalam memberikan tanggapan. Mereka berlomba-lomba untuk mengacungkan jari agar bisa memberikan tanggapannya. Permainan kreatif yang dilakukan guru juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mengungkapkan pendapatnya dihadapan teman-temannya dan tidak malu untuk bertanya.

Untuk indikator siswa dalam mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran pada siklus 2, skor yang diperoleh adalah 46 dan rerata 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini terbukti sebanyak 88 % siswa telah melakukan in-

dikator ini dengan sangat baik. Dari hasil pengamatan terdapat 6 siswa yang melakukan 3 deskriptor dan 7 siswa melakukan semua deskriptor, yaitu sudah berada di dalam kelas, duduk tertib di tempat duduknya masing-masing, menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan, dan memperhatikan penjelasan dari guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah siap untuk mengikuti proses pembelajaran. Bahkan sebagian siswa telah mengeluarkan alat tulis dan buku pelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai.

Siswa mendapatkan skor 43 dan rerata 3,31 dengan kategori B (baik) dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru. Hal ini terlihat 83 % siswa yang telah melakukan deskriptor memperhatikan penjelasan materi dari guru dengan baik. Sebanyak 2 siswa melakukan 2 deskriptor yaitu pandangan siswa tertuju kepada guru dan mendengarkan penjelasan guru, 5 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu pandangan siswa tertuju kepada guru, mendengarkan penjelasan guru, serta mencatat informasi yang disampaikan oleh guru, dan 6 siswa lainnya melakukan semua deskriptor memperhatikan penjelasan materi dari guru yang meliputi pandangan siswa tertuju kepada guru, mendengarkan penjelasan guru, merespon penjelasan guru, serta mencatat informasi yang disampaikan oleh guru. Selama guru menjelaskan materi, siswa cenderung memperhatikan, mendengarkan, dan merespon stimulus-stimulus yang diberikan guru. Beberapa siswa juga telah mencatat informasi yang dituliskan guru di papan tulis.

Untuk indikator menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami, pada siklus 2 skor yang diperoleh adalah 40 dan rerata 3,07 dengan kategori B (baik). Sebanyak 77 % siswa telah menuliskan pertanyaan berhubungan dengan

keanekaragaman budaya Indonesia yang dapat ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional. Selama kegiatan pembelajaran terlihat ada 3 siswa yang melakukan 2 deskriptor yaitu menuliskan pertanyaan dengan tenang serta menggunakan bahasa yang jelas, 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu menuliskan pertanyaan dengan tenang, menuliskan pertanyaan dengan bahasa yang jelas, serta menuliskan pertanyaan sesuai dengan pemahaman siswa, dan 4 siswa lainnya telah melakukan semua deskriptor meliputi menuliskan pertanyaan dengan tenang dan menggunakan bahasa yang jelas, menuliskan pertanyaan sesuai dengan pemahaman siswa, serta menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan materi.

Antusias siswa dalam pembentukan kelompok pada siklus 2 mendapat skor 42 dan rerata 3,23 dengan kategori B (baik). Hal ini menunjukkan bahwa 81% siswa antusias dan bersemangat ketika guru membentuk kelompok diskusi. Ada 2 siswa yang melakukan 2 deskriptor yaitu tertib dalam pembentukan kelompok dan menerima kelompok yang ditentukan guru, 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu tertib dalam pembentukan kelompok, menerima kelompok yang ditentukan guru, serta menerima jumlah anggota kelompok sesuai dengan ketentuan dari guru. Sedangkan 5 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu tertib dalam pembentukan kelompok, menerima kelompok yang ditentukan guru, tenang dalam pembentukan kelompok, dan menerima jumlah anggota kelompok sesuai dengan ketentuan dari guru. Selama proses pembentukan kelompok siswa melakukannya dengan tertib, tenang, dan menerima kelompok sesuai dengan ketentuan dari guru. Kelompok yang terbentuk ada 6 kelompok heterogen berdasarkan jenis kelamin

dan tingkatan kognitifnya. Hal ini dilakukan guru agar semua siswa bisa menerima siapa saja yang menjadi teman satu kelompoknya tanpa ada perbedaan.

Keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok pada siklus 2 memperoleh skor 44 dan rerata 3,38 dengan kategori B (baik), terbukti sebanyak 85 % siswa terlihat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan diskusi. Selama kegiatan diskusi berlangsung ada 7 siswa yang melakukan 4 deskriptor keaktifan siswa dalam diskusi kelompok yaitu menyampaikan ide dalam diskusi, menerima pendapat teman, bertanya dalam kelompok, serta bekerjasama dalam kelompok. Selain itu sebanyak 4 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok, menerima pendapat teman, serta bertanya dalam kelompok, dan hanya 2 siswa yang melakukan 2 deskriptor yaitu menerima pendapat teman serta bertanya dalam kelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa sudah mulai berani menyampaikan ide, menerima pendapat teman, mengajukan pertanyaan, dan sudah bekerjasama dengan anggota kelompoknya dengan baik. Siswa banyak mengeluarkan pendapatnya dan mereka saling membantu dan bekerjasama dalam kelompok.

Untuk indikator ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru pada siklus 2 skor yang diperoleh adalah 45 dengan persentase 86 % dan rerata 3,46 sehingga termasuk dalam kategori B (baik). Ada 7 siswa yang melakukan 3 deskriptor yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi guru, melaksanakan permainan dengan tertib, serta bersemangat dalam mengikuti permainan, dan 6 siswa lainnya melakukan semua deskriptor, yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi guru, melaksanakan permainan dengan tertib, bersemangat

dalam mengikuti permainan, dan ikut aktif dalam permainan yang dilakukan guru. Tetapi ketika permainan berlangsung masih ada beberapa siswa yang kecewa karena guru hanya memberikan kesempatan untuk mengambil 2 gulungan keberuntungan dalam setiap kelompok.

Untuk indikator keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus 2 skor yang diperoleh adalah 41 dan rerata 3,15 dengan kategori B (baik). Sebanyak 79 % siswa telah terlihat aktif dalam memberikan jawabannya. Hal ini ditunjukkan saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, sebagian besar siswa telah memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, menjawab pertanyaan dengan lancar, menjawab pertanyaan dengan jelas, dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran lebih beragam sehingga dapat merangsang keaktifan siswa untuk mencari informasi agar bisa memberikan jawaban dengan baik. Selama proses pembelajaran nampak 4 siswa melakukan semua deskriptor keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang terdiri atas memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan menjawab pertanyaan dengan lancar, menjawab pertanyaan dengan jelas, serta menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Sedangkan sebanyak 7 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan menjawab pertanyaan dengan lancar, serta menjawab pertanyaan dengan jelas, dan hanya 2 siswa melakukan 2 deskriptor yaitu memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan serta menjawab pertanyaan dengan lancar.

Saat memberikan tanggapan terhadap jawaban teman, pada siklus 2 skor yang diperoleh adalah 33 dan rerata 2,53 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan sebanyak 65 % siswa ikut terlibat dalam memberikan pendapat atau tanggapan. Ada 2 siswa yang melakukan 2 deskriptor yaitu memberikan saran terhadap hasil jawaban teman serta memberikan tanggapan dengan jelas, 7 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu memberikan saran terhadap hasil jawaban teman, memberikan tanggapan dengan jelas, serta memberikan tanggapan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Sedangkan 4 siswa lainnya terlihat melakukan semua deskriptor memberikan tanggapan terhadap jawaban teman, yaitu deskriptor memberikan saran terhadap hasil jawaban teman, memberikan kritik yang membangun, memberikan tanggapan dengan jelas, memberikan tanggapan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Ketika melakukan refleksi, pada siklus 2 skor yang diperoleh adalah 42 dan rerata 3,32 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan sebesar 81 % siswa telah melakukan refleksi dengan baik. Selama pembelajaran terlihat 2 siswa melakukan 2 deskriptor melakukan refleksi yaitu bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran serta menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru, 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, serta menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru, dan 5 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, menyimpulkan materi

bersama-sama dengan guru, serta menuliskan hasil kesimpulan atau rangkuman di buku tulis.

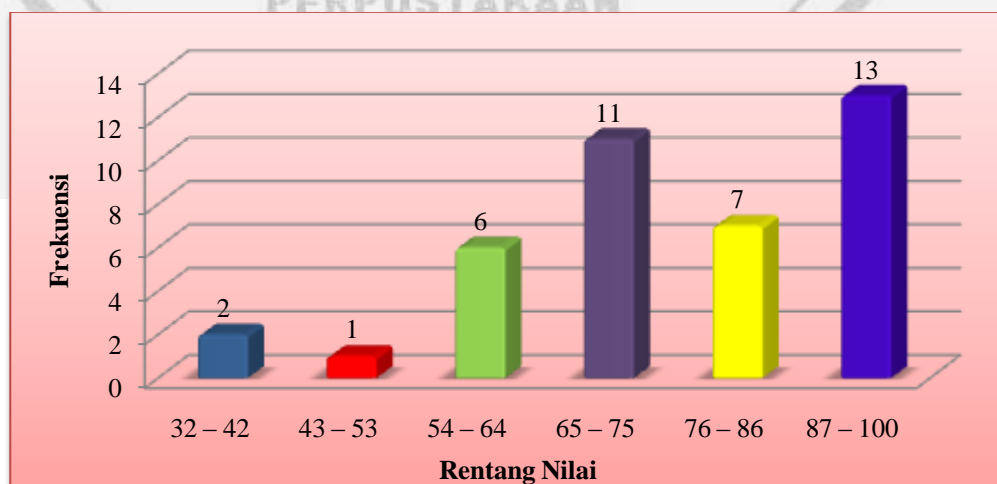
4.1.2.2 Paparan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian siklus 2 mengenai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Data Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Nilai	Frekuensi	Titik Tengah (x)	f.x	Frekuensi Relatif	Kategori
32 – 42	2	37	74	5 %	Tidak Tuntas
43 – 53	1	48	48	2,5 %	Tidak Tuntas
54 – 64	6	59	354	15 %	Tidak Tuntas
65 – 75	11	70	770	27,5 %	Tuntas
76 – 86	7	81	567	17,5 %	Tuntas
87 – 100	13	92	1196	32,5 %	Tuntas
Jumlah	40		3009	100 %	
Nilai terendah		32			
Nilai Tertinggi		100			
Mean		75,2			
Median		75,5			
Modus		89,9			

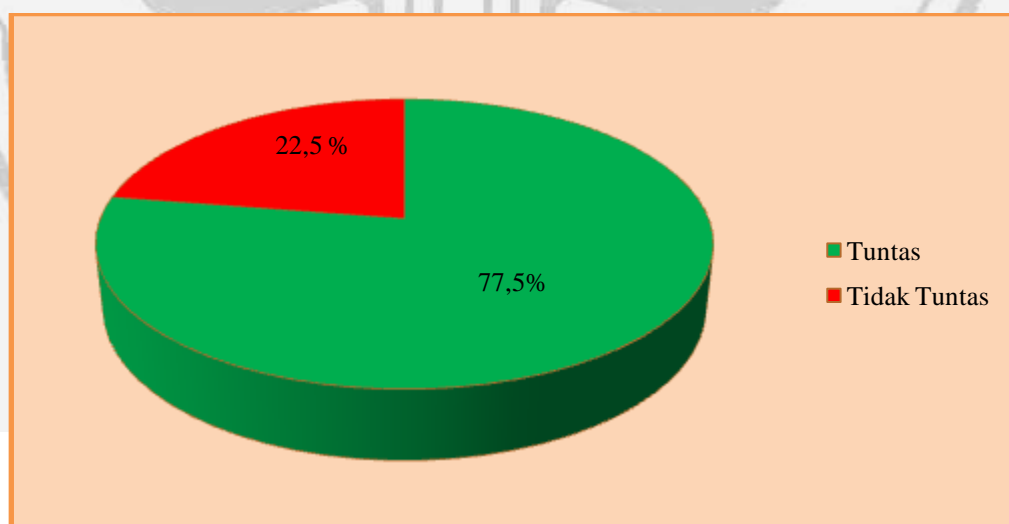
Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif siklus 2 tersebut disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 10 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar 4.10 dapat ditunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 2 diperoleh hasil bahwa 77,5 % atau sebanyak 31 siswa dari 40 siswa mengalami ketuntasan belajar sedangkan 22,5 % atau 9 siswa lainnya belum tuntas dalam pembelajaran PKn. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 75,2 dengan nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan median yang diperoleh sebesar 75,5 dan modusnya adalah 89,9 terdapat dalam interval nilai antara 87-100 yang diperoleh 13 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi tentang ke- ragaman budaya Indoesia dan Misi Kebudayaan Internasional seperti yang telah dijelaskan oleh guru selama proses pembelajaran PKn.

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa pada siklus 1:



Gambar 4. 11 Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 2

Berdasarkan diagram ketuntasan belajar klasikal siklus 2 menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn belum mencapai

indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya 80% siswa mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 .

4.1.2.3 Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kolaborator untuk menganalisis proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada siklus 2. Dalam melakukan refleksi data yang dianalisis meliputi deskripsi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siklus 2 .

Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan serta langkah perbaikan pembelajaran untuk siklus berikutnya. Adapun hasil dari kegiatan evaluasi dan refleksi ini adalah sebagai berikut:

4.1.2.3.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 2 ini termasuk dalam kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan awal pembelajaran. Selain itu media yang digunakan guru lebih beragam sehingga keterampilan guru dalam menjelaskan lebih meningkat. Guru juga telah membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok dengan baik. Pengaturan posisi tempat duduk yang dilakukan guru ketika pembentukan kelompok juga sudah terkondisi dengan baik, sehingga siswa tidak bingung mencari-cari kelompoknya. Akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang tampak selama proses pembelajaran PKn. Kekurangan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) perhatian guru masih kurang saat melakukan penjelasan materi sehingga beberapa siswa ada yang terlihat melamun sendiri.
- 2) pengkondisian siswa yang dilakukan guru dalam pembelajaran kurang optimal.
- 3) ketika membimbing siswa dalam diskusi kelompok, partisipasi siswa dalam kelompok belum terbagi dengan baik.
- 4) pada saat menutup pelajaran, guru belum memberikan tindak lanjut kepada siswa.

4.1.2.3.2 *Aktivitas Siswa*

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus 2 termasuk dalam kategori B (baik). Tetapi aktivitas siswa pada siklus 2 ini masih perlu diperbaiki untuk pelaksanaan pada pembelajaran siklus berikutnya. Pada siklus 2, siswa terlihat antusias dan senang ketika mengikuti pembelajaran, hal itu dapat dilihat ketika siswa berebut menjawab pertanyaan yang disampaikan guru dan ketika siswa melakukan permainan kreatif “Siapa Beruntung”. Aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan lagi dalam pelaksanaan siklus 3 yaitu sebagai berikut:

- 1) pada saat guru menjelaskan dan menulis di papan tulis, masih ada siswa yang belum mencatat materi yang telah dijelaskan.
- 2) keberanian dan tingkat percaya diri siswa untuk terlibat dalam pembelajaran masih kurang, terutama saat guru menunjuk siswa untuk menyebutkan ke-ragaman budaya Indonesia.
- 3) saat diskusi kelompok berlangsung, ada dua siswa yang tidak mau berpartisipasi dan ikut bekerjasama dengan kelompoknya.

- 4) frekuensi siswa saat memberikan tanggapan terhadap jawaban teman masih kurang.

4.1.2.3.3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn yang diperoleh pada siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa yang dicapai sebesar 77,5 % atau sebanyak 31 siswa dari 40 siswa mendapat nilai ≥ 65 sedangkan 22,5 % atau 9 siswa lainnya belum tuntas dalam belajar. Hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Mengacu pada indikator keberhasilan dalam penelitian untuk variabel hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn masih dikatakan belum dapat tercapai pada proses pembelajaran siklus kedua. Indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 80% siswa mengalami ketuntasan hasil belajar dalam pembelajaran PKn. Karena dalam siklus 2 ini hasil belajar yang dicapai hanya 77,5 %, maka harus diadakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

4.1.2.4 Revisi

Berdasarkan temuan permasalahan yang ada pada siklus 2, maka perlu diadakan revisi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus ketiga. Adapun masukan dari tim kolaborasi untuk perbaikan yang harus dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran siklus ketiga yaitu sebagai berikut:

4.1.2.4.1 Keterampilan Guru

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran siklus kedua adalah sebagai berikut:

- 1) saat guru menjelaskan materi sebaiknya guru mengikutsertakan siswa untuk berperan aktif, caranya adalah melalui tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang dipelajari.
- 2) pengkondisian siswa saat melakukan pembelajaran sebaiknya ditingkatkan lagi dengan cara berkeliling kelas dan lebih tegas dalam mendisiplinkan siswa sehingga perhatian siswa selama pembelajaran terpusat pada materi pembelajaran yang diajarkan.
- 3) saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, guru sebaiknya membagi partisipasi siswa dalam kelompok dengan melakukan pendekatan pribadi kepada siswa.
- 4) ketika menutup pembelajaran, guru sebaiknya tidak lupa memberika tindak lanjut kepada siswa sehingga pembelajaran yang telah dilakukan siswa menjadi lebih bermakna. Pemberian tindak lanjut dilakukan dengan pemberian motivasi kepada siswa agar selalu belajar di era globalisasi saat ini.

4.1.2.4.2 *Aktivitas Siswa*

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran siklus ketiga adalah sebagai berikut:

- 1) memotivasi siswa supaya lebih aktif dan atusias dalam pembelajaran.
- 2) guru harus meningkatkan keberanian dan tingkat percaya diri siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dengan cara melakukan pendekatan pribadi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- 3) guru sebaiknya mendorong dan membangkitkan partisipasi siswa saat diskusi kelompok, misalnya dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat.
- 4) frekuensi siswa dalam memberikan tanggapan dapat ditingkatkan dengan cara guru memberikan pancingan pertanyaan kepada siswa untuk membangkitkan pengetahuan yang telah dimiliki agar siswa mudah memberikan tanggapan.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 3

4.1.3.1 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

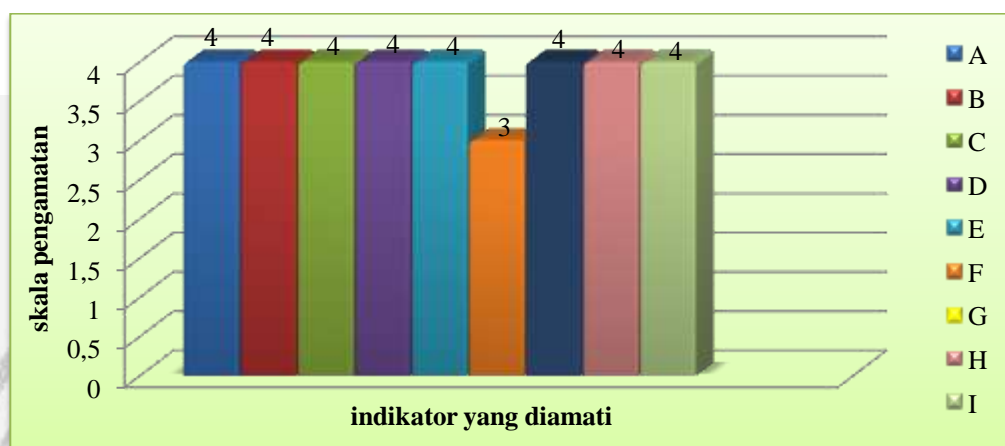
4.1.3.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Siklus 3

No.	Indikator	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	√	√	√	√	4	A
2.	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√	√	√	√	4	A
3.	Memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab dalam pembelajaran	√	√	√	√	4	A
4.	Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa	√	√	√	√	4	A
5.	Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok	√	√	√	√	4	A
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	√	√	√	-	3	B
7.	Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif	√	√	√	√	4	A
8.	Memberikan penguatan pada siswa	√	√	√	√	4	A
9.	Menutup pelajaran	√	√	√	√	4	A
Jumlah						35	
Rerata skor						3,89	
Kategori						A (Sangat Baik)	

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan data hasil observasi keterampilan guru pada siklus 3:



Gambar 4. 12 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 3

Keterangan Indikator:

- A = melaksanakan kegiatan awal pembelajaran;
- B = melakukan tanya jawab dengan siswa;
- C = memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab;
- D = menjelaskan materi pembelajaran pada siswa;
- E = membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok;
- F = membimbing siswa dalam diskusi kelompok;
- G = menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif;
- H = memberikan penguatan pada siswa;
- I = menutup pelajaran.

Dari hasil observasi keterampilan guru dalam mengajar melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3, diperoleh jumlah skor adalah 35 dan rerata 3,89 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru lebih terampil dalam mengajar dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab. Pengkondisian siswa selama pembelajaran yang dilakukan guru juga meningkat sehingga ketika guru memberikan penjelasan tentang sikap yang harus dimiliki di era globalisasi semua siswa terlihat antusias menanggapi pertanyaan dari guru. Perhatian guru kepada siswa juga

telah meningkat, guru telah menerapkan teknik pindah gilir sehingga semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. pemberian tindak lanjut telah dilakukan guru saat menutup pelajaran. Tindak lanjut berupa pesan agar siswa selalu senantiasa belajar, rajin membaca, dan menjaga pergaulannya di era globalisasi yang semakin bebas ini.

Keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan awal pembelajaran pada siklus 3 mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan semua deskriptor yang ada dalam indikator melaksanakan kegiatan pembelajaran, seperti mengkondisikan siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan acuan. Guru memberikan salam dan menanyakan bagaimana kabar siswa pada saat itu apakah ada yang tidak berangkat. Selain itu, guru juga membangkitkan minat dan perhatian siswa pada apa yang akan dibicarakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara menunjukkan *reward* dan mengulas sedikit tentang permainan kreatif yang akan dilakukan. Guru juga telah menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Dalam melakukan tanya jawab dengan siswa, pada siklus 3 mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan oleh guru dengan memberikan pertanyaan yang relevan dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya. Selain itu guru juga telah memberikan pertanyaan dengan jelas, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, melakukan pindah gilir dalam menjawab pertanyaan, dan mendistribusikan pertanyaan secara acak. Guru melakukan tanya jawab dengan

siswa untuk menumbuhkan daya berpikir kritis siswa saat menghadapi suatu permasalahan, salah satu pertanyaan yang disampaikan guru adalah “Globalisasi memiliki dampak yang besar terhadap kehidupan dan gaya hidup manusia saat ini. Bagaimana sikap kalian melihat fenomena banyaknya artis-artis yang terjerat narkoba seperti berita Raffi Ahmad? Apakah kalian akan mengikuti gaya hidup yang seperti itu ataukah memilih dan menyeleksi kebudayaan yang masuk di Indonesia?”. Secara serempak siswa menjawab akan menyeleksi kebudayaan yang masuk di Indonesia.

Pada saat memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab pada siklus 3 mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan guru dengan memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang mudah digunakan siswa, menggunakan media yang menarik perhatian siswa dan dapat merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran. Guru telah menyampaikan petunjuk penggunaan media kertas tanya jawab dengan suara yang jelas sehingga siswa dapat menggunakan media tersebut dengan baik. Media kertas tanya jawab yang diberikan guru juga telah membantu siswa untuk menyampaikan pendapat atau ide dalam pikirannya yang diwujudkan melalui pertanyaan dan jawaban. Hal ini tentu dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Saat guru menjelaskan materi pada siklus 3 mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan guru dengan melaksanakan semua indikator yang ada pada menjelaskan materi, yaitu memberikan materi yang jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan contoh kepada siswa, melakukan

penekanan terhadap materi yang dianggap penting, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui. Guru menjelaskan materi dengan jelas, runtut, dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa yaitu tentang sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar. Misalnya saat memberikan penjelasan, guru memberikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan siswa disuruh untuk menentukan sikap dari permasalahan yang ada. Hal ini dilakukan guru agar saat menjelaskan materi siswa tidak hanya mendengar dan mencatat tetapi ikut berperan aktif mengungkapkan pendapatnya.

Dalam membimbing siswa saat menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok, pada siklus 3 mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini terlihat ketika guru membimbing siswa untuk menulis pertanyaan, mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang kesulitan, mengorganisasikan siswa dalam kelompok secara heterogen, dan mengatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok. Dalam siklus ketiga ini guru membentuk kelompok sesuai dengan siklus-siklus sebelumnya serta mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok sesuai nama kelompoknya.

Ketika membimbing siswa dalam diskusi kelompok, pada siklus 3 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini dapat dilihat pada saat guru membimbing semua kelompok, membantu kelompok yang kesulitan, meningkatkan kontribusi siswa, dan membagi partisipasi siswa dalam kelompok. Partisipasi siswa dalam siklus 3 ini masih terlihat kurang optimal. Pemberian motivasi yang dilakukan guru dan pendekatan pribadi yang telah dilakukan ternyata belum mem-

buat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelompoknya. Beberapa siswa cenderung bermain sendiri ketika mereka telah menyelesaikan tugasnya sehingga kerja sama dalam kelompok belum terbentuk dengan baik.

Pada saat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif, pada siklus 3 guru mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan guru dengan menciptakan suasana kelas yang bersih dan nyaman, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui sebuah permainan, membagi perhatian dengan cara visual, serta menciptakan interaksi yang baik selama proses pembelajaran. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru saat melakukan permainan kreatif dapat mengaktifkan siswa untuk selalu mengikuti petunjuk yang diberikan guru. Siswa pun terlihat bersemangat dan antusias saat melakukan permainan “Angguk Bahagia”.

Keterampilan memberikan penguatan pada siswa pada siklus 3, guru mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini dapat dilihat dari cara guru ketika memberikan penguatan, tidak hanya penguatan verbal yang berupa kata-kata, seperti “Bagus...!!!” dan “Kalian begitu pintar....!!!” tetapi juga penguatan gestural berupa tepuk tangan. Selain itu guru juga memberikan penguatan berupa benda seperti “*sticker smile*” yang diberikan kepada siswa yang terbaik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa senang ketika beberapa dari mereka mendapatkan *reward* tersebut.

Dalam menutup pelajaran pada siklus 3, guru mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam menutup pelajaran dilakukan dengan menyimpulkan materi, melakukan refleksi pembelajaran, mem-

berikan evaluasi berupa tes tertulis, serta memberikan tindak lanjut. Guru membantu siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu guru memberikan tindak lanjut agar siswa selalu menjaga pergaulan mereka di era globalisasi yang semakin meluas dan tidak terkendali.

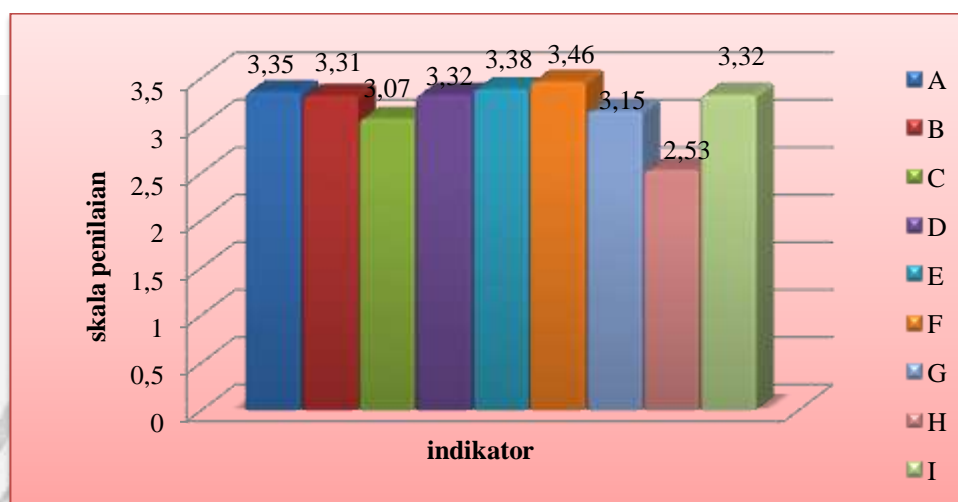
4.1.5.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 8
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus 3

No.	Indikator	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4				
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	0	0	5	8	47	3,61	90 %	A
2.	Memperhatikan penjelasan materi dari guru	0	0	4	9	48	3,69	92 %	A
3.	Menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami	0	1	4	8	46	3,53	88 %	A
4.	Antusias dalam pembentukan kelompok	0	0	6	7	46	3,53	88 %	A
5.	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	0	0	7	6	45	3,46	86 %	B
6.	Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru	0	0	5	8	47	3,61	90 %	A
7.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	0	1	4	8	46	3,53	88 %	A
8.	Memberikan tanggapan terhadap jawaban teman	0	1	5	7	45	3,46	86 %	B
9.	Melakukan refleksi	0	1	4	8	46	3,53	88 %	A
Jumlah							32		
Rerata							3,55		
Kategori							A (sangat baik)		

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 3:



Gambar 4. 13 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 3

Keterangan Indikator:

- A = mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran;
- B = memperhatikan penjelasan materi dari guru;
- C = menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami;
- D = antusias dalam pembentukan kelompok;
- E = aktif dalam kegiatan diskusi kelompok;
- F = ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru;
- G = keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan;
- H = memberikan tanggapan terhadap jawaban teman;
- I = melakukan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3, skor yang diperoleh adalah 32 dan rerata 3,55 dengan kategori A (sangat baik). Selama pembelajaran siswa terlihat sudah terampil menggunakan media kertas tanya jawab. Hal ini terlihat ketika siswa sudah tidak bingung lagi dalam membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Pertanyaan yang dibuat siswa pun sudah beragam sesuai dengan tingkat pemahamannya. Siswa berlatih membangun sendiri konsep dan merekonstruksi pengetahuannya un-

tuk menumbuhkan pengetahuan baru pada dirinya. Pengetahuan yang telah diperolehnya tentu saja akan meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk menjawab dan memberikan tanggapan.

Dalam indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran, pada siklus 3, skor yang diperoleh adalah 47 dan rerata skor 3,61 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa 90 % siswa telah siap untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menyiapkan alat tulis dan perlengkapan pembelajaran lainnya sebelum pembelajaran dimulai. Ada 8 siswa yang melaksanakan semua deskriptor dalam mempersiapkan diri, yaitu deskriptor sudah berada di dalam kelas, duduk tertib di tempat duduknya masing-masing, menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan, dan memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Sedangkan 5 siswa hanya melakukan 3 deskriptor saja karena mereka belum menyiapkan alat tulis ketika pembelajaran dimulai.

Saat memperhatikan penjelasan materi dari guru, pada siklus 3 skor yang diperoleh adalah 48 dan rerata skor 3,69 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini terlihat dari data peningkatan antusias siswa selama mengikuti pembelajaran sebanyak 92 % siswa telah memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Dari data yang nampak bahwa ada 4 siswa yang melakukan 3 deskriptor, yaitu pandangan siswa tertuju pada guru, mendengarkan penjelasan dari guru, dan mencatat informasi yang disampaikan guru. Tetapi siswa belum memberikan respon terhadap penjelasan yang disampaikan guru. Sedangkan 9 siswa lainnya melakukan semua deskriptor memperhatikan penjelasan materi dari guru. Hal ini me-

nunjukkan bahwa konsentrasi siswa sudah mulai terbentuk dengan baik ketika guru menyampaikan materi.

Pada saat menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami di siklus 3 skor yang diperoleh adalah 46 dan rerata skor 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Sebanyak 88 % telah menuliskan pertanyaan dengan baik sesuai dengan ide yang mereka miliki. Berdasarkan hasil pengamatan hanya ada 1 siswa yang bernama "DK" yang melakukan 2 deskriptor yaitu menuliskan pertanyaan dengan tenang dan sesuai dengan materi. Sedangkan 4 siswa yang terdiri atas "AFM", "ADM", "AM", dan "INA" melakukan 3 deskriptor yaitu menuliskan pertanyaan dengan tenang, menulis pertanyaan sesuai pemahaman siswa, serta menulis pertanyaan sesuai dengan materi, dan 8 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu menuliskan pertanyaan dengan tenang, menuliskan pertanyaan dengan bahasa yang jelas, menulis pertanyaan sesuai pemahaman siswa, dan menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Pertanyaan yang dibuat siswa sudah mulai beragam sehingga dalam setiap kelompok jarang ditemui pertanyaan yang sama.

Antusias siswa dalam pembentukan kelompok, pada siklus 3 skor yang diperoleh adalah 46 dengan persentase 88 % dan rerata skor 3,53 yang termasuk dalam kategori A (baik sekali). Terlihat ada 6 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu menerima kelompok yang ditentukan guru, tenang dalam pembentukan kelompok, serta menerima jumlah anggota sesuai dengan ketentuan dari guru. Sedangkan 7 siswa melakukan semua deskriptor yang dapat dilihat ketika siswa tertib dalam pembentukan kelompok, menerima kelompok yang ditentukan guru, tenang dalam

pembentukan kelompok, dan menerima jumlah anggota sesuai dengan ketentuan dari guru. Kelompok yang terbentuk ada 6, dengan jumlah anggota tiap-tiap kelompok antara 5-6 anak. Pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, jenis kelamin, dan karakter siswa yang berbeda-beda.

Untuk indikator aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, pada siklus 3 skor yang diperoleh adalah 45 dan rerata skor 3,46 dengan kategori B (baik). Dari data yang diperoleh terlihat sebanyak 86% siswa telah ikut aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Hal ini ditunjukkan ketika 7 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok, menerima pendapat teman, serta bertanya dalam kelompok, dan 6 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu deskriptor menyampaikan ide dalam diskusi kelompok, menerima pendapat teman, bertanya dalam kelompok, dan bekerjasama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Siswa terlihat lebih kompak dan aktif menyumbangkan ide-ide yang ada dalam pikirannya. Namun, ada beberapa siswa yang masih terlihat egois dan tidak mau bekerjasama dalam kelompok.

Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru, pada siklus 3 skor yang diperoleh adalah 47 dan rerata 3,61 dengan kategori A (sangat baik). Terbukti ada 90 % yang terlihat bersemangat dan tertib dalam melakukan permainan kreatif. Selama proses pembelajaran berlangsung ada 5 siswa yang melakukan 3 deskriptor. Deskriptor yang muncul yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, melaksanakan permainan dengan tertib, dan bersema-

ngat dalam mengikuti permainan. Sedangkan 8 siswa melakukan semua deskriptor, yaitu deskriptor melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, melaksanakan permainan dengan tertib, bersemangat dalam mengikuti permainan, dan ikut aktif dalam permainan yang dilakukan guru. Hal ini dapat dilihat ketika siswa tertib, senang dan antusias mengikuti petunjuk permainan yang disampaikan guru. Permainan kreatif pada siklus 3 ini adalah permainan “Angguk Bahagia”. Guru menyiapkan tiga buah kertas dengan warna berbeda dan dengan kegiatan yang berbeda pula di setiap kertasnya. Siswa melakukan kegiatan sesuai dengan warna yang ditunjukkan guru. Jika siswa melakukan kesalahan maka siswa akan dikenai hukuman untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Melalui permainan ini, siswa berlatih mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupan dan akan membantunya dalam mencapai perkembangan secara utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, serta emosional anak.

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, pada siklus 3 skor yang diperoleh adalah 46 dengan persentase 88 % dan rerata skor 3,53 yang termasuk dalam kategori A (sangat baik). Terdapat 1 siswa yang bernama “ADM” hanya melakukan 2 deskriptor yaitu memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan dan menjawab pertanyaan dengan lancar. Sedangkan ada 4 siswa yaitu “DK”, “HDU”, “AA”, dan “AM” melakukan 3 deskriptor. Deskriptor yang muncul adalah memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, menjawab pertanyaan dengan lancar, serta menjawab pertanyaan dengan jelas, dan 8 siswa lainnya melakukan semua deskriptor, yaitu ditunjukkan dengan memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, menjawab pertanyaan

dengan lancar, menjawab pertanyaan dengan jelas, dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, karena selama pembelajaran berlangsung siswa aktif bertanya dan memberikan jawaban. Siswa sudah tidak malu-malu lagi untuk berbicara di kelas untuk menyampaikan idenya.

Pada saat memberikan tanggapan terhadap jawaban teman di siklus 3 siswa memperoleh skor 45 dan rerata 3,46 dengan kategori B (baik). Sebanyak 86 % siswa sudah ikut aktif memberikan tanggapan terhadap jawaban temannya. Dari data yang diperoleh hanya ada 1 siswa yang bernama "AA" yang melakukan 2 deskriptor yaitu memberikan tanggapan dengan jelas, dan memberikan tanggapan dengan bahasa yang mudah dipahami, 5 siswa melakukan 3 deskriptor yaitu siswa sudah memberikan saran terhadap hasil jawaban teman, memberikan tanggapan dengan jelas, dan memberikan tanggapan dengan bahasa yang mudah dipahami. Sedangkan 7 siswa lainnya melakukan semua deskriptor yaitu deskriptor memberikan saran terhadap hasil jawaban teman, memberikan kritik yang membangun, memberikan tanggapan dengan jelas, dan memberikan tanggapan dengan bahasa yang mudah dipahami. Selama proses pembelajaran siswa sudah mulai berani untuk memberikan tanggapan terhadap hasil jawaban teman. Siswa saling berkomentar, menyampaikan ide dan gagasan yang ada dalam pikirannya.

Pada saat melakukan refleksi, pada siklus 3 skor yang diperoleh siswa adalah 46 dan rerata skor 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan sebesar 88 % siswa sudah melakukan refleksi di akhir pembelajaran. Dari data yang diperoleh hanya ada 1 siswa yang bernama "AM" yang melakukan 2 deskriptor saja yaitu bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi

pelajaran dan menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru. 4 siswa lainnya yaitu “DK”, “AA”, “ADM”, dan “EAE” melakukan 3 deskriptor yang terdiri atas bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru, serta menuliskan hasil kesimpulan di buku tulis. Sedangkan 8 siswa yaitu “AFM”, “AF”, “EAW”, “BWRS”, “HDU”, “AKN”, “Alf”, dan “INA” melakukan semua deskriptor dalam melakukan refleksi yang dapat dilihat dari aktivitas siswa ketika memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, dan menuliskan hasil kesimpulan di buku tulis. Siswa melakukan refleksi dengan bantuan guru. Siswa juga memperoleh umpan balik dan tindak lanjut dari guru di akhir pembelajaran.

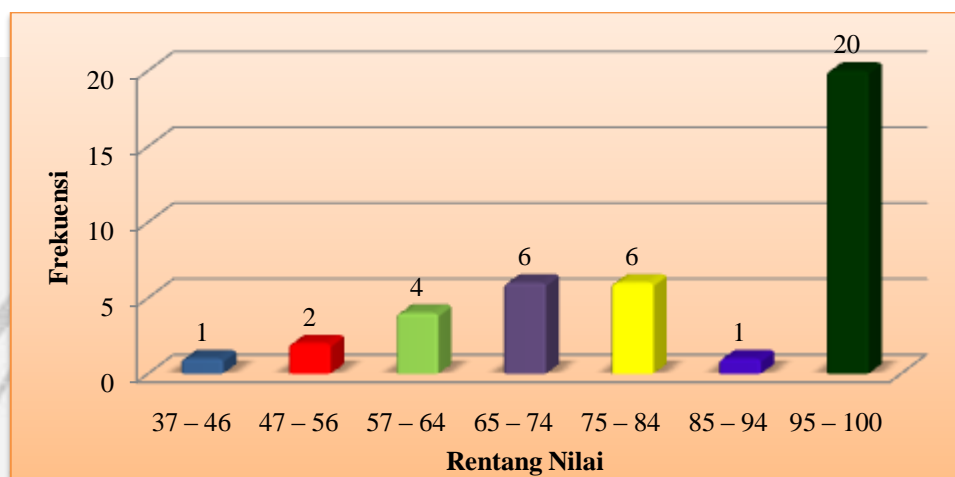
4.1.5.2. Paparan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian siklus 3 mengenai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 9
Data Hasil Belajar Siswa Siklus 3

Nilai	Frekuensi	Titik Tengah (x)	f.x	Frekuensi Relatif	Kategori
37 – 46	1	41,5	41,5	2,5 %	Tidak Tuntas
47 – 56	2	51,5	103	5 %	Tidak Tuntas
57 – 64	4	60,5	242	10 %	Tidak Tuntas
65 – 74	6	69,5	417	15 %	Tidak Tuntas
75 – 84	6	79,5	477	15 %	Tuntas
85 – 94	1	89,5	89,5	2,5 %	Tuntas
95 – 100	20	97,5	1950	50 %	Tuntas
Jumlah	40		3320	100 %	
Nilai Terendah	37				
Nilai Tertinggi	100				
Mean	83				
Median	94,5				
Modus	95,5				

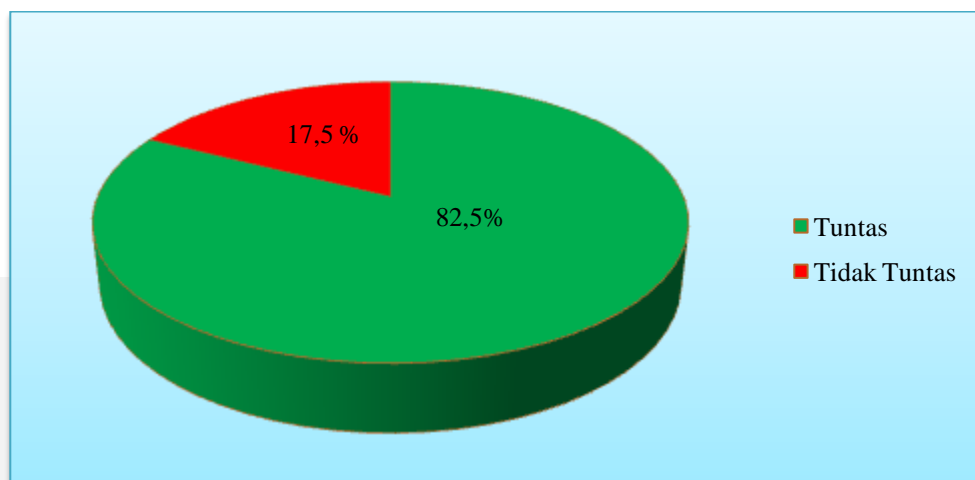
Data hasil belajar siswa melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif siklus 3 tersebut disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 14 Data Hasil Belajar Siswa Siklus 3

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3 diperoleh hasil bahwa 82,5 % atau sebanyak 33 siswa dari 40 siswa mengalami ketuntasan belajar sedangkan 17,5 % atau 7 siswa lainnya belum tuntas dalam pembelajaran PKn. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 83 dengan nilai terendah 37 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan median yang diperoleh sebesar 94,5 dan modusnya sebesar 95,5 diantara interval nilai 95-100 yang didapatkan oleh 20 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru selama proses pembelajaran PKn.

Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa pada siklus 1:



Gambar 4. 15 Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 3

Berdasarkan diagram tersebut dapat terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 80 % siswa mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 .

4.1.5.3. Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kolaborator untuk proses belajar mengajar yang berlangsung pada siklus 3. Dalam melakukan refleksi ini, data yang diamati adalah data deskripsi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Adapun hasil kegiatan evaluasi dan refleksi ini adalah sebagai berikut:

4.1.5.3.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru selama pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3 ini secara keseluruhan masuk dalam kategori A (sangat baik). Akan tetapi, ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Dari

9 indikator keterampilan guru, hanya ada satu indikator pada siklus ketiga yang mendapat skor tiga, yaitu indikator membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Sedangkan untuk indikator lainnya, yaitu indikator dalam melaksanakan kegiatan awal pembelajaran, melakukan tanya jawab dengan siswa, memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab, menjelaskan materi pembelajaran pada siswa, membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok, menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif, memberikan penguatan pada siswa, dan menutup pelajaran masing-masing mendapat skor empat.

Perhatian guru dalam melakukan tanya jawab dengan siswa juga sudah menyeluruh, tidak hanya tertuju pada siswa-siswa tertentu saja. Selain itu guru juga memberikan kesempatan bertanya bagi siswa yang belum jelas mengenai mengenai materi yang belum dipahami. Pengkondisian siswa yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran telah optimal. Hal ini dikarenakan guru telah berkeliling kelas dan lebih tegas dalam mendisiplinkan siswa. Guru juga memberikan penguatan verbal dan non verbal pada siswa, sehingga lebih memotivasi siswa dalam belajar.

Saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, motivasi yang diberikan guru belum bisa meningkatkan partisipasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok.

4.1.5.3.2 Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pada lembar pengamatan untuk aktivitas siswa yang terdiri atas 9 indikator, yaitu indikator mempersiapkan diri untuk menerima pem-

belajaran, memperhatikan penjelasan materi dari guru, menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami, antusias dalam pembentukan kelompok, aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap jawaban teman dan melakukan refleksi secara keseluruhan mendapat kategori A (sangat baik). Akan tetapi, dari 9 indikator tersebut masih ada yang harus diperbaiki dalam pembelajaran berikutnya, yaitu dalam indikator aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan memberikan tanggapan terhadap jawaban teman.

Keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih terlihat kurang. Masih ada siswa yang belum mau bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok. Hal ini dikarenakan siswa belum memiliki tanggung jawab yang tinggi ketika diskusi berlangsung. Dalam memberikan tanggapan terhadap jawaban teman siswa masih ragu-ragu untuk maju ke depan tanpa ditunjuk oleh guru. Kebanyakan dari siswa mau memberikan tanggapan kalau sudah ditunjuk oleh guru.

4.1.5.3.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 3 secara keseluruhan mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah direncanakan sebelumnya.

Sebanyak 82,5 % atau 31 siswa dari 40 siswa mengalami ketuntasan belajar sedangkan 17,5 % atau 7 siswa lainnya belum tuntas dalam pembelajaran PKn. Meskipun indikator keberhasilan yang telah direncanakan peneliti sudah berhasil, akan tetapi masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi dalam pembelajaran se-

lanjutnya agar tujuan pembelajaran PKn di SD dapat tercapai dengan maksimal. Adapun tujuan pembelajaran PKn di SD lebih menuntut adanya keterlibatan emosional, intelektual, dan sosial dari siswa dan guru sehingga nilai-nilai yang terdapat dalam PKn itu bukan hanya dipahami tetapi dihayati dan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus 3 sudah dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80 % siswa mengalami ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hasil tersebut, pelaksanaan tindakan untuk siklus berikutnya dihentikan dan hasil dari pembelajaran ini tetap dipertahankan dan jika perlu ditingkatkan lagi untuk memperbaiki mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

4.1.5.4 Revisi

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus 3 baik sekali karena sudah dapat mencapai indikator keberhasilan dan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn juga sudah dapat mencapai standar yang telah ditentukan, yaitu dapat mencapai ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya 80 % atau dapat mencapai ketuntasan individual ≥ 65 .

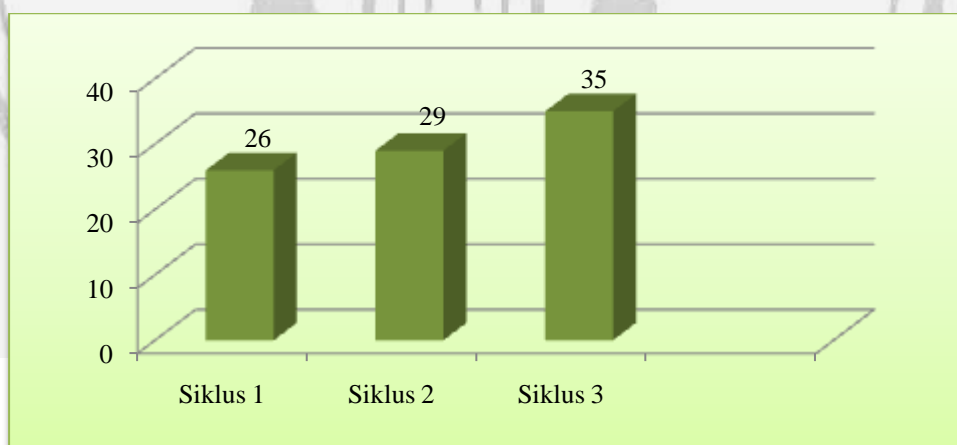
Berdasarkan masukan dari tim kolaborasi, dalam pelaksanaan kegiatan pada siklus ketiga sudah berjalan dengan baik, usaha guru dalam membelajarkan siswa sudah sangat baik. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran juga sudah sangat baik, tetapi masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara berkelanjutan. Hal-hal yang perlu diperbaiki antara lain:

- 1) saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, guru harus bisa membagi partisipasi siswa dalam kelompok. Hal ini dapat dilakukan dengan cara melakukan pendekatan pribadi dengan siswa dan memberikan motivasi agar siswa selalu aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.
- 2) pemberian motivasi kepada siswa harus lebih ditingkatkan agar siswa tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berikut ini akan disajikan diagram batang peningkatan hasil keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1,2, dan 3.

4.1.5.4.1 Keterampilan Guru

Peningkatan hasil keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1, 2, dan 3 dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



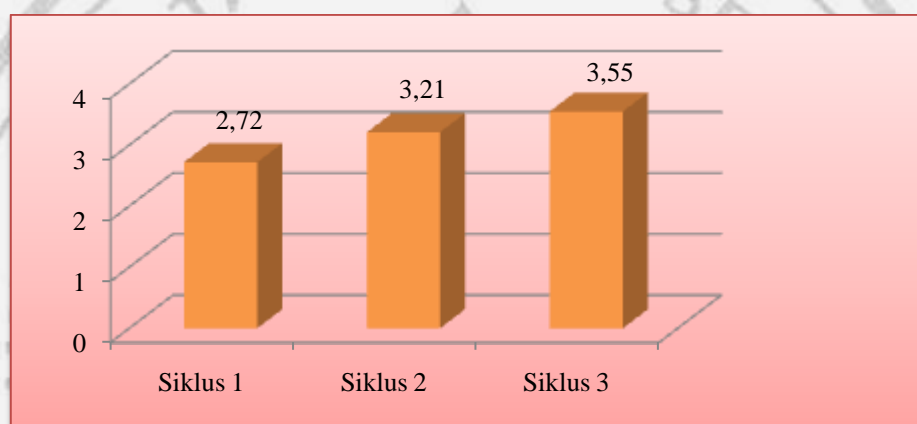
Gambar 4. 16 Peningkatan Hasil Keterampilan Guru Siklus 1, 2, dan 3

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa keterampilan guru dari siklus 1, siklus 2 sampai siklus 3 mengalami peningkatan. Pada siklus 1 jumlah skor

yang diperoleh adalah 26 dengan kategori B (baik), siklus 2 jumlah skor keterampilan guru meningkat menjadi 29 dengan kategori B (baik), sedangkan siklus 3 jumlah skor yang diperoleh sebesar 35 dengan kategori A (sangat baik).

4.1.5.4.2 Aktivitas Siswa

Peningkatan hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada siklus 1, 2 dan 3 dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



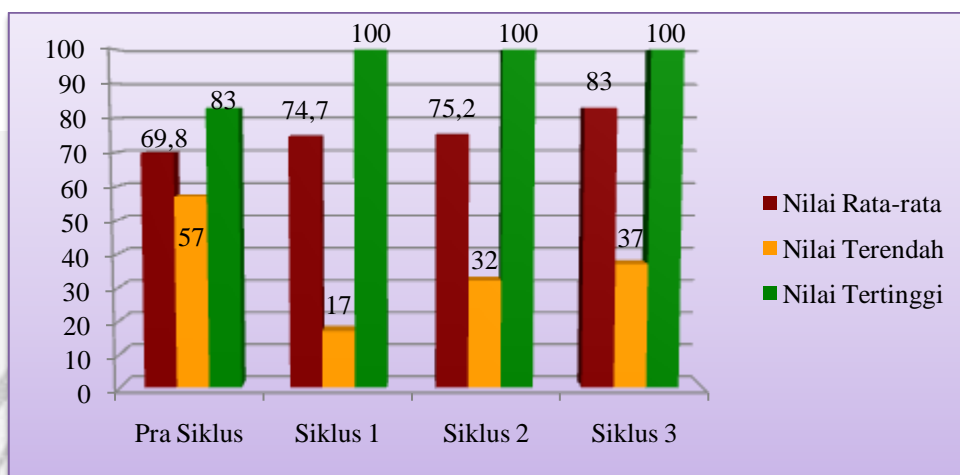
Gambar 4. 17 Peningkatan Hasil Aktivitas Siswa Siklus 1, 2 dan 3

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa aktivitas siswa dari siklus 1 sampai siklus 3 mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 0,41. Pada siklus 1, rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,72 dengan kategori B (baik). Siklus 2, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,21 dengan kategori B (baik) pula. Sedangkan pada siklus 3, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,55 dengan kategori A (sangat baik).

4.1.5.4.3 Hasil Belajar Siswa

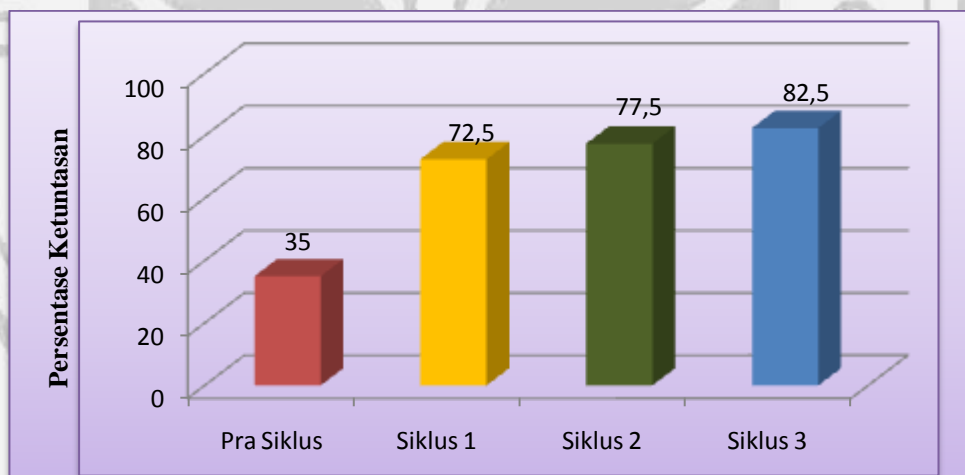
Peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada pra siklus, si-

klus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 18 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berikut ini juga akan disajikan diagram peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal dari pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3:



Gambar 4. 19 Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal

Berdasarkan gambar 4.19 terlihat bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran PKn dari siklus 1 sampai siklus 3 mengalami kenaikan dengan rata-rata nilai siswa pada siklus pertama sebesar 74,7, siklus kedua naik menjadi 75,2, dan pada siklus ketiga menjadi 83. Selain itu persentase ketuntasan klasikal juga me-

tingkat dari 72,5 % pada siklus pertama menjadi 77,5% pada siklus kedua dan meningkat menjadi 82,5 % pada siklus ketiga.

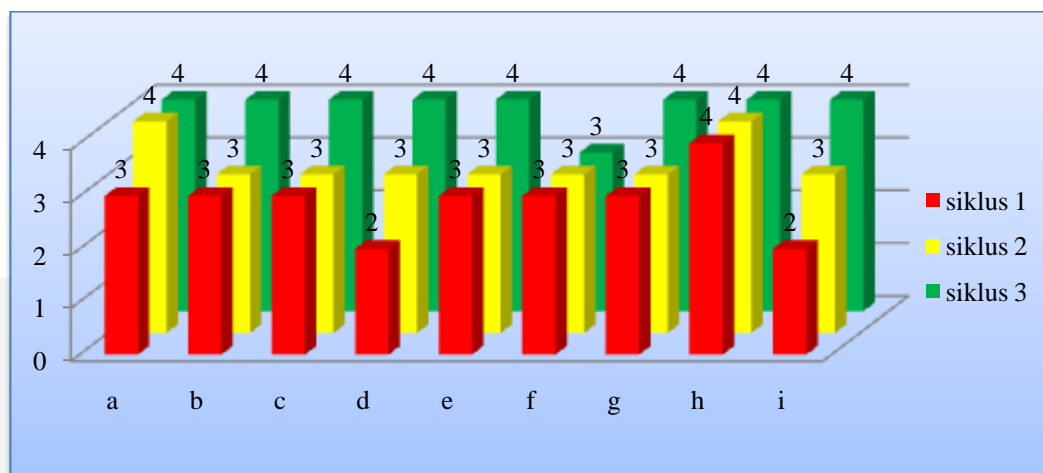
4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Kesimpulan tersebut dapat diperoleh melalui pengamatan dan hasil refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada tiap siklusnya. Berikut ini akan dipaparkan temuan-temuan selama proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif. Temuan-temuan tersebut adalah sebagai berikut:

4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang telah dilaksanakan mulai dari siklus 1 hingga siklus 3 menunjukkan adanya peningkatan. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. 20

Ketercapaian Indikator Keterampilan Guru Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Berdasarkan gambar 4.20 terlihat bahwa keterampilan guru mulai dari siklus 1 sampai siklus 3 mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan ketika guru telah melaksanakan 9 indikator keterampilan guru dengan baik dan selalu melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada tiap siklusnya. Pada siklus 1 jumlah skor yang diperoleh adalah 26 dengan kategori B (baik), siklus 2 jumlah skor keterampilan guru meningkat menjadi 29 dengan kategori B (baik), sedangkan siklus 3 jumlah skor yang diperoleh sebesar 35 dengan kategori A (sangat baik).

Saat melaksanakan kegiatan awal pembelajaran pada siklus 1, guru memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik), dan meningkat pada siklus 2 dan 3 dengan memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini dikarenakan pada siklus 1 guru hanya melakukan tiga deskriptor yaitu mengkondisikan siswa, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Namun guru belum memberikan acuan kepada siswa. Sedangkan pada siklus 2 dan 3 terlihat guru mengkondisikan siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembel-

ajaran, serta telah memberikan buku acuan PKn kepada siswa sebagai salah satu sumber referensi dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Usman (2009: 91) yang mengemukakan bahwa kegiatan awal pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajarinya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengkondisikan siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan acuan.

Keterampilan guru dalam melakukan tanya jawab dengan siswa pada siklus 1 mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah memberikan pertanyaan kepada siswa dengan jelas, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, serta melakukan pindah gilir dalam menjawab pertanyaan. Namun guru belum mendistribusikan pertanyaan secara acak kepada siswa. Sedangkan pada siklus 2 skor yang diperoleh masih sama dengan siklus 1 yaitu memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik). Pada siklus ini guru terlihat sudah mulai mendistribusikan pertanyaan kepada siswa, hanya saja guru belum melakukan pindah gilir dalam menjawab pertanyaan. Pada siklus 3 keterampilan guru dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengalami peningkatan skor menjadi 4 dengan kategori A (sangat baik). Selama pembelajaran guru terlihat telah melakukan pendistribusian pertanyaan kepada siswa dengan baik. Selain itu, guru juga telah melakukan teknik bertanya pindah gilir untuk menumbuhkan daya berpikir kritis siswa. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi yang dipelajari sehingga siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anitah (2009: 7.19)

yang mengatakan bahwa dalam mengajukan pertanyaan harus dapat mendorong siswa untuk berpikir, meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan memusatkan perhatian siswa pada satu masalah.

Pada indikator memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab pada siklus 1 dan 2 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik) dan mengalami peningkatan pada siklus 3 dengan mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini dikarenakan pada siklus 1 dan 2 guru hanya melakukan 3 deskriptor yaitu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang mudah digunakan oleh siswa dan guru, dan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Namun media yang dipilih dan digunakan guru belum merangsang keaktifan siswa. Pada siklus 3 guru menggunakan media kertas tanya jawab dengan menyampaikan petunjuk penggunaan media tersebut dengan suara yang jelas sehingga siswa dapat menggunakannya dengan baik. Media kertas tanya jawab yang diberikan guru juga telah membantu siswa untuk menyampaikan pendapat atau ide dalam pikirannya yang diwujudkan melalui pertanyaan dan jawaban. Hal itu tentu dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hamdani (2010: 73) yang mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Saat guru menjelaskan materi pada siklus 1 guru mendapat skor 2 dengan kategori C (cukup) karena guru hanya memberikan materi dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan contoh-contoh yang relevan dengan materi yang disampaikan. Sedangkan pada siklus 2 skor yang diperoleh guru meningkat menjadi 3 yang termasuk dalam kategori B (baik) dan pada siklus 3 guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah melaksanakan semua indikator yang ada pada menjelaskan materi, yaitu memberikan materi yang jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan contoh kepada siswa, melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui. Pada siklus 3 guru juga telah menjelaskan materi dengan jelas, runtut, dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa karena menurut Anitah (2009: 7.56) penyampaian materi tidaklah dilakukan secara sembarangan, melainkan harus memperhatikan prinsip-prinsip keterampilan menjelaskan diantaranya kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, serta balikan.

Dalam membimbing siswa saat menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok pada siklus 1 dan 2 guru memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik) dan pada 3 meningkat dengan memperoleh skor 4 dalam kategori A (sangat baik).

Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 guru hanya membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan yang belum dipahami, mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan mengorganisasikan siswa dalam kelompok secara heterogen. Tetapi guru belum me-

ngatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok. Sedangkan pada siklus 2 guru telah mengatur posisi tempat duduk masing-masing kelompok sebelum kegiatan diskusi berlangsung . Pada siklus 3 guru telah melakukan semua deskriptor membimbing siswa saat menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok, yaitu membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan yang belum dipahami, mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan, mengorganisasikan siswa dalam kelompok secara heterogen, dan mengatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok. Guru membentuk enam kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 6-7 anak dengan kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Guru juga memberikan nama pada setiap kelompok, seperti kelompok mobil, pesawat, iPad, pizza, telepon, dan laptop serta mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok sesuai nama kelompoknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Solihatin (2012: 73-76) yang menyatakan bahwa dalam mengajar kelompok kecil dan perorangan, guru bertindak sebagai organisator kegiatan belajar mengajar, sumber informasi bagi siswa, pendorong siswa untuk belajar, penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa, serta pemberi bantuan kepada siswa sesuai kebutuhannya.

Pada keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok, siklus 1, 2, dan 3 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan ketika guru telah membimbing semua kelompok, membantu kelompok yang mengalami kesulitan, dan membagi partisipasi siswa dalam kelompok. Tetapi pada siklus 1 saat diskusi berlangsung, siswa masih saling berebut pertanyaan untuk mendapat pertanyaan yang mudah. Ketika salah satu siswa mendapat per-

tanyaan yang mudah dan telah menuliskan jawabannya, dia tidak mau membantu anggota kelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang diperoleh kelompoknya. Partisipasi siswa dalam siklus 2 dan 3 juga masih terlihat kurang optimal. Beberapa siswa cenderung bermain sendiri ketika mereka telah menyelesaikan tugasnya sehingga kerja sama dalam kelompok belum terbentuk dengan baik. Terkadang masih terlihat siswa yang tidak mau mengerjakan tugasnya dalam menjawab pertanyaan yang diperoleh kelompoknya. Pemberian motivasi yang telah dilakukan guru dan pendekatan pribadi yang dilakukan ternyata belum membuat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelompoknya karena pada dasarnya menurut Anitah (2009: 5.21) tugas utama seorang guru dalam kegiatan diskusi adalah sebagai pembimbing, fasilitator atau motivator supaya interaksi dan aktivitas siswa dalam diskusi menjadi efektif. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Djamarah (2010: 157) yang mengatakan bahwa diskusi kelompok kecil bermanfaat untuk memberikan pengalaman pendidikan bagi anak didik yang terlibat di dalamnya. Guru sebagai pembimbing sebaiknya menciptakan suasana diskusi yang terbuka, memilih topik yang sesuai dengan kemampuan anak didik, memusatkan perhatian anak, dan membagi partisipasi dalam berpendapat.

Dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif siklus 1 dan 2 guru mendapat skor 3 dengan kategori B (baik), kemudian pada siklus 3 meningkat dengan skor 4 dalam kategori A (sangat baik). Pada siklus 1 dan 2 guru hanya melakukan 3 deskriptor dalam indikator ini yaitu guru menciptakan suasana kelas yang bersih dan nyaman, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan kreatif, serta

menciptakan interaksi yang baik dengan siswa dalam pembelajaran. Tetapi ketika melakukan permainan kreatif guru belum membagi perhatian secara merata kepada seluruh siswa. Guru hanya melakukan kontak pandang dengan kelompok yang duduk di depan. Sedangkan pada siklus 3 permainan kreatif yang dilakukan guru dapat mengaktifkan siswa untuk selalu mengikuti petunjuk yang diberikan guru. Siswa pun terlihat bersemangat dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2012:13) yang mengungkapkan bahwa permainan yang dilakukan dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai *ice breaker* (pencair suasana) sekaligus sebagai *energizer* (pemberi kekuatan) sebelum pemberian materi utama, memberikan pencerahan disaat kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dan tambahan kesimpulan pada pikiran di akhir pertemuan. Dengan permainan (*games*) kelas menjadi lebih hidup, siswa akan lebih percaya diri dan proaktif mengikuti pelajaran.

Keterampilan memberikan penguatan pada siswa pada siklus 1, 2, dan 3, guru mendapat skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini dapat dilihat dari cara guru ketika memberikan penguatan, tidak hanya penguatan verbal seperti “Bagus...!!!” dan “Kalian begitu pintar....!!!” tetapi juga penguatan gestural berupa tepuk tangan. Selain itu guru juga memberikan penguatan berupa benda seperti “*sticker mickey mouse*”, “gambar bintang”, “*sticker smile*” yang diberikan kepada siswa yang terbaik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa pun merasa senang ketika beberapa dari mereka mendapatkan *reward* tersebut sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan aktif terlibat dalam

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Mulyasa (2007: 78) yang menyatakan bahwa pemberian penguatan bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan kegiatan belajar yang dapat memunculkan perilaku yang produktif.

Saat menutup pelajaran pada siklus 1 guru mendapat skor 2 dengan kategori C (cukup) karena guru hanya menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan evaluasi berupa tes tertulis. Sedangkan pada siklus 2 skor yang diperoleh guru meningkat menjadi 3 yang termasuk dalam kategori B (baik) dan pada siklus 3 guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan ketika pada siklus 2 guru melaksanakan 3 deskriptor menutup pelajaran yaitu menyimpulkan materi, melakukan refleksi, serta memberikan evaluasi dan pada siklus 3 barulah guru melakukan semua deskriptor menutup pelajaran yang meliputi membantu siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran, merefleksi kegiatan pembelajaran, memberikan evaluasi berupa tes tertulis dan tindak lanjut. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Marno dan Idris (2010: 75-76) yang menyatakan bahwa keterampilan menutup pelajaran merupakan keterampilan merangkum inti pelajaran pada akhir setiap kegiatan. Keterampilan ini sangat penting dalam membantu siswa menemukan konsep, prinsip, dalil, hukum, atau prosedur dari inti pokok bahasan yang telah dipelajari. Beberapa kegiatan yang dilakukan guru untuk menutup pelajaran antara lain meninjau kembali, melakukan refleksi, memberikan evaluasi, serta memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan data yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif mengalami peningkatan. Selama pembelajaran, guru telah melaksanakan 9 keterampilan dasar mengajar dengan baik.

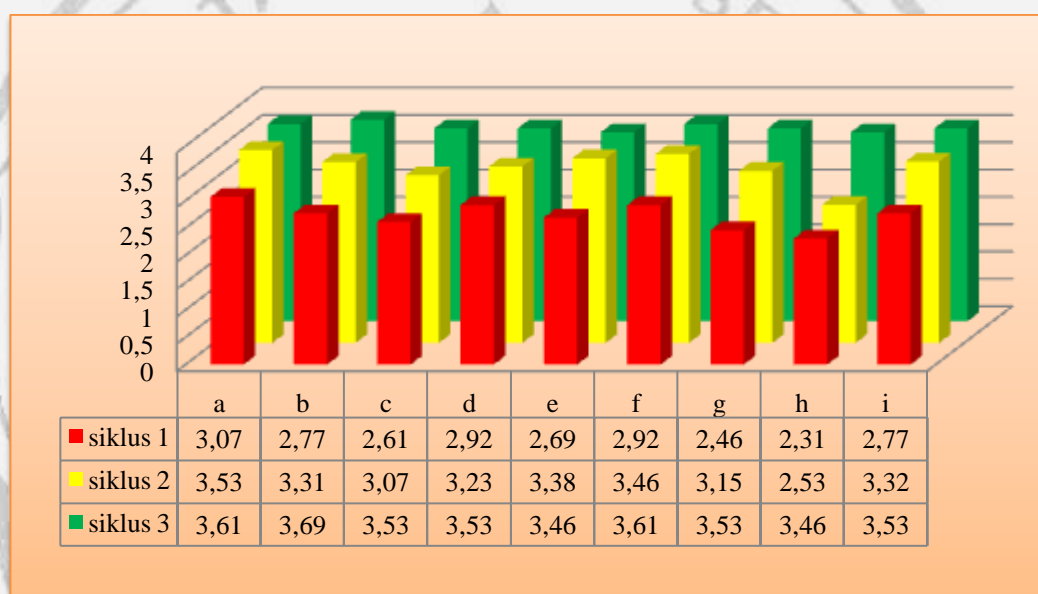
Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan dasar mengajar merupakan keterampilan mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru. Dengan memiliki keterampilan dasar mengajar ini, diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Solihatin (2012: 56) yang menyatakan bahwa keterampilan dasar mengajar merupakan keterampilan kompleks yang merupakan pengintegrasian utuh dari berbagai keterampilan yang jumlahnya sangat banyak. Keberhasilan seorang siswa pada dasarnya ditentukan oleh profesionalisme guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, seorang guru harus melengkapi dirinya dengan berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu dalam menjalankan tugasnya dalam interaksi edukatif.

Peningkatan hasil observasi tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan kolaborator. Selama pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif guru telah melaksanakan semua langkah-langkah yang ada dalam pembelajaran tersebut dengan runtut dan sesuai sintaksnya. Proses pembelajaran yang dilakukan guru dapat mengajak siswa konsentrasi dan sudah PAKEM. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru juga sudah menarik siswa untuk aktif. Guru juga lebih terampil dalam memberikan

penguatan pada siswa. Penguatan yang diberikan guru berupa penguatan verbal, penguatan gestural, dan penguatan non verbal yang berbentuk benda.

4.2.1.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif mulai dari siklus 1 hingga siklus 3 menunjukkan adanya peningkatan. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. 21

Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1 mendapat rata-rata skor 2,72 dengan kategori B (baik). Pada siklus 2 terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 3,21 dengan kategori B (baik). Sedangkan pada siklus 3 rata-rata skor meningkat menjadi 3,55 dengan kategori A (sangat baik). Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif meliputi: 1) mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran; 2) memperhatikan penjelasan materi dari guru; 3) menuliskan sebuah pertanyaan

yang belum dipahami; 4) antusias dalam pembentukan kelompok; 5) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok; 6) ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif; 7) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan; 8) memberikan tanggapan terhadap jawaban teman; 9) melakukan refleksi.

Pada indikator mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran, siklus 1 memperoleh skor rata-rata 3,07 dengan kategori B (baik), meningkat pada siklus 2 dengan skor rata-rata 3,53 dengan kategori A (sangat baik), dan pada siklus 3 skor rata-rata yang didapat sebesar 3,61 dengan kategori A (sangat baik). Kesiapan diri siswa untuk menerima pelajaran pada siklus 1 masih kurang karena masih ada 3 siswa yang belum menyiapkan alat tulis dan masih asyik berbicara dengan temannya. Hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran akan dimulai, diatas meja siswa belum ada alat tulis dan mereka belum memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dimulai. Sedangkan pada siklus 2 dan 3 siswa terlihat lebih siap untuk menerima pelajaran. Mereka telah berada di kelas dan duduk di tempatnya masing-masing. Siswa juga telah menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan dan memperhatikan penjelasan dari guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan. Kesiapan siswa untuk menerima pembelajaran sangat diperlukan karena dengan persiapan yang matang pembelajaran akan berlangsung dengan optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Anitah (2009: 4.4) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran perlu didasari oleh kesiapan dan semangat belajar siswa. Kesiapan (*readiness*) belajar siswa merupakan salah satu prinsip belajar yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.

Saat memperhatikan penjelasan materi dari guru pada siklus 1 siswa memperoleh skor rata-rata 2,77 dengan kategori B (baik), pada siklus 2 menjadi 3,31 dengan kategori B (baik), dan pada siklus 3 skor rata-rata meningkat menjadi 3,69 dengan kategori A (sangat baik). Pada siklus 1 siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, merespon pertanyaan dari guru yang diajukan selama guru menjelaskan materi, namun belum mencatat informasi yang disampaikan guru. Pada siklus 2 sebagian besar siswa cenderung memperhatikan, mendengarkan, dan merespon stimulus-stimulus yang diberikan guru selama guru menjelaskan materi. Beberapa siswa juga telah mencatat informasi yang dituliskan guru di papan tulis. Sedangkan pada siklus 3 siswa terlihat lebih berkonsentrasi ketika guru menyampaikan materi. Selama proses pembelajaran pandangan siswa tertuju kepada guru. Mereka juga mendengarkan, merespon, dan mencatat informasi yang telah disampaikan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamdani (2011: 21) yang mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, merespon, mencatat, dan sebagainya. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dipandang sangat penting, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Dalam indikator menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami pada siklus 1 mendapatkan skor rata-rata 2,61 dengan kategori B (baik), pada siklus 2 memperoleh skor rata-rata 3,07 dengan kategori B (baik), dan pada siklus 3 skor yang diperoleh 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Siswa pada siklus 1 terlihat

begitu antusias menuliskan pertanyaannya pada media yang telah diberikan guru. Namun dalam menuliskan pertanyaan ada beberapa siswa yang masih terlihat bingung sehingga beberapa pertanyaan belum menggunakan bahasa yang jelas dan belum sesuai dengan materi. Pada siklus 2 siswa telah menuliskan pertanyaan yang lebih beragam dan berhubungan dengan materi yang dipelajari. Sedangkan pada siklus 3 sebagian besar siswa telah menuliskan pertanyaan dengan tenang dan menggunakan bahasa yang jelas, menulis pertanyaan sesuai dengan pemahaman siswa, serta berhubungan dengan materi. Kegiatan siswa menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami sesuai dengan pendapat dari Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) yang mengemukakan bahwa kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*) yang dapat dilakukan siswa dalam proses pembelajaran meliputi mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi. Dengan menuliskan pertanyaan siswa akan lebih mengingat (*retention rate of knowledge*) mata pelajaran yang diberikan.

Pada indikator antusias siswa dalam pembentukan kelompok pada siklus 1 memperoleh skor rata-rata 2,92 dengan kategori B (baik). Pada siklus 2 rata-rata skor meningkat menjadi 3,23 dengan kategori B (baik) dan pada siklus 3 skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Terjadinya peningkatan skor mulai dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 dikarenakan dalam pembentukan kelompok, siswa terlihat antusias dan bersemangat. Tidak ada siswa yang terlihat membeda-bedakan temannya. Selama proses pembentukan kelompok siswa melakukannya dengan tertib, tenang, dan menerima kelompok se-

suai dengan ketentuan dari guru. Kelompok yang terbentuk ada 6 kelompok heterogen berdasarkan jenis kelamin dan tingkatan kognitifnya. Hal ini dilakukan guru agar semua siswa bisa menerima siapa saja yang menjadi teman satu kelompoknya tanpa ada perbedaan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sardiman (2012: 225) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan kelas sebaiknya guru selalu melaksanakan pembelajaran secara kelompok. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajar yang lemah, yang sudah tahu memberi tahu temannya yang belum tahu, yang cepat menangkap akan mendorong temannya yang lambat. Inilah yang akan senantiasa mendorong terjadinya proses komunikasi multi arah (*learning community*).

Keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok pada siklus 1 memperoleh skor rata-rata 2,69 dengan kategori B (baik), siklus 2 memperoleh skor 3,38 dengan kategori B (baik), dan di siklus 3 skor yang diperoleh 3,46 dengan kategori B (baik) pula. Pada siklus 1 dan 2 siswa masih terlihat kurang aktif dalam diskusi kelompok. Ada 2-6 siswa yang melakukan 2 deskriptor yaitu menerima pendapat teman serta bertanya dalam kelompok. Sedangkan pada siklus 3 keaktifan siswa dalam kerja kelompok semakin meningkat ditunjukkan oleh sebagian besar siswa yang sudah mulai berani menyampaikan ide, menerima pendapat teman, mengajukan pertanyaan, dan sudah bekerjasama dengan anggota kelompoknya dengan baik. Siswa banyak mengeluarkan pendapatnya dan mereka saling membantu dan bekerjasama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Anitah (2009: 4.23) yang menyatakan bahwa adanya kerjasama merupakan salah satu prasyarat utama yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kelompok. Pembel-

ajaran kelompok dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan siswa bekerjasama, rasa solidaritas, rasa toleransi, dan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu, aktivitas bekerjasama merupakan hal utama yang harus terjadi dalam pembelajaran kelompok.

Pada indikator ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif pada siklus 1 siswa memperoleh skor rata-rata 2,92 dengan kategori B (baik), siklus 2 memperoleh skor 3,46 dengan kategori B (baik), dan pada siklus 3 meningkat menjadi 3,61 dengan kategori A (sangat baik). Pada siklus 1 sebanyak 3 siswa melakukan 2 deskriptor yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru dan bersemangat dalam mengikuti permainan. Pada siklus 2 siswa telah melakukan permainan sesuai dengan instruksi guru, melaksanakan permainan dengan tertib, serta bersemangat dalam mengikuti permainan, sedangkan pada siklus 3 sebagian besar siswa telah melakukan semua deskriptor, yaitu melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, melaksanakan permainan dengan tertib, bersemangat dalam mengikuti permainan, dan ikut aktif dalam permainan yang dilakukan guru. Hal ini dapat dilihat ketika siswa tertib, senang dan antusias mengikuti petunjuk permainan yang disampaikan guru. Peningkatan ini terjadi karena di setiap siklus guru selalu menggunakan jenis permainan kreatif yang berbeda-beda yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat menghibur anak. Mengajar dengan menggunakan permainan akan menciptakan kondisi yang kondusif yang diharapkan oleh seorang guru. Variasi permainan yang dilakukan guru akan menambah suasana kelas menjadi ceria dan ber-

semangat. Seorang guru dapat memodifikasi permainan apapun sesuai dengan kondisi lingkungan belajar siswa (Susanto, 2012: 13).

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus 1 siswa memperoleh skor 2,46 dengan kategori B (baik), siklus 2 memperoleh skor 3,15 dengan kategori B (baik), dan siklus 3 skor meningkat menjadi 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Selama proses pembelajaran dari siklus 1 sampai siklus 3 sebagian besar siswa telah memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, menjawab pertanyaan dengan lancar, menjawab pertanyaan dengan jelas, dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran lebih beragam sehingga dapat merangsang keaktifan siswa untuk mencari informasi agar bisa memberikan jawaban dengan baik. Pembelajaran pun terlihat lebih aktif dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru ataupun dengan sesama siswa untuk saling bertanya dan memberikan jawaban. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ashari (2012) yang mengemukakan bahwa kegiatan bertanya dan menjawab merupakan hal yang sangat esensial dalam pola interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai tingkat pemahaman mereka tentu saja akan meningkatkan peran aktif dan antusias siswa selama proses belajar mengajar.

Saat memberikan tanggapan terhadap jawaban teman pada siklus 1 siswa memperoleh skor 2,31 dengan kategori C (cukup), siklus 2 memperoleh skor 2,53

dengan kategori B (baik), dan pada siklus 3 memperoleh skor 3,46 dengan kategori B (baik). Pada siklus 1, frekuensi siswa dalam memberikan tanggapan masih terlihat kurang bahkan ada 2 siswa yang tidak pernah sama sekali memberikan tanggapan berupa saran ataupun kritik terhadap jawaban temannya. Mereka hanya diam dan terkadang mengganggu temannya. Pada siklus 2, siswa mulai ikut terlibat dalam memberikan pendapat atau tanggapan. Ada 4 siswa yang terlihat melakukan semua deskriptor memberikan tanggapan terhadap jawaban teman, yaitu memberikan saran terhadap hasil jawaban teman, memberikan kritik yang membangun, memberikan tanggapan dengan jelas, memberikan tanggapan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Sedangkan pada siklus 3 sebagian besar siswa sudah ikut aktif memberikan tanggapan terhadap jawaban temannya. Selama proses pembelajaran siswa sudah mulai berani untuk memberikan tanggapan terhadap hasil jawaban teman. Rasa percaya diri siswa semakin meningkat sehingga mereka berani menyampaikan ide dan gagasan yang ada dalam pikirannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Soeparwoto (2007: 160) yang mengungkapkan bahwa pemenuhan kebutuhan prestasi akan menimbulkan rasa percaya diri, keyakinan akan kemampuan yang dimilikinya akan kepuasan yang dicapai melalui kebutuhan ini memperkaya rasa aman dan status serta membantu perkembangan sikap yang sehat terhadap diri sendiri dan orang lain.

Pada indikator melakukan refleksi pada siklus 1 siswa memperoleh skor rata-rata 2,77 dengan kategori B (baik), siklus 2 memperoleh skor 3,32 dengan kategori B (baik), dan pada siklus 3 memperoleh skor 3,53 dengan kategori A (sangat baik). Pada siklus 1 beberapa siswa masih belum berani bertanya kepada

guru ketika menemui kesulitan. Mereka cenderung diam dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya. Pada siklus 2 dan 3 siswa telah melakukan refleksi dengan baik. Selama pembelajaran terlihat 5-8 siswa melakukan semua deskriptor yaitu memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran, menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru, serta menuliskan hasil kesimpulan atau rangkuman di buku tulis. Aktivitas siswa dalam indikator ini meningkat karena siswa semakin aktif memberikan tanggapan, bertanya, dan menyimpulkan materi pelajaran. Sejalan dengan pendapat Dierich (dalam Hamalik, 2011: 11) belajar adalah suatu proses dimana peserta didik harus aktif. Beliau juga mengungkapkan bahwa suatu pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang memberikan dan menyediakan kesempatan belajar bagi siswanya untuk melakukan aktivitas sendiri. Dalam pembelajaran, siswa diharapkan untuk aktif sehingga mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya sebagai bekal hidup dalam masyarakat.

Berdasarkan data yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada setiap indikator mengalami peningkatan sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Menurut Sardiman (2012: 100) aktivitas belajar meliputi aktivitas fisik maupun mental. Aktivitas fisik dan psikis harus memiliki keterkaitan dalam kegiatan belajar agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Hal tersebut juga didukung oleh Hamid (2011: 49) yang mengemukakan

bahwa suatu pembelajaran aktif cenderung membuat siswa lebih mengingat (*retention rate of knowledge*) mata pelajaran yang diberikan. Pembelajaran aktif menuntut siswa harus aktif bukan guru yang aktif, guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan mediator dalam mengelola pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran sehingga akan didapat suatu pengalaman belajar yang optimal dan sesuai tujuan. Melalui penerapan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif inilah siswa akan dituntut aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan model *giving question and getting answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Pengetahuan inilah yang akan menambah kreativitas siswa untuk menggunakan gagasan atau ide-ide yang dilandasi oleh fakta dan informasi yang akurat dalam memecahkan atau mengatasi suatu masalah (Suprijono, 2012: 107).

Selain itu, peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif juga didukung dengan hasil angket respon siswa yang menyebutkan bahwa 92,5 % siswa atau 37 siswa dari 40 siswa yang mengikuti pembelajaran menyatakan senang dengan pembelajaran PKn model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif ini. Siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena pada saat mengajar guru mengajak untuk menggunakan media kertas tanya jawab untuk menyampaikan pendapatnya. Dalam proses pembel-

ajaran guru juga mengajak siswa untuk melakukan permainan kreatif sehingga suasana kelas yang tercipta menjadi lebih menyenangkan dan kondusif. Siswa juga merasa lebih paham dan jelas dengan materi yang telah diajarkan guru. Hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran berlangsung guru menerapkan berbagai variasi mengajar dan memberikan motivasi serta penguatan kepada siswa. Pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif ini membuat siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Sebanyak 97,5 % atau 39 dari 40 siswa menyatakan pembelajaran dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif menarik minat dan antusias siswa untuk belajar PKn, sehingga mereka bersedia jika pembelajaran berikutnya masih menggunakan model tersebut.

4.2.1.3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif menunjukkan bahwa pada siklus 1 rata-rata nilai yang diperoleh adalah 74,7 (memenuhi KKM yaitu 65) dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 72,5 % atau sebanyak 29 dari 40 siswa mendapat kategori tuntas. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai sebesar 75,2 (memenuhi KKM yaitu 65) dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 77,5 % atau sebanyak 31 dari 40 siswa mendapat kategori tuntas. Sedangkan pada siklus 3 diperoleh rata-rata nilai sebesar 83 (memenuhi KKM yaitu 65) dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 82,5 % atau sebanyak 33 dari 40 siswa mendapat kategori tuntas.

Menurut data di atas terdapat kenaikan hasil belajar serta kenaikan ketuntasan belajar klasikal dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 yaitu dari 72,5 % menjadi 82,5 %. Terjadinya kenaikan hasil belajar dikarenakan dalam tahap pembelajaran guru melakukan kegiatan secara terencana dan sistematis.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, kriteria ketuntasan klasikal di SDN Karanganyar 01 Semarang tahun 2012/2013 adalah 80%. Sedangkan nilai hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar klasikal siswa hanya 72,5 % belum mencapai 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian akan dilanjutkan pada siklus 2.

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran pada siklus 2 ternyata menunjukkan presentase ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran PKn mencapai 77,5 % atau sebanyak 31 dari 40 siswa mendapat kategori tuntas. Dengan demikian berdasarkan nilai tersebut menunjukkan ketuntasan belajar klasikal masih belum tercapai sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke siklus 3.

Pada siklus 3 ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif mencapai 82,5 % atau sebanyak 33 dari 40 siswa mendapat kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang dilakukan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 80 % siswa mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 , maka penelitian berhenti sampai pada siklus 3 ini.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh pendapat dari Solihatin (2012: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari adanya lati-

han atau pengalaman. Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk-bentuk pembelajaran setelah siswa mengalami aktivitas belajar yang diwujudkan dalam tiga aspek kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Gagne (dalam Suprijono 2009: 5) mengemukakan bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang. Hasil belajar ini dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari pencapaian siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian melalui penerapan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat memberikan kesempatan siswa untuk dapat belajar lebih menyenangkan dan merangsang serta mengaktifkan siswa untuk dapat mengemukakan ide atau gagasannya sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna (*meaningful learning*). Siswa diajak untuk terampil dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari temannya. Hal ini tentu saja akan menambah tingkat kepercayaan diri siswa, memunculkan sikap berani, bertanggung jawab, dan saling menghargai pendapat orang lain. Sifat yang seperti itulah yang akan menciptakan karakter siswa yang baik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Selain itu, siswa juga akan termotivasi untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasannya, khususnya dalam mata pelajaran PKn sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penerapan pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif juga dapat meningkatkan keterampilan guru da-

lam proses pembelajaran. Guru menjadi lebih terampil dalam menggunakan media, khususnya media kertas tanya jawab. Guru juga lebih jelas ketika menyampaikan materi pelajaran yang akan diajarkan serta pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih hidup karena baik siswa maupun guru ikut terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator, motivator, dan mediator bagi siswa. Guru memberikan kebebasan pada siswa untuk dapat mengungkapkan gagasan maupun pendapatnya serta memberikan penguatan berupa penguatan verbal, gestural serta berupa benda yang dapat mendorong siswa supaya lebih aktif. Melalui permainan kreatif guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga antusias dan peran aktif siswa terlihat meningkat selama proses pembelajaran.

Bagi sekolah, penelitian pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat dijadikan sebagai masukan mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn khususnya di Sekolah Dasar. Dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKn, maka mutu pendidikan di sekolah juga akan meningkat. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta mengena pada diri siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mutu pendidikan di sekolah agar lebih baik sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan masyarakat khususnya dalam pembelajaran PKn di SD.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang telah dilaksanakan peneliti di kelas IV A SDN Karanganyar 01 Semarang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif mengalami peningkatan sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai yaitu baik. Peningkatan ini terjadi ketika pada siklus 1 dan 2 keterampilan guru termasuk dalam kategori B (baik) dan meningkat pada siklus 3 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya yaitu: a) kemampuan melaksanakan kegiatan awal pembelajaran; b) memilih dan menggunakan media yang dapat mengaktifkan siswa; c) memberikan pengutan verbal dan nonverbal; d) menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif.
- 2) aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif mengalami peningkatan sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai yaitu baik. Peningkatan ini terjadi ketika pada siklus 1 dan 2 aktivitas siswa termasuk dalam kategori B (baik) dan meningkat pada siklus 3 dengan kategori A

(sangat baik). Hal ini ditunjukkan ketika di setiap siklusnya siswa terlihat senang, aktif dan bersemangat saat akan mengikuti pembelajaran PKn. Saat pembentukan kelompok tidak ada siswa yang terlihat membeda-bedakan teman, selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru, aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, aktif menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap jawaban teman.

- 3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn mengalami peningkatan, pada siklus pertama nilai rata-rata yang diperoleh adalah 74,7 meningkat menjadi 75,2 pada siklus kedua dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 83. Persentase ketuntasan yang dicapai sebesar 72,5% atau sebesar 29 dari 40 siswa pada siklus pertama meningkat menjadi 77,5% atau sebanyak 31 dari 40 siswa pada siklus kedua dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 82,5% atau sebanyak 33 dari 40 siswa. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas IV A sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal seluruh siswa mencapai 80% ($KKM\ PKn \geq 65$).

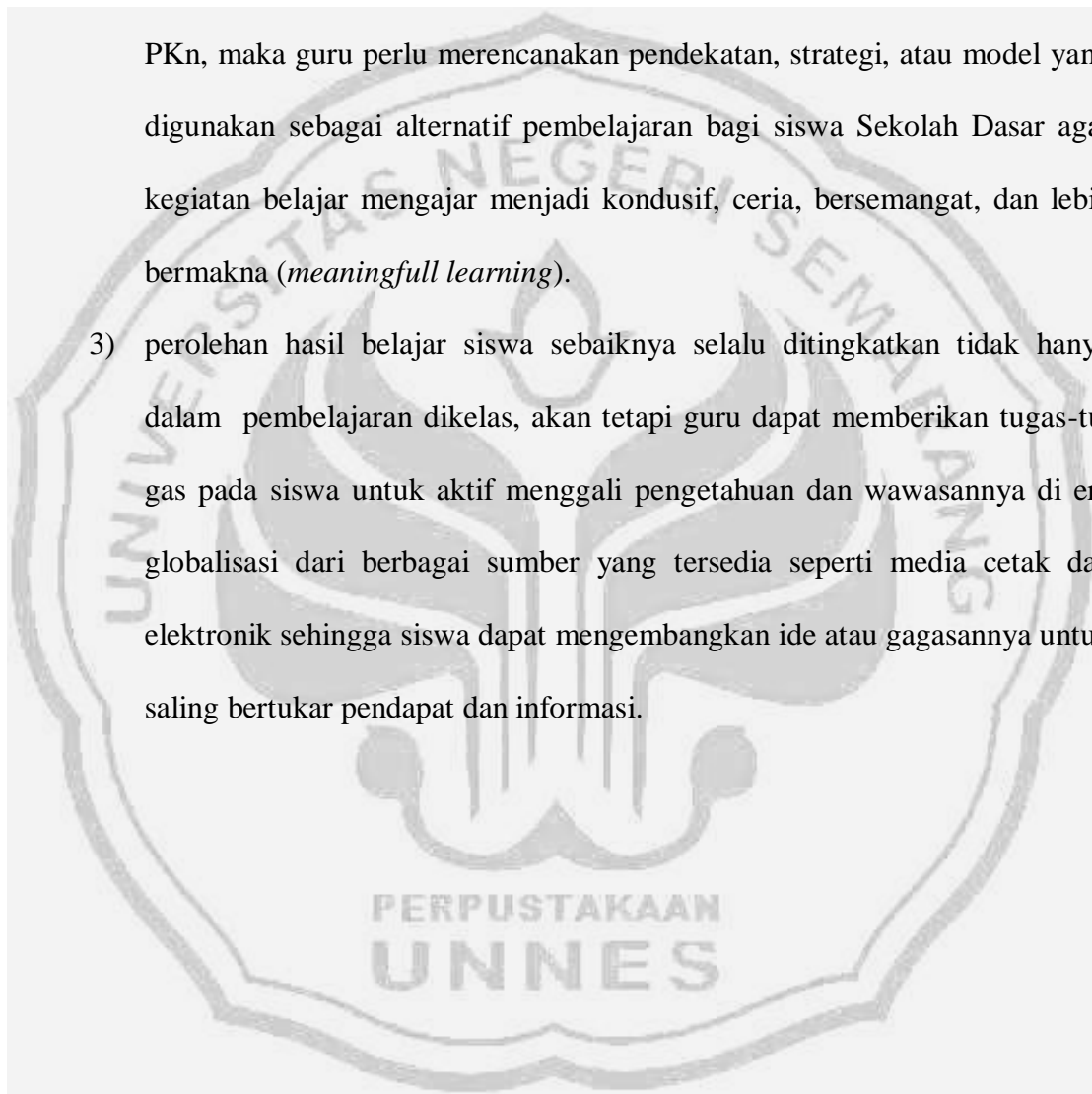
5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) sebaiknya guru selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep materi yang dipelajarinya melalui berba-

gai kegiatan tanya jawab agar siswa dapat merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

- 2) model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sangat baik diterapkan dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran PKn, maka guru perlu merencanakan pendekatan, strategi, atau model yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar agar kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif, ceria, bersemangat, dan lebih bermakna (*meaningfull learning*).
- 3) perolehan hasil belajar siswa sebaiknya selalu ditingkatkan tidak hanya dalam pembelajaran di kelas, akan tetapi guru dapat memberikan tugas-tugas pada siswa untuk aktif menggali pengetahuan dan wawasannya di era globalisasi dari berbagai sumber yang tersedia seperti media cetak dan elektronik sehingga siswa dapat mengembangkan ide atau gagasannya untuk saling bertukar pendapat dan informasi.



DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. 2011. *PAIKEM GEMBROT Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot (Sebuah Analisis Teoritis, Konseptual, dan Praktik)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Aqip, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yramawidya

AR, Syamsuddin dan Vismaia S. Damaianti. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ardiansyah, Asrori. 2011. *Penciptaan Lingkungan Belajar yang Kondusif*. Tersedia di <http://www.majalahpendidikan.com/2011/04/penciptaan-lingkungan-belajar-yang.html> [diakses 04/02/13]

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

_____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Ashari, Fatkhan. 2012. *Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer*. Tersedia di http://fatkhan-ashari-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-49561-a.%20PembelajaranModel%20Pembelajaran%20Giving%20Question%20And%20Getting%20Answer.html [diakses 25/12/12]

Awalluddin, dkk. 2008. *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas

BSNP. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

BSNP. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 dan 23 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar/MI*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Burhan. 2010. *Pembelajaran Aktif*. Tersedia di <http://buurrhhaann.blogspot.com> [diakses 25/12/12]

Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas

_____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas

_____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kurikulum PKn*. Jakarta: Depdiknas

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Dwitagama, Dedi. 2008. *Laporan Penelitian Tindakan Kelas-PKn*. Tersedia di <http://dedidwitagama.wordpress.com/2008/01/31/laporan-penelitian-tindakan-kelas-pkn/> [diakses 25/12/12]

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia

Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press

Hasanah, Lihayati. 2012. *Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Metode Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IVB SDN Tambak Aji 04 Semarang*.

Herrhyanto dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hidayat, Rizki Yusuf. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn siswa kelas IV SDN Kidul Dalem 2 Kecamatan Klojen kota Malang*. Tersedia di http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/penerapan-model_pembelajaran-giving-question-and-getting-answer-untuk-meningkatkan-aktivitas-dan-hasil-belajar-pkn-siswa-kelas-iv-sdn-kidul-dalem-2-kecamatan-klojen-kota-malang-rizki-yusuf-hidayat-48693.html [diakses 25/12/12]

Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Terjemahan Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Indrawati, Indah. 2011. *Pengaturan Kondisi Kelas dan Iklim Belajar Murid*. Tersedia di <http://indhatugas.blogspot.com/2011/01/pengaturan-kondisi-kelas-dan-iklim.html> [diakses 04/02/13]

Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press

Ismail, Andang. 2006. *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif"*. Yogyakarta: Pilar Media

Iswati, Erna. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran

Jamil, Sya'ban. 2010. *99 Games untuk Anak dan Remaja Muslim*. Jakarta: Republika

Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

Lapono, Nabisi dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Marno dan Idris. 2010. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Muijs, Daniel dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyanti Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nisak, Raisatun. 2012. *Lebih Dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press

Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional

- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sari, Devi Nurvita. 2012. *Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosional Melalui Metode Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Pada Sub Pokok Bahasan Kesebangunan Dan Simetri Bagi Siswa Kelas V SD Negeri II Maron Kecamatan Loano Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*. Tersedia di http://digilib.umpwr.ac.id/index.php?p=show_detail&id=517 [diakses 25/12/12]
- Silberman, Melvin L. 2012. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Terjemahan Raisul Muttaqien. Bandung: Penerbit NUANSA
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Soeparwoto. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UNNES PRESS
- Sugandi, Achmad dan Haryanto. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT UNNES PRESS
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Suprijanto. 2007. *Pendidikan Orang Dewasa Dari Teori Hingga Aplikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Susanto, Eko. 2012. *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita

Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Usman, Moh Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya

Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Zulkarnainidiran. 2009. Teknik Penyusunan Bahan Ajar. Tersedia di <http://zulkarnainidiran.wordpress.com/2009/06/28/131/> [diakses 25/12/12]



LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen Pengumpul Data
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model <i>giving question and getting answer</i> dengan permainan kreatif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran. 2. Melakukan tanya jawab dengan siswa. 3. Memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab dalam pembelajaran. 4. Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa. 5. Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok. 6. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. 7. Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif. 8. Memberikan penguatan pada siswa. 9. Menutup pelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Catatan lapangan 3. Dokumentasi 4. Wawancara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Foto 4. Lembar Wawancara
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model <i>giving question and getting answer</i> dengan permainan kreatif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran. 2. Memperhatikan penjelasan materi dari guru. 3. Menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami. 4. Antusias dalam pembentukan kelompok. 5. Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. 6. Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru. 7. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. 8. Memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. 9. Melakukan refleksi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Dokumentasi 3. Catatan lapangan 4. Angket 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Foto 3. Catatan lapangan 4. Angket
3.	Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model <i>giving question and getting answer</i> dengan permainan kreatif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian globalisasi. 2. Menjelaskan ciri-ciri globalisasi. 3. Menyebutkan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi masing-masing 3 buah. 4. Menjelaskan ragam budaya Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes Tertulis

		<ol style="list-style-type: none">5. Menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya.6. Memberikan 2 contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional.7. Membedakan contoh budaya asing yang positif dan negatif.8. Menunjukkan sikap atau tindakan yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.		
--	--	--	--	--





LAMPIRAN 2
INSTRUMEN PENELITIAN

LAMPIRAN 2

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus.....

Nama Guru : Devi Christiyana
 Nama SD : SDN Karanganyar 01 Semarang
 Kelas/Semester : IVA / 2
 Materi : Globalisasi
 Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 - a. Jika deskriptor tidak tampak dan tampak 1, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 1.
 - b. Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 2.
 - c. Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 3.
 - d. Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 4.
2. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Tingkat Kemampuan				Skor
				1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	1. Mengkondisikan siswa 2. Melakukan appersepsi 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Memberikan acuan						
2.	Melakukan tanya jawab dengan siswa	1. Memberikan pertanyaan dengan jelas 2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir 3. Melakukan pindah gilir dalam menjawab pertanyaan 4. Mendistribusikan pertanyaan secara acak						
3.	Memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab	1. Memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Memilih media yang mudah digunakan oleh siswa dan guru 3. Menggunakan media yang menarik perhatian siswa 4. Menggunakan media yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran						
4.	Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa	1. Memberikan materi dengan jelas sesuai tujuan pembelajaran 2. Memberikan contoh kepada siswa 3. Melakukan penekanan						

		<p>terhadap materi yang dianggap penting</p> <p>4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui</p>						
5.	Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok	<p>1. Membimbing siswa untuk menulis pertanyaan</p> <p>2. Mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang kesulitan</p> <p>3. Mengorganisasi siswa dalam kelompok secara heterogen</p> <p>4. Mengatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok</p>						
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	<p>1. Membimbing semua kelompok</p> <p>2. Membantu kelompok yang mengalami kesulitan</p> <p>3. Meningkatkan kontribusi siswa dalam kelompok</p> <p>4. Membagi partisipasi siswa dalam kelompok</p>						
7.	Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif	<p>1. Menciptakan suasana kelas yang bersih dan nyaman</p> <p>2. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan kreatif</p> <p>3. Membagi perhatian dengan cara visual yaitu mengubah pandangan dan melakukan kontak pandang dengan siswa</p> <p>4. Menciptakan interaksi yang baik dengan guru dan antarsiswa dalam pembelajaran</p>						
8.	Memberikan penguatan pada siswa	<p>1. Memberikan penguatan verbal dengan kata-kata</p> <p>2. Memberikan penguatan verbal dengan menggunakan kalimat</p> <p>3. Memberikan penguatan gestural berupa senyuman, anggukan, acungan jempol, tepuk tangan</p> <p>4. Memberikan penguatan berupa benda</p>						

9.	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi 2. Melakukan refleksi 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut						
Jumlah Skor								

Jumlah Skor=.....Kategori=.....

Semarang, 2013

Observer,

.....

Skor tertinggi (T): 36
 Skor terendah (R): 9
 $n = (T-R) + 1$
 $= (36 - 9) + 1$
 $= 28$

Letak K1 = $\frac{1}{4}(n + 1)$
 $= \frac{1}{4}(28 + 1)$
 $= 7,25$ Nilai K1 adalah 15,25

Letak K2 = $\frac{2}{4}(n + 1)$
 $= \frac{2}{4}(28 + 1)$
 $= 14,5$ Nilai K2 adalah 22,5

Letak K3 = $\frac{3}{4}(n + 1)$
 $= \frac{3}{4}(28 + 1)$
 $= 21,75$ Nilai K3 adalah 29,75

Letak K4 = T = 36

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
skor \leq 36	angat Baik	A
skor < 29,75	Baik	B
skor < 22,5	Cukup	C
skor < 15,25	Kurang	D

UNNES
PERPUSTAKAAN
UNNES

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus.....

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Karanganyar 01 Semarang

Kelas/Semester : IVA / 2

Materi : Globalisasi

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 - a. Jika deskriptor tidak tampak dan tampak 1, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 1.
 - b. Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 2.
 - c. Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 3.
 - d. Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 4.
2. Hal-hal yang tidak tampak dalam deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Tingkat Kemampuan				Skor
				1	2	3	4	
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran	1. Berada di dalam kelas 2. Duduk tertib di tempat duduknya masing-masing 3. Menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan 4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan						
2.	Memperhatikan penjelasan materi dari guru	1. Pandangan siswa tertuju kepada guru 2. Mendengarkan penjelasan guru 3. Merespon penjelasan guru 4. Mencatat informasi yang disampaikan oleh guru						
3.	Menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami	1. Menulis pertanyaan dengan tenang 2. Menuliskan pertanyaan dengan bahasa yang jelas 3. Menulis pertanyaan sesuai pemahaman siswa 4. Menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan materi						
4.	Antusias dalam pembentukan kelompok	1. Tertib dalam pembentukan kelompok 2. Menerima kelompok yang ditentukan guru 3. Tenang dalam pembentukan kelompok 4. Jumlah anggota sesuai dengan						

		ketentuan dari guru						
5.	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan ide dalam diskusi kelompok 2. Menerima pendapat teman 3. Bertanya dalam kelompok 4. Bekerjasama dalam kelompok 						
6.	Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru 2. Melaksanakan permainan dengan tertib 3. Bersemangat dalam mengikuti permainan 4. Ikut aktif dalam permainan yang dilakukan guru 						
7.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan 2. Menjawab pertanyaan dengan lancar 3. Menjawab pertanyaan dengan jelas 4. Menjawab pertanyaan dengan percaya diri 						
8.	Memberikan tanggapan terhadap jawaban teman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan saran terhadap hasil jawaban teman 2. Memberikan kritik yang membangun 3. Memberikan tanggapan dengan jelas 4. Memberikan tanggapan dengan bahasa yang mudah dipahami 						
9.	Melakukan refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan 2. Bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran 3. Menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru 4. Menuliskan hasil kesimpulan atau rangkuman di buku tulis 						
Jumlah skor								

Jumlah skor =.....Kategori =.....

Semarang, 2013
Observer,

.....

Skor tertinggi (T) : 36

Skor terendah (R) : 9

$$\begin{aligned} n &= (T-R) + 1 \\ &= (36-9) + 1 \\ &= 28 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K1} &= \frac{1}{4}(n+1) \\ &= \frac{1}{4}(28+1) \\ &= 7,25 \text{ Nilai K1 adalah } 15,25 \end{aligned}$$

$$\text{Letak K2} = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(28+1)$$

$$= 14,5 \text{ Nilai K2 adalah } 22,5$$

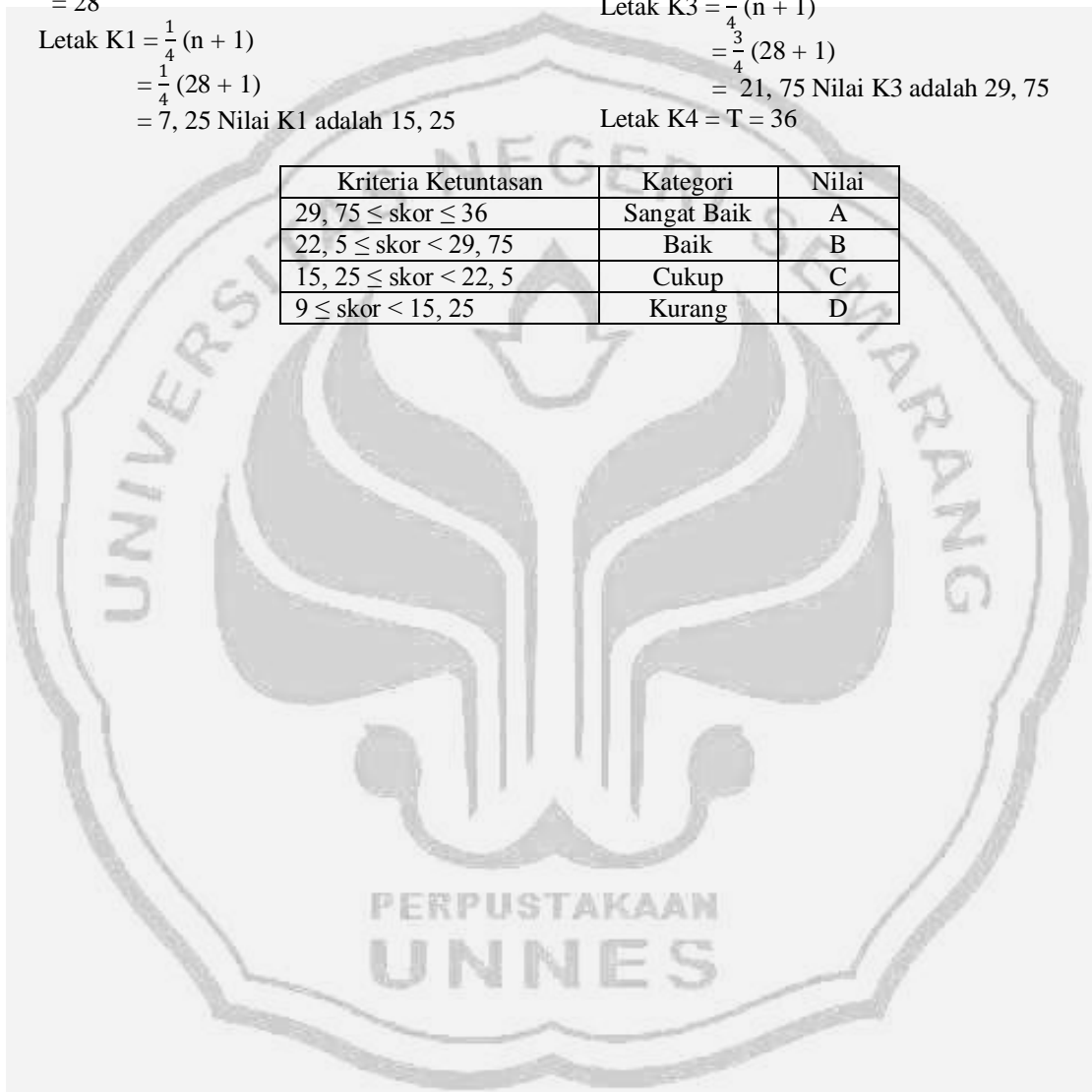
$$\text{Letak K3} = \frac{3}{4}(n+1)$$

$$= \frac{3}{4}(28+1)$$

$$= 21,75 \text{ Nilai K3 adalah } 29,75$$

$$\text{Letak K4} = T = 36$$

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$29,75 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$22,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik	B
$15,25 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup	C
$9 \leq \text{skor} < 15,25$	Kurang	D



DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK GURU
Selama Pembelajaran PKn Materi Globalisasi Melalui Model *Giving*
***Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif di SDN**
Karanganyar 01 Semarang
Siklus.....

Nama SD : SDN Karanganyar 01

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester : IV/ 2

Materi : Globalisasi

Petunjuk: Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

Pertanyaan:

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang tadi telah saya lakukan?

Jawab:.....

2. Apakah menurut Bapak/Ibu pembelajaran yang telah saya lakukan, yaitu dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?

Jawab:.....

3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab:.....

4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab:.....

5. Apakah ada perbedaan antara pembelajarn yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab:.....

ANGKET RESPON SISWA

Terhadap Pembelajaran PKn Menggunakan Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif SDN Karanganyar 01 Semarang

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Karanganyar 01

Kelas/Semester : IVA/II

Materi : Globalisasi

Hari/tanggal :/.....

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian paham dan jelas dengan materi yang telah diajarkan tadi?		
2.	Ketika proses pembelajaran berlangsung, apakah cara mengajar guru menyenangkan?		
3.	Apakah kalian senang saat melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif?		
4.	Apakah media pembelajaran dan alat peraga yang digunakan menarik dan membuat kalian bersemangat belajar?		
5.	Apakah pembelajaran dengan menggunakan model <i>Giving Question And Getting Answer</i> dengan Permainan Kreatif menarik minat dan antusias kalian untuk belajar PKn?		

Semarang, 2013

Observer

(.....)



LAMPIRAN 3
RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IVA/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

INDIKATOR

1. Mengemukakan pengertian globalisasi.
2. Menjelaskan ciri-ciri globalisasi.
3. Menyebutkan pengaruh positif dan negatif dari adanya globalisasi.
4. Menguraikan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Memperjelas pengaruh positif dan negatif globalisasi.
6. Membuat tabel tentang pengaruh globalisasi di Indonesia.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tanya jawab dengan guru, siswa dapat mengemukakan pengertian globalisasi dengan benar.
2. Melalui tanya jawab dengan guru, siswa dapat menjelaskan ciri-ciri globalisasi dengan benar.

3. Dengan menunjukkan gambar tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menyebutkan pengaruh positif globalisasi dengan tepat.
4. Dengan menunjukkan gambar tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menyebutkan pengaruh negatif globalisasi dengan tepat.
5. Melalui pengamatan lingkungan sekitar, siswa dapat menganalisis pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
6. Dengan membaca buku PKN tentang globalisasi, siswa dapat memperjelas pengaruh positif dan negatif dari globalisasi dengan benar.
7. Diberikan beberapa pengaruh globalisasi, siswa dapat membuat tabel tentang pengaruh globalisasi di Indonesia dengan tepat.

Karakter yang diharapkan : rasa ingin tahu, gemar membaca, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif.

II. MATERI POKOK

Globalisasi dan pengaruh yang ditimbulkan.

III. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : *Giving Question And Getting Answer* Dengan Permainan Kreatif

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a) Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Pengkondisian kelas.
2. Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “ Anak-anak, Pernahkah kalian melihat gaya rambut seseorang yang warna-warni atau seseorang yang memakai pakaian ketat? Mengapa mereka melakukan hal-hal semacam itu? Apakah itu yang dinamakan globalisasi?” .
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (± 45 menit)

1. Guru menceritakan alur terjadinya proses globalisasi. (eksplorasi)
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kesimpulan yang dapat diambil dari cerita yang dilakukan guru. (eksplorasi)
3. Siswa mengemukakan pengertian globalisasi dan menjelaskan ciri-ciri globalisasi. (eksplorasi)
4. Guru menunjukkan beberapa gambar kepada siswa.
5. Siswa menyebutkan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi.
6. Siswa membaca buku tentang “Globalisasi dan Pengaruh yang ditimbulkan”. (eksplorasi)
7. Guru menjelaskan materi “Globalisasi dan Pengaruh yang ditimbulkan” secara umum. (elaborasi)
8. Siswa mengamati lingkungan sekitarnya. (eksplorasi)
9. Siswa menganalisis dan memberikan penjelasan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. (elaborasi)
10. Siswa diberikan 2 kertas yang terdiri atas kertas 1 berupa kertas pertanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. (elaborasi)
11. Siswa menuliskan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas dan yang mereka belum pahami. (elaborasi)
12. Guru menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa secara acak. (elaborasi)
13. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen untuk mencari informasi dan jawaban dari pertanyaan yang didapat. (elaborasi)
14. Siswa melakukan diskusi kelompok dan tukar pendapat. (elaborasi)
15. Guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi. (elaborasi)
16. Siswa menempel pertanyaan (kertas 1) dan jawaban (kertas 2) pada media yang telah diberikan guru pada setiap kelompok. (elaborasi)
17. Siswa dan guru melakukan permainan kreatif tipe “IVA Says” sebagai *ice breaking* dalam pembelajaran. (elaborasi)

18. Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk menjawab pertanyaan (pertanyaan yang dibaca sesuai dengan pertanyaan yang telah diseleksi oleh kelompok). (elaborasi)
19. Kelompok lain saling memberi tanggapan terhadap hasil jawaban yang diungkapkan. (elaborasi)
20. Memberikan umpan balik dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, atau reward terhadap keberanian dan keberhasilan siswa. (konfirmasi)
21. Memberikan pemantapan penjelasan kepada siswa. (konfirmasi)
22. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (konfirmasi)

c) **Kegiatan Akhir** (± 15 menit)

1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Siswa mengerjakan evaluasi.
3. Guru menyampaikan tindak lanjut berupa motivasi tentang membaca buku untuk menambah wawasan di era globalisasi.
4. Salam untuk menutup pelajaran.

V. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

1. Kurikulum Standar Isi.
2. Buku *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD* oleh Ruminiati.
3. Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
4. Buku Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Prayoga Bestari dkk, halaman 77-85.
5. Buku Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Ressi Kartika Dewi, halaman 43- 48.
6. Buku Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Sarjan.

Media : gambar teknologi, kertas pertanyaan (1) dan kertas jawaban (2)

VI. Penilaian

1. Prosedur : Tes dalam proses : Lembar Kerja Siswa
Tes Akhir : Tes evaluasi
2. Teknik Penilaian : Tes dan Nontes
3. Jenis tes
 - Tes dalam proses : tanya jawab (tes lisan), LKS
 - Tes hasil/tes akhir: Tes tertulis
4. Bentuk tes (Instrumen)
 - Pilihan Ganda
 - Uraian
5. Alat Tes (terlampir)

Semarang, 6 Maret 2013

Guru Kelas IVA



Sri Wahyuni, S.Pd

NIP. 19751104 007012012

Peneliti



Devi Christiyana

NIM. 1401409354

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,



MATERI AJAR

A. Pengertian Gobalisasi

Globalisasi belum memiliki arti yang pasti. Untuk mengartikannya tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain. Menurut istilah kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman pra-sejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam. Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

Dari proses perubahan tersebut banyak orang beranggapan globalisasi adalah proses yang akan membuat dunia seragam. Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global. Misalnya saja tradisi gotong royong yang biasa dilakukan masyarakat di desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukan. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri. Anggapan itu tidak sepenuhnya benar. Kemajuan teknologi komunikasi memang telah membuat batas dan jarak menjadi hilang dan tidak berguna. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia :

1. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
2. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
3. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
4. Peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang keanekaragaman budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan.

B. Pengaruh Globalisasi

1. Pengaruh Positif

Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan IPTEK memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan pengaruh positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas. Selain itu pengaruh positif dari adanya globalisasi diantara adalah :

- a. Kemajuan di bidang komunikasi seperti makin canggihnya sarana informasi, seperti: televisi, parabola, komputer, satelit, internet, handphone, dan kamera digital.
- b. Kemajuan di bidang transportasi seperti pesawat terbang, helikopter, kapal laut, kapal ferry, kereta api, bus, mobil, dan sepeda motor.
- c. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
- d. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
- e. Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.

- f. Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.
- g. Teknologi bangunan dan arsitektur, gedung-gedung pencakar langit.
- h. Sistem kedokteran yang makin canggih.
- i. Mesin-mesin canggih yang dapat membantu proses produksi.
- j. Sistem perbankan yang mudah.

2. Pengaruh Negatif

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi. Bentuk lain globalisasi adalah televisi. Televisi dapat membawa pengaruh terhadap seseorang. Jika tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, orang menjadi malas belajar karena banyak acara televisi yang menarik. Bahkan, perbuatan negatif yang ditayangkan sering ditiru. Misalnya, gaya gulat bebas *Smack Down* ditiru oleh anak-anak. Selain itu pengaruh negatif dari globalisasi adalah:

- a. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- b. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri sehingga budaya gotong royong semakin tak terlihat. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan yang sibuk dengan urusannya sendiri.
- c. Akibat banyaknya kendaraan dan berdirinya pabrik-pabrik terjadilah pencemaran lingkungan di antaranya pencemaran air, pencemaran udara, dan pencemaran tanah.
- d. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.

- e. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa. Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.
- f. Budaya permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti *“Selamat anda mendapat sebuah mobil Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25 juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo.”*
- g. Menurunnya ikatan rohani. Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan duniawi saja.



LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk Soal :

1. Tuliskan nama dan sebuah pertanyaan yang kalian belum paham pada kertas 1!
2. Kumpulkan kertas tersebut pada guru.
3. Setiap anak akan mendapat sebuah pertanyaan secara acak.
4. Diskusikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam suatu kelompok belajar.
5. Jawablah pertanyaan tersebut pada kertas 2.
6. Tempelkan pertanyaan dan jawaban pada kertas yang telah diberikan guru pada setiap kelompok.

<u>KERTAS 1</u>	<u>KERTAS 2</u>
NAMA : PERTANYAAN :	NAMA : JAWABAN :

HASIL DISKUSI KELOMPOK

NAMA KELOMPOK :
 HASIL :

PERTANYAAN (KERTAS 1)	JAWABAN (KERTAS 2)

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengaruh Globalisasi

a. Bidang Transportasi



b. Bidang Komunikasi



c. Gaya Hidup



d. Teknologi



e. Makanan



2. Kertas Tanya Jawab

KERTAS 1

NAMA :
PERTANYAAN :

KERTAS 2

NAMA :
JAWABAN :

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Karanganyar 01

Jumlah Soal : 9

Mata Pelajaran : PKn

Bentuk Soal : Pilihan
Ganda, Uraian

Kurikulum : KTSP

Penyusun : Devi C.

Alokasi Waktu : 2 x35 mnt

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik	Bentuk Instrumen		
4.1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Globalisasi	1. Mengemukakan pengertian globalisasi.	Tes tertulis	• Uraian	C3	1
		2. Menjelaskan ciri-ciri globalisasi.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C2	1,2
		3. Menyebutkan masing-masing 3 pengaruh positif dan negatif dari adanya globalisasi.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C1	3,4,5
		4. Menganalisis pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.	Tes tertulis	• Uraian	C4	2
		5. Memperjelas pengaruh positif dan negatif dari globalisasi.	Tes tertulis	• Uraian	C5	3
		6. Membuat tabel tentang pengaruh globalisasi di Indonesia.	Tes Tertulis Non-Tes	• Uraian • Observasi	C6 A4 P2	4 Lembar pengamatan aktivitas siswa

EVALUASI

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa semakin....
 - a. jauh
 - b. kecil
 - c. tidak terlihat
 - d. tua

2. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antar masyarakat di dunia.
 - a. komunikasi
 - b. perdamaian
 - c. isolasi
 - d. peperangan

3. Informasi yang mudah didapat dalam waktu relatif singkat merupakan contoh....
 - a. pengaruh negatif globalisasi
 - b. pengaruh positif globalisasi
 - c. sebab terjadinya globalisasi
 - d. globalisasi di bidang agama

4. Berikut yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah....
 - a. masuknya budaya negatif
 - b. hilangnya identitas bangsa
 - c. menurunnya jati diri bangsa
 - d. kecepatan dalam memperoleh informasi

5. Berikut yang merupakan pengaruh negatif dari globalisasi adalah....
 - a. informasi mudah dan cepat
 - b. adanya alat transportasi
 - c. terciptanya alat-alat elektronik yang beraneka ragam
 - d. semakin maraknya tindak kriminal

B. Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan jelas!

1. Apakah yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Pengaruh dari adanya globalisasi di Indonesia salah satunya di bidang komunikasi. Analisislah perbedaan komunikasi jarak jauh manusia zaman dahulu dan manusia modern sekarang!
3. Jelaskan kemajuan alat transportasi akibat dari adanya proses globalisasi!
4. Buatlah tabel tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi masing-masing 3 buah!

KUNCI JAWABAN DAN TEKNIK PENILAIAN

1. KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Ganda

Kunci Jawaban	Penskoran
1. b	Jika jawaban benar diberi skor 1
2. a	Jika jawaban salah diberi skor 0
3. b	Skor Tertinggi = 5
4. d	
5. d	

B. Uraian

- Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

Penskoran: jika jawaban **benar** diberi skor 3. Jika jawaban **salah** diberi skor 1

- Manusia zaman dahulu melakukan komunikasi jarak jauh lewat surat yang dikirim melalui kantor pos, sedangkan manusia modern sekarang ini melakukan komunikasi jarak jauh lewat telepon atau HP dengan teknologi yang sudah canggih.

Penskoran: jika jawaban **benar** diberi skor 5. Jika jawaban **salah** diberi skor 1

- Transportasi di zaman globalisasi lebih modern dengan ditemukannya pesawat terbang, helikopter, kapal laut, kapal ferry, kereta api, bus, mobil, dan sepeda motor. Hal ini menjadikan jarak antar daerah menjadi lebih dekat.

Penskoran: jika jawaban **benar** diberi skor 5. Jika jawaban **salah** diberi skor 1

- Pengaruh globalisasi di Indonesia, yaitu:

Pengaruh Positif	Pengaruh Negatif
Kendaraan bermotor semakin maju	Gaya hidup konsumtif atau boros
Alat komunikasi semakin canggih	Narkoba semakin marak
IPTEK semakin berkembang	Kenakalan remaja

Penskoran: Setiap jawaban benar diberi skor 2, Skor tertinggi 12

Jika jawaban salah semua diberi skor 1

C. TEKNIK PENILAIAN

Pilihan Ganda : jumlah skor = 5

Uraian : jumlah skor = 25

Skor maksimal : jumlah skor Pilihan Ganda+Uraian $\rightarrow 5 + 25 = 30$

Jumlah skor yang diperoleh:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : IVA/2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)

STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR

4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional

INDIKATOR

1. Menyebutkan jenis ragam budaya daerahnya.
2. Menjelaskan ragam budaya Indonesia.
3. Menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya.
4. Memberikan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional.
5. Memperjelas misi tim kesenian Indonesia di luar negeri.
6. Mengkategorikan jenis budaya tradisional dan budaya modern yang tampil di kancah Internasional.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tanya jawab tentang ragam budaya Indonesia, siswa dapat menyebutkan jenis ragam budaya daerahnya dengan benar.
2. Dengan mengamati peta Indonesia, siswa dapat menjelaskan ragam budaya Indonesia dengan benar.

3. Diberikan berbagai jenis ragam budaya, siswa dapat menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya dengan benar.
4. Melalui tanya jawab tentang kebudayaan Internasional, siswa dapat memberikan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional dengan benar.
5. Dengan membaca buku PKn tentang misi kebudayaan, siswa dapat memperjelas misi tim kesenian Indonesia di luar negeri dengan tepat.
6. Diberikan daftar berbagai jenis budaya, siswa dapat mengkategorikan jenis budaya tradisional dan budaya modern yang tampil di kancah Internasional dengan benar.

Karakter yang diharapkan : rasa ingin tahu, gemar membaca, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif.

II. MATERI POKOK

Jenis budaya Indonesia , misi kebudayaan internasional

III. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a) Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Pengkondisian kelas.
2. Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompoknya.
3. Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “ Anak-anak, apakah kalian mengetahui bahwa negara Indonesia itu memiliki banyak suku dan keragaman budaya? Coba sebutkan apa saja suku bangsa dan keragaman budaya di Indonesia yang kalian ketahui!
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (± 45 menit)

1. Guru menunjukkan peta Indonesia kepada siswa. (eksplorasi)

2. Guru melakukan tanya jawab tentang keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan teknik distribusi pertanyaan secara acak kepada semua siswa. (eksplorasi)
3. Siswa menyebutkan jenis ragam budaya daerahnya.
4. Siswa menunjukkan provinsi dan menyebutkan keragaman budaya yang dimiliki. (eksplorasi)
5. Guru memberikan contoh keragaman budaya di Indonesia. (eksplorasi)
6. Siswa menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya. (eksplorasi)
7. Siswa menggali informasi tentang ragam budaya Indonesia dengan membaca buku PKN dan referensi lain. (eksplorasi)
8. Guru menjelaskan materi secara umum dengan melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting. (elaborasi)
9. Siswa memberikan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional. (elaborasi)
10. Siswa memperjelas misi tim kesenian Indonesia di luar negeri. (elaborasi)
11. Guru memberikan daftar jenis-jenis kebudayaan di Indonesia. (elaborasi)
12. Siswa mengkategorikan jenis budaya tradisional dan budaya modern yang tampil di kancah Internasional. (elaborasi)
13. Siswa diberikan 2 kertas yang terdiri atas kertas 1 berupa kertas pertanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. (elaborasi)
14. Siswa menuliskan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas dan yang mereka belum pahami. (elaborasi)
15. Guru menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa secara acak. (elaborasi)
16. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen untuk mencari informasi dan jawaban dari pertanyaan yang didapat. (elaborasi)
17. Siswa melakukan diskusi kelompok dan tukar pendapat. (elaborasi)

18. Guru membimbing siswa dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam melakukan diskusi. (elaborasi)
19. Siswa menempel pertanyaan (kertas 1) dan jawaban (kertas 2) pada media yang telah diberikan guru pada setiap kelompok. (elaborasi)
20. Siswa dan guru melakukan permainan kreatif tipe “Siapa Beruntung”. (elaborasi)
21. Dalam permainan, siswa mengambil undian dan membacakan petunjuk yang diperolehnya. (elaborasi)
22. Siswa melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang telah dibacakannya. (elaborasi)
23. Memberikan umpan balik dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, atau *reward* terhadap keberanian dan keberhasilan siswa. (konfirmasi)
24. Memberikan pemantapan penjelasan kepada siswa. (konfirmasi)
25. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (konfirmasi)

c) **Kegiatan Akhir** (± 15 menit)

1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
2. Siswa mengerjakan evaluasi.
3. Guru melakukan refleksi dan menyampaikan tindak lanjut agar siswa senantiasa menjaga dan melestarikan budaya lokal Indonesia.
4. Salam untuk menutup pelajaran.

V. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

1. Kurikulum Standar Isi
2. Buku *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD* oleh Ruminiati
3. Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

4. Buku Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Prayoga Bestari dkk, halaman 86-89.
 5. Buku Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Ressi Kartika Dewi, halaman 50-52.
 6. Buku Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Sarjan, halaman 98-101.
 7. Internet
- Media** : Peta Indonesia, kertas pertanyaan (1) dan kertas jawaban (2), daftar keanekaragaman budaya Indonesia, gulungan keberuntungan.

VI. Penilaian

1. Prosedur : Tes dalam proses : Lembar Kerja Siswa
Tes Akhir : Tes evaluasi
2. Teknik Penilaian : Tes dan Nontes
3. Jenis tes
 - Tes dalam proses : tanya jawab (tes lisan), LKS
 - Tes hasil/tes akhir: Tes tertulis
4. Bentuk tes (Instrumen)
 - Pilihan Ganda
 - Uraian
5. Alat Tes (terlampir)

Semarang, 15 Maret 2013

Guru Kelas IVA

Peneliti



Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19751104 007012012



Devi Christiyana
NIM. 1401409354

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,



MATERI AJAR

1. Jenis Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan Indonesia dapat diartikan sebagai seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia pada tahun 1945. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari suku-suku bangsa di Indonesia merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara majemuk yang memiliki beragam corak, baik agama, suku bangsa, seni, budaya, maupun adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku bangsa lain.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai berbagai macam kebudayaan daerah. Meskipun kebudayaan Indonesia beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan Tionghoa, kebudayaan India, dan kebudayaan Arab. Kebudayaan India terutama masuk dari penyebaran agama Hindu dan Budha di Nusantara jauh sebelum Indonesia terbentuk. Kerajaan-kerajaan yang ber-napaskan agama Hindu dan Budha sempat menguasai Nusantara pada abad ke-5 Masehi ditandai dengan berdirinya kerajaan tertua di Nusantara, yaitu Kutai. Berikut ini jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia yang berasal dari berbagai suku bangsa di Indonesia.

Berikut ini beberapa contoh kebudayaan yang menjadi ciri khas daerah di Indonesia:

a. *Kategori Tradisional*

1) Tarian daerah

No.	Tari Daerah	Asal Daerah
1.	Tari Pendet, Legong	Bali
2.	Tari Gambyong, Serimpi	Jawa Tengah
3.	Tari Persembahan	Bengkulu
4.	Tari Ngremo, Merak	Jawa Timur
5.	Tari Saman	Aceh

2) Patung

Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

3) Lagu daerah

No.	Lagu Daerah	Asal Daerah
1.	Ampar-ampar Pisang	Kalimantan Selatan
2.	Apuse, Yamko Rambe Yamko	Papua
3.	Kampung Nan Jauh Di Mato	Sumatera Barat
4.	Gundul Pacul, Gambang Suling, Suwe Ora Jamu	Jawa Tengah
5.	Jali-jali, Kicir-kicir	Jakarta

4) Pakaian Adat

No.	Pakaian Adat	Asal Daerah
1.	Pidie	NAD
2.	Karo	Sumatera Utara
3.	Abang dan None	DKI Jakarta
4.	Jawa	Jawa Tengah
5.	Yogyakarta	DIY

5) Alat musik daerah

No.	Alat Musik Daerah	Asal Daerah
1.	Calung, Angklung, Kulintang, Rebab	Sunda/Jawa Barat
2.	Sasando	NTT
3.	Gamelan Jawa	Jawa Tengah
4.	Serunai	Sumatera
5.	Tifa	Maluku/Papua

6) Gambar/tulisan

No.	Gambar/Tulisan	Asal Daerah
1.	Parang Rusak	Jawa Tengah
2.	Ular Naga Laut	Jawa Timur
3.	Bunga Teratai	Sumatera Selatan
4.	Gunungan	DIY
5.	Ayam Berlaga	Riau

7) Rumah Adat

No.	Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Joglo	Jawa Tengah, DIY
2.	Kesepuhan	Jawa Barat
3.	Kebaya	DKI Jakarta
4.	Gadang	Sumatera Barat
5.	Panggung	Jambi

8) Kain

Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasardunia.

9) Suara

10) Sastra/tulisan

11) Makanan dan minuman

b. Kategori Modern

1) Musik Dangdut : Elvie Sukaesih, Rhoma Irama, Ikke Nurjanah, dan lain-lain.

2) Musik Pop : Noah, Coboy Junior, Dewa 19, dan lain-lain.

3) Film Indonesia : “Daun di Atas Bantal” (1998) yang mendapat penghargaan Film terbaik di *Asia Pacific Film Festival* di Taipei, “Habibie dan Ainun” (2012), “Perahu Kertas”, dan lain-lain.

4) Sastra : Pujangga Baru

2. Misi Kebudayaan Internasional dan Contoh Kebudayaan Indonesia *Go International*

Globalisasi memengaruhi hampir semua bidang yang ada di masyarakat termasuk di antaranya bidang sosial budaya. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Nilai-nilai itu berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran. Sebagai salah satu hasil pemikiran dan penemuan seseorang adalah kesenian yang merupakan bagiandari kebudayaan.

Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu ke seluruh dunia. Awal mula dari persebaran budayadunia ini dapat ditelusuri dari perjalanan para penjelajah Eropa Barat ke berbagai tempat di dunia ini. Namun, perkembangan globalisasi kebudayaan terjadi pada awal

abad ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Perubahan tersebut menjadikan komunikasi antarbangsa lebih mudah dilakukan, hal ini menyebabkan semakin cepatnya perkembangan globalisasi kebudayaan.

Sebagai suatu bangsa kita juga harus berhubungan dengan bangsa lain yang memiliki budaya yang berbeda. Dengan adanya kerja sama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan masuk ke bangsa Indonesia. Namun, tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Meskipun banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia, tetapi bangsa Indonesia juga tidak ketinggalan. Banyak juga barang, jasa, dan budaya Indonesia yang dikirim ke luar negeri. Misalnya kain atau tekstil dan pakaian jadi banyak yang dikirim dan diminati oleh warga asing. Ukir-ukiran dan berbagai jenis patung juga banyak yang telah diekspor ke luar negeri. Selain barang dan jasa, banyak juga budayaterutama budaya seni Indonesia yang telah tampil di luar negeri dalam rangka misi kebudayaan Internasional. Kegiatan ini juga dapat mempererat kerja sama antarbangsa sehingga meningkatkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa-bangsa di dunia. Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

- a. Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
- b. Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
- c. Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
- d. Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.
- e. Tim kesenian Bali ke Chili dan Peru. Dalam rangka memenuhi undangan KBRI Tim dari pulau Dewata ini menampilkan tari Saman (Aceh), tari

Maengket (Sulawesi), dan sejumlah tari Bali. Pementasan ini bertujuan untuk menjalin kerja sama dan dapat memberikan informasi tentang Indonesia.

- f. Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang ke Irak. Tim kesenian Indonesia untuk kesekian kalinya tampil dalam Festival Internasional Babylon. Para duta budaya ini mampu membuat para penonton yang memenuhi teater Babylon yang dapat memuat 15.000 orang, terpesona dengan goyangan para penari Jaipong dan bunyi gendang rampak yang dinamis.
- g. Wayang Kulit. Ki Manteb Sudarsono dalang wayang kulit dari kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah *go internasional*. Karena Ki Manteb menerima penghargaan UNESCO Award yang diserahkan langsung di Paris, Prancis. Sebelumnya UNESCO lembaga di bawah Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melakukan telaah terhadap kesenian wayang, termasuk mempelajari penelitian dari komunitas dalang Indonesia. Ki Manteb Sudarsono yang terkenal dengan sabetannya menampilkan kepiawaiannya mendalang di beberapa negara di Eropa. Cerita yang disajikan yaitu Dosumuko Leno, Sesaji Raja Suya, dan Begawan Ciptoning. Perlengkapan mendalang meliputi wayang kulit satu kotak, gamelan, pengrawit (penabuh gamelan) Wiro Sworo dan Swarowati serta kelir dan gedebog (batang pisang).

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia Internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
- b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
- c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
- d. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk Soal :

1. Tuliskan nama dan sebuah pertanyaan yang kalian belum paham pada kertas 1!
2. Kumpulkan kertas tersebut pada guru.
3. Setiap anak akan mendapat sebuah pertanyaan secara acak.
4. Diskusikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam suatu kelompok belajar.
5. Jawablah pertanyaan tersebut pada kertas 2.
6. Tempelkan pertanyaan dan jawaban pada kertas yang telah diberikan guru pada setiap kelompok.

<u>KERTAS 1</u>	<u>KERTAS 2</u>
NAMA : PERTANYAAN :	NAMA : JAWABAN :

HASIL DISKUSI KELOMPOK

NAMA KELOMPOK :

HASIL :

PERTANYAAN (KERTAS 1)	JAWABAN (KERTAS 2)

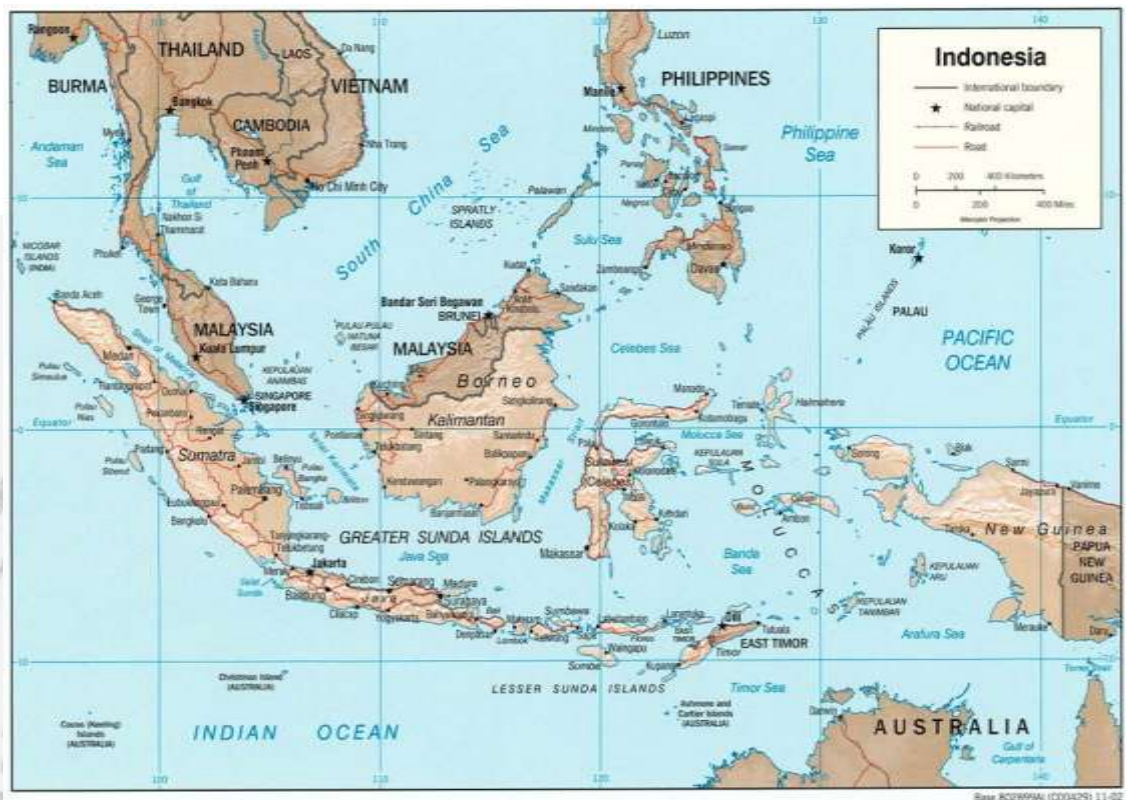
1. Kertas Tanya Jawab

<u>KERTAS 1</u>	<u>KERTAS 2</u>
NAMA : PERTANYAAN :	NAMA : JAWABAN :

2. Gulungan Keberuntungan

Maaf kamu belum beruntung	Kamu begitu beruntung, silahkan minta hadiah pada guru	Ungkapkanlah pertanyaan yang kamu dapat dalam diskusi tadi!
Pilihlah salah satu pertanyaan yang didapat kelompokmu dan presentasikan di hadapan temanmu	Dapat Hadiah Cuma-Cuma	Tunjuklah temanmu untuk menjawab pertanyaan yang didapatnya
Kembali Duduk Dan Diamlah	Pertanyaan yang kamu dapat begitu menarik, ungkapkanlah jawabanmu berdasarkan pertanyaan itu	Kamu Begitu Pintar Mintalah Hadiah Pada Gurumu
Coba Ambil Gulungan Lagi	Panggil Nama Temanmu Untuk Mengambil Gulungan	Berikan kertas tanya jawabmu kepada teman kelompok dan suruh dia untuk mempresentasikannya ☺

3. Peta Indonesia



4. Daftar keanekaragaman budaya Indonesia

No.	Keanekaragaman Budaya	Asal Daerah
1.	Alat Musik Calung, Angklung, Kulintang, Rebab	Sunda/Jawa Barat
2.	Rumah Joglo	Jawa Tengah
3.	Tari Kecak	Bali
4.	Pakaian Adat Abang dan None	DKI Jakarta
5.	Lagu Ampar-ampar Pisang	Kalimantan Selatan
6.	Tari Ngremo	Jawa Timur
7.	Suku Asmat	Irian Jaya/Papua
8.	Suku Minangkabau	Sumatera Barat
9.	Rumah Panggung	Jambi
10.	Lagu Suwe ora Jamu	Yogyakarta/DIY

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Karanganyar 01

Jumlah Soal : 8

Mata Pelajaran : PKn

Bentuk Soal : Pilihan
Ganda,Uraian

Kurikulum : KTSP

Penyusun : Devi C.

Alokasi Waktu : 2 x35 mnt

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik	Bentuk Instrumen		
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	Jenis budaya Indonesia, misi kebudayaan internasional	1. Menyebutkan 2 jenis ragam budaya daerahnya.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C1	1,2
		2. Menjelaskan ragam budaya Indonesia.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C2	3
		3. Menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C3	4,5
		4. Memberikan 2 contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional.	Tes tertulis	• Uraian	C2	1
		5. Memperjelas misi tim kesenian Indonesia di luar negeri.	Tes tertulis	• Uraian	C5	2
		6. Mengkategorikan jenis budaya tradisional dan budaya modern yang tampil di	Tes tertulis	• Uraian	C6	3

		kancah Internasional.	Non-Tes	• Observasi	A4 P4	Lembar pengamatan aktivitas siswa
--	--	-----------------------	---------	-------------	----------	-----------------------------------



EVALUASI**A. Pilihan Ganda**

Berilah tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Tari Serimpi berasal dari daerah....
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Tengah
 - c. Bali
 - d. NTT
2. Joglo merupakan rumah adat yang berasal dari....
 - a. Sumatera Barat
 - b. Kalimantan Selatan
 - c. Jawa Tengah
 - d. Sulawesi Tengah
3. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari suku-suku bangsa di Indonesia merupakan bagian dari kebudayaan....
 - a. Indonesia
 - b. Asing
 - c. Barat
 - d. Luar Negeri
4. Lagu “Ampar-Ampar Pisang” merupakan sebuah kesenian daerah yang berasal dari Kalimantan....
 - a. Barat
 - b. Timur
 - c. Selatan
 - d. Tengah
5. Alat musik yang berasal dari NTT yang dulu pernah ditampilkan dalam acara Indonesia Mencari Bakat di Trans TV adalah....
 - a. gitar
 - b. seruling
 - c. kulintang
 - d. sasando

B. Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan jelas!

1. Sebutkan 2 contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional!
2. Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu ke seluruh dunia. Dengan adanya kerja sama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan masuk ke Indonesia begitu pula sebaliknya. Menurut kalian apa yang menjadi misi tim kebudayaan Indonesia tampil di luar negeri!
3. Berikut ini adalah berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia yang berpeluang untuk tampil di kancah Internasional, seperti:
 - a. Tim kesenian Bali yang menampilkan Sendratari Ramayana
 - b. tari Saman (Aceh), tari Maengket (Sulawesi)
 - c. Group Band Noah
 - d. Film “Habibie dan Ainun”
 - e. Wayang Kulit
 - f. Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang
 - g. Acara Indonesia Mencari Bakat
 - h. Lagu Dangdut

Dari beberapa pilihan diatas, kategorikanlah jenis budaya itu ke dalam budaya tradisional dan budaya modern yang tampil di kancah Internasional.

KUNCI JAWABAN DAN TEKNIK PENILAIAN

1. KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Ganda

Kunci Jawaban	Penskoran
1. b	Jika jawaban benar diberi skor 1
2. c	Jika jawaban salah diberi skor 0
3. a	
4. c	
5. d	

B. Uraian

1. Kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kancah Internasional, misalnya:

- Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003. (Skor 5)
- Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia. (Skor 5)

Penskoran : jika jawaban **benar** skor tertinggi = 10, jika jawaban **salah** skor 1

2. Misi tim kebudayaan Indonesia tampil di luar negeri diantaranya :

- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia Internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
- b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
- c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
- d. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

Penskoran : jika jawaban **benar** diberi skor 2 pada setiap point, sehingga skor tertinggi 8. Jika jawaban **salah** semua diberi skor 1.

3. Jenis-jenis budaya:

- a. Tim kesenian Bali yang menampilkan Sendratari Ramayana → budaya tradisional
- b. tari Saman (Aceh), tari Maengket (Sulawesi) → budaya tradisional
- c. Group Band Noah → budaya modern
- d. Film “Habibie dan Ainun” → budaya modern
- e. Wayang Kulit → budaya tradisional
- f. Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang → budaya tradisional
- g. Acara Indonesia Mencari Bakat → budaya modern
- h. Lagu Dangdut → budaya modern

Penskoran : jika jawaban **benar** diberi skor 1 pada setiap point, sehingga skor tertinggi 8, jika jawaban **salah semua** diberi skor 0.

B. TEKNIK PENILAIAN

Pilihan Ganda : jumlah skor = 5

Uraian : jumlah skor = 26

Skor maksimal : jumlah skor Pilihan Ganda+Uraian → 5 + 26 = 31

Jumlah skor yang diperoleh:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN Karanganyar 01
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : IV A / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR

4.3. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

INDIKATOR

1. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar.
2. Membedakan contoh budaya asing yang positif dan negatif.
3. Memilih budaya asing yang dapat ditiru.
4. Menampilkan sikap atau tindakan yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tanya jawab tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menyebutkan contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar dengan benar.
2. Diberikan beberapa contoh pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat membedakan contoh budaya asing yang positif dan negatif dengan benar.
3. Melalui pengamatan lingkungan sekitar, siswa dapat memilih budaya asing yang dapat ditiru yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

4. Melalui permainan kreatif “Angguk Bahagia”, siswa dapat menunjukkan sikap atau tindakan yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.

Karakter yang diharapkan : rasa ingin tahu, gemar membaca, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif.

II. MATERI POKOK

Sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

III. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a) Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Pengkondisian kelas.
2. Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai kelompoknya.
3. Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “ Globalisasi memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan dan gaya hidup manusia saat ini. Bagaimana sikap kalian melihat fenomena banyaknya artis-artis yang terjerat narkoba seperti berita Raffi Ahmad? Apakah kalian akan mengikuti gaya hidup yang seperti itu ataukah memilih dan menyeleksi kebudayaan yang masuk di Indonesia?”
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (± 45 menit)

1. Guru memberikan berbagai contoh pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. (eksplorasi)
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.(eksplorasi)
3. Siswa menyebutkan contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar.

4. Siswa membedakan contoh budaya asing yang positif dan negatif. (eksplorasi)
5. Guru menjelaskan materi untuk memberikan pengetahuan awal kepada siswa. (eksplorasi)
6. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan ikut berperan aktif dengan melakukan tanya jawab dengan guru. (eksplorasi)
7. Guru menceritakan fenomena pengaruh globalisasi di Indonesia. (eksplorasi)
8. Siswa memilih budaya asing yang dapat ditiru sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.
9. Guru dan siswa melakukan permainan kreatif “Angguk Bahagia”. (eksplorasi)
10. Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk mengungkapkan pendapatnya tentang sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi. (eksplorasi)
11. Siswa diberikan 2 kertas yang terdiri atas kertas 1 berupa kertas pertanyaan dan kertas 2 berupa kertas jawaban. (elaborasi)
12. Siswa menuliskan satu pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas dan yang mereka belum pahami. (elaborasi)
13. Guru menyebarkan pertanyaan kepada seluruh siswa secara acak. (elaborasi)
14. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok secara heterogen untuk mencari informasi dan jawaban dari pertanyaan yang didapat. (elaborasi)
15. Siswa melakukan diskusi kelompok dan tukar pendapat. (elaborasi)
16. Guru memberikan motivasi agar siswa selalu aktif berpartisipasi dalam kelompoknya.
17. Guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi dan berkeliling kelas untuk memantau jalannya diskusi. (elaborasi)
18. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang mereka anggap paling menarik. (elaborasi)

19. Kelompok lain saling memberi tanggapan terhadap hasil jawaban yang diungkapkan. (elaborasi)
 20. Siswa menempel pertanyaan (kertas 1) dan jawaban (kertas 2) pada media yang telah diberikan guru pada setiap kelompok agar setiap siswa dapat mengetahui jawaban yang mereka tuliskan. (elaborasi)
 21. Guru memberikan umpan balik dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, atau *reward* terhadap keberanian dan keberhasilan siswa. (konfirmasi)
 22. Guru memberikan pemantapan penjelasan kepada siswa. (konfirmasi)
 23. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (konfirmasi)
- c) **Kegiatan Akhir** (± 15 menit)
1. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
 2. Siswa mengerjakan evaluasi.
 3. Guru melakukan refleksi dan menyampaikan tindak lanjut agar siswa selalu menjaga pergaulan mereka di era globalisasi yang semakin meluas dan tidak terkendali ini.
 4. Salam untuk menutup pelajaran.

V. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

1. Kurikulum Standar Isi
2. Buku *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD* oleh Ruminiati
3. Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
4. Buku Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Prayoga Bestari dkk, halaman 91-97.

5. Buku Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Ressi Kartika Dewi, halaman 52-53.
6. Buku Pendidikan Kewarganegaraan: Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI kelas IV (BSE) oleh Sarjan, halaman 101-103.

Media : kertas pertanyaan (1) dan kertas jawaban (2), permasalahan tentang globalisasi.

VI. Penilaian

1. Prosedur : Tes dalam proses : Lembar Kerja Siswa
Tes Akhir : Tes evaluasi
2. Teknik Penilaian : Tes dan Nontes
3. Jenis tes
 - Tes dalam proses : tanya jawab (tes lisan), LKS
 - Tes hasil/tes akhir: Tes tertulis
4. Bentuk tes (Instrumen)
 - Pilihan Ganda
 - Uraian
5. Alat Tes (terlampir)

Semarang, 27 Maret 2013

Guru Kelas IVA

Sri Wahyuni, S.Pd

NIP. 19751104 007012012

Peneliti

Devi Christiyana

NIM. 1401409354

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,



MATERI AJAR

A. Perkembangan Arus Globalisasi

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan pada dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu, semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkai pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Globalisasi yang berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Kita tidak bisa menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, kita juga tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. Kita harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif. Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu kita terapkan melainkan harus kita hindarkan karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti. Contoh budaya asing yang harus kita tolak antara lain gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura), sikap atheis (tidak mengakui Tuhan), berpakaian yang sangat terbuka, individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi. Sebaliknya, terhadap budaya asing yang positif kita harus mampu menerapkannya dalam kehidu-

pan sehari-hari misalnya sikapetos kerja yang tinggi, menghargai waktu, dan menepati janji.

B. Sikap terhadap pengaruh globalisasi

Dalam era globalisasi ini masyarakat mempunyai banyak pilihan. Masyarakat bebas memiliki apapun sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Masyarakat di era globalisasi cenderung melihat kemajuan dari hal keduniawian. Sikap masyarakat saat ini sedikit demi sedikit bergeser dari kebiasaan gotong royong dan saling membantu ke arah mementingkan kepentingan diri sendiri. Gaya hidup masyarakat yang cenderung menonjolkan diri dan cenderung selalu ingin berbeda dengan kebiasaan di masyarakat. Meskipun demikian, pengaruh globalisasi baik yang negatif maupun yang positif tidak dapat dicegah. Tidak satupun bangsa di dunia ini mampu mencegah pengaruh globalisasi. Jika suatu bangsa menolak globalisasi, mereka akan jauh tertinggal dan terbelakang. Menolak globalisasi berarti menolak kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh sebab itu, masyarakat harus mampu memilih hal positif dari globalisasi.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagaiberikut :

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani eraglobalisasi.
- d. Mencintai dan menggunakan produk dalamnegeri.
- e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan asing.
- f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.

- h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Globalisasi sangat erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi. Selain itu, sistem ekonomi kerakyatan juga dapat melumpuhkan pengaruh negatif dari globalisasi dan memperkuat kemandirian bangsa kita dalam semua hal. Untuk mewujudkan hal tersebut, perlu kiranya segera diwujudkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Sistem ekonomi dikembangkan untuk memperkuat produksi domestik untuk pasar dalam negeri sehingga memperkuat perekonomian rakyat.
- b. Pertanian dijadikan prioritas utama karena mayoritas penduduk Indonesia bermatapencarian sebagai petani.
- c. Industri-industri haruslah menggunakan bahan baku dari dalam negeri sehingga tidak bergantung pada impor dari luar negeri.
- d. Diadakan perekonomian yang berorientasi pada kesejahteraan rakyat. Artinya, segala sesuatu kebutuhan hidup yang menyangkut masyarakat luas haruslah bersifat murah dan terjangkau.
- e. Tidak bergantung pada badan-badan multilateral, seperti Bank Dunia.
- f. Mempererat kerja sama dengan sesama negara berkembang untuk bersama-sama menghadapi kepentingan negara-negara maju di dunia.

Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi yaitu :

a. Lingkungan Sekolah

Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau

tawuran antar pelajar. Untuk itu peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik.

b. Lingkungan Keluarga

Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak. Di samping itu, orang tua juga harus memberi keteladanan. Orang tua harus menjadi contoh yang patut ditiru anak-anaknya. Dan yang tidak kalah pentingnya, berusaha menciptakan komunikasi yang baik antar anggota keluarga.

c. Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

Dalam mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke masyarakat, peran tokoh masyarakat dan agama sangat diperlukan. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakatnya. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya.

d. Lingkungan pemerintah dan negara

Pemerintah merupakan salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Misalnya peraturan yang melarang merokok di tempat umum, larangan mengkonsumsi narkoba, dan lain-lain. Untuk mewujudkannya, pemerintah dapat melakukannya melalui lembaga peradilan, kepolisian, dan lain-lain.

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk Soal :

1. Tuliskan nama dan sebuah pertanyaan yang kalian belum paham pada kertas 1!
2. Kumpulkan kertas tersebut pada guru.
3. Setiap anak akan mendapat sebuah pertanyaan secara acak.
4. Diskusikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam suatu kelompok belajar.
5. Jawablah pertanyaan tersebut pada kertas 2.
6. Tempelkan pertanyaan dan jawaban pada kertas yang telah diberikan guru pada setiap kelompok.

<u>KERTAS 1</u>	
NAMA	:
PERTANYAAN	:

<u>KERTAS 2</u>	
NAMA	:
JAWABAN	:

HASIL DISKUSI KELOMPOK

NAMA KELOMPOK :

HASIL :

PERTANYAAN (KERTAS 1)	JAWABAN (KERTAS 2)

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Kertas Tanya Jawab

<u>KERTAS 1</u>	<u>KERTAS 2</u>
NAMA : PERTANYAAN :	NAMA : JAWABAN :

2. Permasalahan di era globalisasi

Contoh Permasalahan Dalam Kehidupan	Kategori
1. Gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura)	Budaya Asing Negatif
2. Sikap atheis (tidak mengakui Tuhan)	Budaya Asing Negatif
3. Berpakaian yang sangat terbuka	Budaya Asing Negatif
4. Individualistik, Konsumtif	Budaya Asing Negatif
5. Mabuk-mabukan, narkoba dan berjudi	Budaya Asing Negatif
6. Sikap etos kerja yang tinggi	Budaya Asing Positif
7. Menghargai waktu	Budaya Asing Positif
8. Menepati janji	Budaya Asing Positif
9. Mempelajari Budaya Lokal	Budaya Asing Positif
10. Menghormati agama orang lain (Toleransi)	Budaya Asing Positif

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Karanganyar 01

Jumlah Soal : 8

Mata Pelajaran : PKn

Bentuk Soal : Pilihan Ganda,
Uraian

Kurikulum : KTSP

Penyusun : Devi C.

Alokasi Waktu : 2 x35 mnt

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik	Bentuk Instrumen		
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	Sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	1. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C1	1,3,4
		2. Membedakan contoh budaya asing yang positif dan negatif.	Tes tertulis	• Pilihan Ganda	C2	2,5
		3. Memilih budaya asing yang dapat ditiru.	Tes tertulis	• Uraian	C4	1,3
		4. Menampilkan sikap atau tindakan yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.	Tes tertulis	• Uraian	C6	2
			Non-Tes	• Observasi	A1 P1	Lembar pengamatan aktivitas siswa

EVALUASI

A. Pilihan Ganda

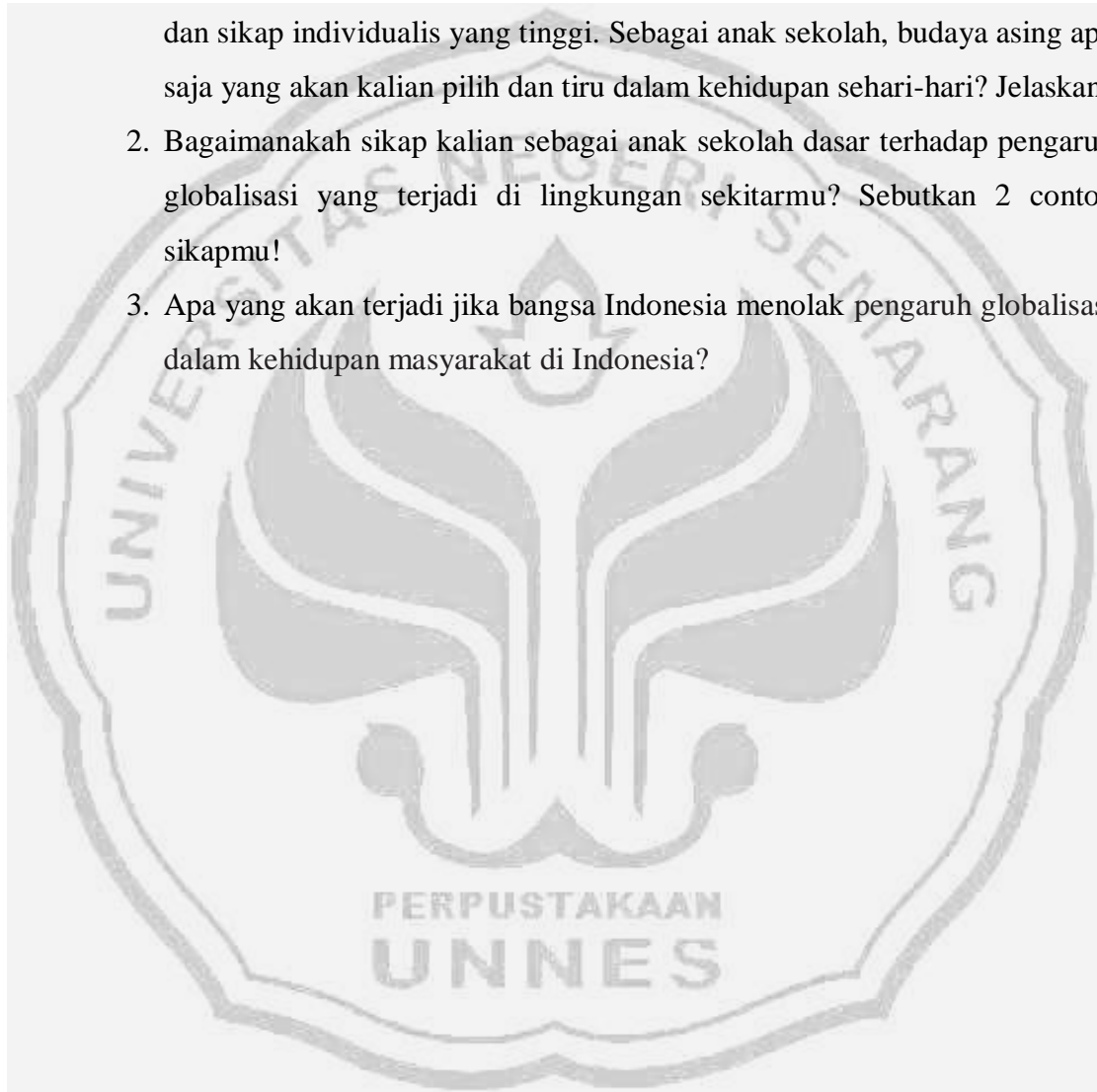
Berilah tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah...
 - a. menonton film Korea
 - b. memakai produk luar negeri
 - c. berlatih menari Jaipong
 - d. berpakaian ketat
2. Contoh budaya asing yang harus kita tolak karena memiliki pengaruh negatif yaitu....
 - a. sikap etos kerja yang tinggi
 - b. menghargai waktu
 - c. menepati janji
 - d. sikap atheis
3. Sikap berikut adalah contoh sikap yang tidak mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya, yaitu....
 - a. membolos saat pelajaran kesenian
 - b. membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
 - c. mengikuti kegiatan menari tradisional di sekolah
 - d. mempelajari kesenian daerah lain
4. Pengaruh globalisasi sebaiknya kita....
 - a. biarkan
 - b. seleksi
 - c. acuhkan
 - d. terima apa adanya
5. Salah satu contoh pengaruh budaya asing yang harus dihindari oleh anak-anak SD adalah....
 - a. mencintai kebudayaan bangsa sendiri
 - b. melestarikan budaya bangsa
 - c. memilih informasi dan hiburan dengan selektif
 - d. mabuk-mabukan dan berjudi

B. Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan jelas!

1. Banyak sekali pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia, diantaranya budaya kerja keras, budaya disiplin waktu, perilaku hemat dan efisien, menghargai prestasi seseorang, pergaulan bebas, budaya konsumtif dan sikap individualis yang tinggi. Sebagai anak sekolah, budaya asing apa saja yang akan kalian pilih dan tiru dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan!
2. Bagaimanakah sikap kalian sebagai anak sekolah dasar terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitarmu? Sebutkan 2 contoh sikapmu!
3. Apa yang akan terjadi jika bangsa Indonesia menolak pengaruh globalisasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia?



KUNCI JAWABAN DAN TEKNIK PENILAIAN

1. KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Ganda

Kunci Jawaban	Penskoran
1. b	Jika jawaban benar diberi skor 1 Jika jawaban salah diberi skor 0
2. d	
3. a	
4. b	
5. d	

B. Uraian

1. Jawaban disesuaikan dengan siswa dengan memakai pedoman penskoran sebagai berikut:

Kriteria Jawaban	Rentang skor
1. Memilih budaya asing yang ditiru	0-2
2. Mengungkapkan penjelasan yang menyangkut tentang pengaruh positif ketika memilih budaya tersebut	0-2
3. Menjelaskan bahwa budaya asing yang positif mendukung kemajuan bangsa Indonesia	0-2
Skor Tertinggi	6

2. Sikap yang harus ditunjukkan:
- a) Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
 - b) Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan asing.
- Penskoran** : setiap jawaban **benar** diberi skor 2, dan jawaban **salah** diberi skor 0.

3. Jika suatu bangsa menolak globalisasi, mereka akan jauh tertinggal dan terbelakang. Menolak globalisasi berarti menolak kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh sebab itu, masyarakatlah yang harus mampu memilih hal positif dari globalisasi.

Penskoran : jawaban **benar** diberi skor 4, dan jawaban **salah** diberi skor 1.

C. TEKNIK PENILAIAN

Pilihan Ganda : jumlah skor = 5

Uraian : jumlah skor = 14

Skor maksimal : jumlah skor Pilihan Ganda+Uraian $\rightarrow 5 + 14 = 19$

Jumlah skor yang diperoleh:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$





LAMPIRAN 4
DATA HASIL PENELITIAN

Lampiran 4

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

No.	Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	3	4	4
2.	Melakukan tanya jawab dengan siswa	3	3	4
3.	Memilih dan menggunakan media kertas tanya jawab dalam pembelajaran	3	3	4
4.	Menjelaskan materi pembelajaran pada siswa	2	3	4
5.	Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok	3	3	4
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	3	3	3
7.	Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif	3	3	4
8.	Memberikan penguatan pada siswa	4	4	4
9.	Menutup pelajaran	2	3	4
	Jumlah skor	26	29	35
	Rerata	2,88	3,22	3,89
	Kategori	B	B	A

Kolaborator



Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19751104 007012012

Peneliti

Devi Christiyana
NIM. 1401409354

Mengetahui,

Kepala sekolah SD Negeri Karanganyar 01



LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus 1

Nama Guru : Devi Christiyana
 Nama SD : SDN Karanganyar 01
 Kelas/Semester : IVA / 2
 Materi : Globalisasi
 Hari/Tanggal : 6 Maret 2013

Petunjuk :

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 - a. Jika deskriptor tidak tampak dan tampak 1, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 1.
 - b. Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 2.
 - c. Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 3.
 - d. Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 4.
2. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Tingkat Kemampuan				Skor
				1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	1. Mengkondisikan siswa 2. Melakukan appersepsi 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Memberikan acuan	√ √ √			√		3
2.	Melakukan tanya jawab dengan siswa	1. Memberikan pertanyaan dengan jelas 2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir 3. Melakukan pindah gilir dalam menjawab pertanyaan 4. Mendistribusikan pertanyaan secara acak	√ √ √			√		3
3.	Memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab	1. Memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Memilih media yang mudah digunakan oleh siswa dan guru 3. Menggunakan media yang menarik perhatian siswa 4. Menggunakan media yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran	√ √ √			√		3
4.	Menjelaskan materi pembelajaran pada	1. Memberikan materi dengan jelas sesuai tujuan pembelajaran	√		√			2

	siswa	<ul style="list-style-type: none"> 2. Memberikan contoh kepada siswa 3. Melakukan penekanan terhadap materi yang dianggap penting 4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui 	√					
5.	Membimbing siswa dalam menuliskan pertanyaan dan membentuk kelompok	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa untuk menulis pertanyaan 2. Mengadakan pendekatan secara pribadi untuk membantu siswa yang kesulitan 3. Mengorganisasi siswa dalam kelompok secara heterogen 4. Mengatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok 	√			√		3
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membimbing semua kelompok 2. Membantu kelompok yang mengalami kesulitan 3. Meningkatkan kontribusi siswa dalam kelompok 4. Membagi partisipasi siswa dalam kelompok 	√			√		3
7.	Menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui permainan kreatif	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan suasana kelas yang bersih dan nyaman 2. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan kreatif 3. Membagi perhatian dengan cara visual yaitu mengubah pandangan dan melakukan kontak pandang dengan siswa 4. Menciptakan interaksi yang baik dengan guru dan antarsiswa dalam pembelajaran 	√			√		3
8.	Memberikan penguatan pada siswa	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penguatan verbal dengan kata-kata 2. Memberikan penguatan verbal dengan menggunakan kalimat 3. Memberikan penguatan 	√				√	4

		gestural berupa senyuman, anggukan, acungan jempol, tepuk tangan 4. Memberikan penguatan berupa benda	√					
9.	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi 2. Melakukan refleksi 3. Memberikan evaluasi 4. Memberikan tindak lanjut	√		√			2
Jumlah Skor								

Jumlah Skor = 26 Kategori= (B) Baik

Semarang, 6 Maret 2013

Observer



Sri Wahyuni, S.Pd
NIP. 19751104 007012012

Skor tertinggi (T): 36

Skor terendah (R): 9

$$n = (T-R) + 1$$

$$= (36 - 9) + 1$$

$$= 28$$

$$\text{Letak K1} = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{1}{4} (28 + 1)$$

$$= 7,25 \text{ Nilai K1 adalah } 15,25$$

$$\text{Letak K2} = \frac{2}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{2}{4} (28 + 1)$$

$$= 14,5 \text{ Nilai K2 adalah } 22,5$$

$$\text{Letak K3} = \frac{3}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{3}{4} (28 + 1)$$

$$= 21,75 \text{ Nilai K3 adalah } 29,75$$

$$\text{Letak K4} = T = 36$$

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
skor \leq 36	tingkat Baik	A
skor < 29,75	Baik	B
skor < 22,5	Cukup	C
skor < 15,25	Kurang	D

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus 1

Nama Siswa : Hasnaa' Dhya Ulhaq
 Nama SD : SDN Karanganyar 01
 Kelas/Semester : IVA / 2
 Materi : Globalisasi
 Hari/Tanggal : 6 Maret 2013

Petunjuk :

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 - a. Jika deskriptor tidak tampak dan tampak 1, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 1.
 - b. Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 2.
 - c. Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 3.
 - d. Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda cek (√) pada tingkat kemampuan 4.
2. Hal-hal yang tidak tampak dalam deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Tingkat Kemampuan				Skor
				1	2	3	4	
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1. Berada di dalam kelas 2. Duduk tertib di tempat duduknya masing-masing 3. Menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan 4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√ √ √ √				√	4
2.	Memperhatikan penjelasan materi dari guru	1. Pandangan siswa tertuju kepada guru 2. Mendengarkan penjelasan guru 3. Merespon penjelasan guru 4. Mencatat informasi yang disampaikan oleh guru	√ √ √			√		3
3.	Menuliskan sebuah pertanyaan yang belum dipahami	1. Menulis pertanyaan dengan tenang 2. Menuliskan pertanyaan dengan bahasa yang jelas 3. Menulis pertanyaan sesuai pemahaman siswa 4. Menuliskan pertanyaan yang berhubungan dengan materi	√ √ √ √				√	4
4.	Antusias dalam pembentukan kelompok	1. Tertib dalam pembentukan kelompok 2. Menerima kelompok yang ditentukan guru 3. Tenang dalam pembentukan kelompok	√ √ √				√	4

		4. Jumlah anggota sesuai dengan ketentuan dari guru	√					
5.	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	1. Menyampaikan ide dalam diskusi kelompok 2. Menerima pendapat teman 3. Bertanya dalam kelompok 4. Bekerjasama dalam kelompok	√ √ √		√			2
6.	Ketertiban siswa dalam melakukan permainan kreatif dari guru	1. Melakukan permainan sesuai dengan instruksi dari guru 2. Melaksanakan permainan dengan tertib 3. Bersemangat dalam mengikuti permainan 4. Ikut aktif dalam permainan yang dilakukan guru	√ √ √			√		3
7.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	1. Memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan 2. Menjawab pertanyaan dengan lancar 3. Menjawab pertanyaan dengan jelas 4. Menjawab pertanyaan dengan percaya diri	√ √ √			√		3
8.	Memberikan tanggapan terhadap jawaban teman	1. Memberikan saran terhadap hasil jawaban teman 2. Memberikan kritik yang membangun 3. Memberikan tanggapan dengan jelas 4. Memberikan tanggapan dengan bahasa yang mudah dipahami	√ √		√			2
9.	Melakukan refleksi	1. Memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan 2. Bertanya kepada guru ketika menemui kesulitan dalam materi pelajaran 3. Menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru 4. Menuliskan hasil kesimpulan atau rangkuman di buku tulis	√ √		√			2
Jumlah skor								

Jumlah skor = 27 Kategori = B (Baik)

Semarang, 6 Maret 2013
Observer



Wahyu Martha Setyani
NIM. 1401409382

Skor tertinggi (T) : 36

Skor terendah (R) : 9

$$\begin{aligned} n &= (T-R) + 1 \\ &= (36 - 9) + 1 \\ &= 28 \end{aligned}$$

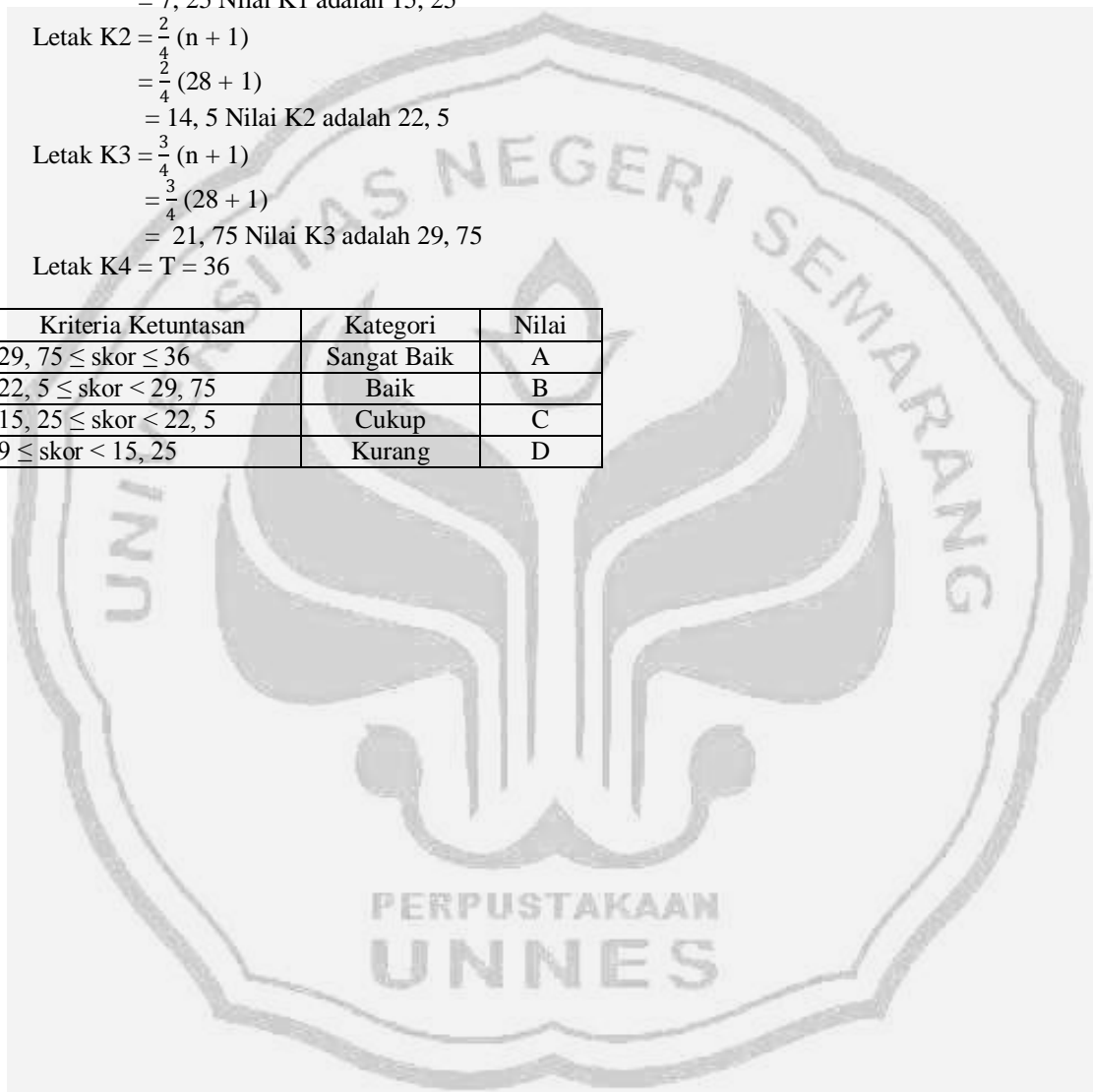
$$\begin{aligned} \text{Letak K1} &= \frac{1}{4}(n + 1) \\ &= \frac{1}{4}(28 + 1) \\ &= 7,25 \text{ Nilai K1 adalah } 15,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K2} &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(28 + 1) \\ &= 14,5 \text{ Nilai K2 adalah } 22,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak K3} &= \frac{3}{4}(n + 1) \\ &= \frac{3}{4}(28 + 1) \\ &= 21,75 \text{ Nilai K3 adalah } 29,75 \end{aligned}$$

$$\text{Letak K4} = T = 36$$

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$29,75 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$22,5 \leq \text{skor} < 29,75$	Baik	B
$15,25 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup	C
$9 \leq \text{skor} < 15,25$	Kurang	D



**REKAP NILAI AKTIVITAS SISWA
KELAS IVA SDN KARANGANYAR 01 SIKLUS 1**

No.	Nama	Aspek yang dinilai									Total Skor	K
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	DK	2	2	2	2	2	3	2	1	2	18	C
2.	AFM	3	2	3	4	3	4	3	2	3	27	B
3.	AF	4	4	3	3	3	2	2	2	2	25	B
4.	EAW	3	3	2	3	2	2	2	3	3	23	B
5.	BWRS	3	3	4	3	3	2	3	3	3	27	B
6.	HDU	4	3	4	4	2	3	3	2	2	27	B
7.	AA	2	2	2	2	2	3	2	1	2	18	C
8.	AKN	3	3	3	4	3	3	2	3	3	27	B
9.	ADM	3	2	2	2	2	3	2	2	2	20	C
10.	AM	3	2	2	2	2	3	2	3	3	22	C
11.	ALf	4	4	3	3	3	4	3	2	3	29	B
12.	EAE	3	3	2	3	4	3	3	3	4	28	B
13.	INA	3	3	2	3	4	3	3	3	4	28	B
Jumlah skor		40	36	34	38	35	38	32	30	36	319	
Rata-rata		3,07	2,77	2,61	2,92	2,69	2,92	2,46	2,31	2,77		
Kategori		B	B	B	B	B	B	C	C	B		
Rata2 tiap indikator		2,72										
Kategori		B (Baik)										

Kriteria Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$3,5 \leq \text{rata-rata skor} < 4$	Sangat Baik	A
$2,5 \leq \text{rata-rata skor} < 3,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{rata-rata skor} < 2,5$	Cukup	C
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,5$	Kurang	D

**REKAP NILAI AKTIVITAS SISWA
KELAS IVA SDN KARANGANYAR 01 SIKLUS 2**

No.	Nama	Aspek yang dinilai									Total Skor	K
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	DK	3	2	2	3	2	3	2	2	3	22	C
2.	AFM	3	4	4	3	3	4	3	2	4	30	A
3.	AF	4	4	3	4	4	3	4	2	3	31	A
4.	EAW	4	4	3	4	4	4	3	4	4	34	A
5.	BWRS	4	3	4	4	3	3	4	3	3	31	A
6.	HDU	4	4	3	4	4	4	3	3	4	33	A
7.	AA	3	2	2	3	2	3	3	2	2	22	C
8.	AKN	4	4	3	3	4	4	3	3	3	31	A
9.	ADM	3	3	2	2	3	3	3	2	2	23	B
10.	AM	3	3	3	2	3	3	2	2	4	25	B
11.	ALf	4	4	3	4	4	4	3	3	3	32	A
12.	EAE	3	3	4	3	4	4	4	2	4	31	A
13.	INA	4	3	4	3	4	3	4	3	3	31	A
Jumlah skor		46	43	40	42	44	45	41	33	42	376	
Rata-rata		3,53	3,31	3,07	3,23	3,38	3,46	3,15	2,53	3,32		
Kategori		A	B	B	B	B	B	B	B	B		
Rata2 tiap indikator		3,21										
Kategori		B (Baik)										

Kriteria Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$3,5 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4$	Sangat Baik	A
$2,5 \leq \text{rata-rata skor} < 3,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{rata-rata skor} < 2,5$	Cukup	C
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,5$	Kurang	D

**REKAP NILAI AKTIVITAS SISWA
KELAS IVA SDN KARANGANYAR 01 SIKLUS 3**

No.	Nama	Aspek yang dinilai									Total Skor	K	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	DK	3	3	2	3	4	3	3	3	3	27	B	
2.	AFM	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34	A	
3.	AF	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	A	
4.	EAW	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	A	
5.	BWRS	3	4	4	4	3	4	4	4	4	34	A	
6.	HDU	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	A	
7.	AA	3	3	4	4	4	3	3	2	3	29	B	
8.	AKN	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	A	
9.	ADM	3	3	3	4	3	3	2	3	3	27	B	
10.	AM	3	3	3	4	3	3	3	3	2	27	B	
11.	ALf	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34	A	
12.	EAE	4	4	4	3	3	4	4	3	3	32	A	
13.	INA	4	4	3	3	4	4	4	3	4	33	A	
Jumlah skor		47	48	46	46	45	47	46	45	46	416		
Rata-rata		3,61	3,69	3,53	3,53	3,46	3,61	3,53	3,46	3,53			
Kategori		A	A	A	A	B	A	A	B	A			
Rata2 tiap indikator		3, 55											
Kategori		A (Sangat Baik)											

Kriteria Rata-rata Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Nilai
$3,5 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4$	Sangat Baik	A
$2,5 \leq \text{rata-rata skor} < 3,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{rata-rata skor} < 2,5$	Cukup	C
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,5$	Kurang	D

PERPUSTAKAAN
UNNES

**HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PKn
KELAS IVA SDN KARANGANYAR 01 SEMARANG**

No.	Nama	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	MAI	63	77	74	63
2.	AAM	62	47	60	89
3.	AM	60	80	45	47
4.	DK	61	17	64	73
5.	AAH	61	63	55	100
6.	AKN	83	90	87	100
7.	ASN	58	20	90	96
8.	AP	83	93	80	96
9.	AA	57	50	71	84
10.	AN	57	77	74	68
11.	AZM	56	53	74	79
12.	AFM	64	87	84	84
13.	AAR	58	80	71	100
14.	APr	80	83	97	96
15.	ADM	61	60	68	53
16.	Af	81	80	100	96
17.	AZ	71	90	97	100
18.	AE	62	67	74	100
19.	AM	55	63	90	37
20.	AF	70	87	87	100
21.	ACP	62	67	55	74
22.	AMt	61	97	32	73
23.	ALY	80	97	97	100
24.	AHU	80	100	84	100
25.	BSP	64	73	84	100
26.	BSH	60	67	55	63
27.	BAP	70	97	93	100
28.	BWRS	63	83	93	79
29.	DSW	61	73	74	73
30.	DA	58	83	32	58
31.	DR	62	27	74	58
32.	EAW	69	93	81	100
33.	EAE	73	93	74	96
34.	FAK	78	100	90	79

35.	FA	78	77	87	96
36.	HJA	64	90	74	100
37.	HAN	63	63	81	79
38.	HDU	82	97	97	100
39.	INA	63	63	84	96
40.	MSR	59	83	55	68

Pra siklus:

Tuntas :35%
 Tidak tuntas :65%
 Nilai terendah :57
 Nilai tertinggi :83
 Nilai rata-rata kelas :69,8

Siklus 1:

Tuntas :72,5%
 Tidak tuntas :27,5%
 Nilai terendah :17
 Nilai tertinggi :100
 Nilai rata-rata kelas :74,7

Siklus 2:

Tuntas :77,5%
 Tidak tuntas :22,5%
 Nilai terendah :32
 Nilai tertinggi :100
 Nilai rata-rata kelas :75,2

Siklus 3:

Tuntas : 82,5%
 Tidak tuntas : 17,5%
 Nilai terendah : 37
 Nilai tertinggi : 100
 Nilai rata-rata kelas : 83

Semarang, 5 April 2013
 Guru Kelas IVA



Sri Wahyuni, S.Pd
 NIP. 19751104 007012012

PERPUSTAKAAN
 UNNES

HASIL PEKERJAAN SISWA

LEMBAR JAWAB SISWA

Nama : Alarinda Letycia Yosca Cheria
 Kelas/No.Abs : 4A / 23
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

A. Pilihan Ganda

1.	A	B	X	D	✓
2.	A	B	C	X	✓
3.	X	B	C	D	✓
4.	A	X	C	D	✓
5.	A	B	C	X	✓

(60)

B. Uraian

1. perbedaan hemat gas mesin karena lebih sebagai
anda so lebih hemat karena hemat adalah
contoh perilaku globalisasi positif.

2. Disiplin
 - menyampaikan keadilan
 - memenuhi janji

3. negara Indonesia akan bertanggung dengan
negara-negara lain

LEMBAR JAWAB SISWA

Nama : Bafinda ansari C.
 Kelas/No.Abs : 27
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

A. Pilihan Ganda

1.	A	X	C	D	✓
2.	A	B	X	D	✓
3.	A	X	C	D	✓
4.	A	B	C	X	✓
5.	A	B	C	X	✓

(97)

B. Uraian

1. proses menyakung masyarakat secara umum.

2. zaman dahulu tidak ada alat komunikasi,
jadi ada lisensi, ada buku telepon / manusia, di zaman
lanjut memakai surat

3. zaman modern memakai HP/telepon, jadi
memakai surat seperti zaman dahulu

4. orang-orang tidak
udah berjumpa karena zaman sekarang
udah ada alat komunikasi seperti pesawat,
kereta, jalannya biar semakin cepat.

Positif	Negatif
- <u>tercapainya</u>	- <u>layaknya</u>
- <u>memperoleh</u>	- <u>tidakkan</u>
- <u>informasi</u>	- <u>kenangan</u>
- <u>tercapainya</u>	- <u>devisa</u>
- <u>elektronik</u>	
- <u>berbagai</u>	
- <u>dianda</u>	
- <u>transpor</u>	

(12)

CATATAN LAPANGAN
Penerapan Model *Giving Question And Getting Answer* dengan
Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn
pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang
Siklus 1

Ruang Kelas : IV A
 Nama Guru : Devi Christiyana
 Subyek : Guru, Siswa, Proses Pembelajaran
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada pembelajaran PKn!

Catatan keadaan lapangan pada saat pembelajaran berlangsung:

1. Guru datang 15 menit sebelum bel berbunyi. Saat itu siswa sedang melakukan kegiatan senam yang rutin dilakukakn setiap hari Rabu di lapangan.
2. Selama menunggu siswa selesai senam, guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan.
3. Bel masuk berbunyi pukul 07. 10 WIB. Siswa langsung masuk ke kelas dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Sambil menunggu siswa berdoa, guru menyiapkan media yang akan digunakan.
4. Guru memulai pelajaran pukul 07. 15 WIB.
5. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Dan pada saat itu semua siswa berangkat, namun ada dua siswa yang telat masuk kelas dikarenakan seusai senam mereka pergi ke kantin dahulu.
6. Guru menyuruh siswa untuk mengambil buku paket PKn yang ada pada rak buku dan membagikannya kepada semua siswa.
7. Guru mengawali pembelajaran dengan melakukan apersepsi. Apersepsi yang dilakukan yaitu dengan bertanya mengenai materi yang akan dipelajari yaitu tentang globalisasi. Apersepsi yang dilakukan relevan dengan materi yang akan dipelajari dan disampaikan dengan suara jelas dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain itu apersepsi yang diberikan juga dapat menarik perhatian siswa. Hal ini terbukti dari antusiasme siswa ketika menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Adapun pertanyaan yang diberikan guru adalah sebagai berikut:
 “Anak-anak, pernahkah kalian melihat gaya rambut seseorang yang warna-warni atau seseorang yang memakai pakaian ketat? Mengapa mereka melakukan hal-hal semacam itu? Apakah itu yang dinamakan globalisasi?” .
8. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
9. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku PKn tentang globalisasi.
10. Guru melakukan tanya jawab tentang pengertian dan ciri-ciri globalisasi.
11. Siswa terlihat semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka telah belajar dan mencari artikel tentang globalisasi sebelumnya.
12. Guru menunjukkan tiga gambar yaitu gambar pesawat, pizza, dan hamburger sebagai stimulus untuk memancing siswa mengeluarkan pendapatnya. Namun gambar yang diberikan ternyata kurang besar sehingga tidak semua siswa dapat melihatnya.

13. Siswa merespon stimulus yang diberikan guru dengan menyebutkan pengaruh globalisasi lainnya.
14. Guru memberikan penjelasan secara umum kepada siswa tentang globalisasi.
15. Saat memberikan penjelasan guru, perhatian dan interaksi guru dengan siswa terlihat kurang.
16. Guru menunjukkan media kertas tanya jawab yang telah disiapkan dan menyampaikan petunjuk penggunaannya kepada siswa.
17. Siswa memperhatikan penjelasan yang dilakukan guru, namun masih ada beberapa siswa yang terlihat bingung tapi masih malu bertanya kepada guru.
18. Guru membagikan kertas 1 (kertas pertanyaan) kepada seluruh siswa.
19. Siswa menuliskan pertanyaan yang belum mereka pahami.
20. Siswa diminta untuk membentuk kelompok. Sebelumnya guru telah membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 6-7 anak. Pembagian kelompok ditentukan oleh guru sendiri secara heterogen. Guru memberikan nama pada setiap kelompok dengan menggunakan nama-nama yang ada kaitannya dengan globalisasi, yaitu kelompok Pesawat, Telepon, Mobil, iPad, Pizza, Laptop.
21. Siswa mengelompok sesuai dengan nama kelompoknya dengan agak ribut dan rebutan tempat duduk karena guru belum mengatur posisi tempat duduk kelompok.
22. Guru membagikan kertas 2 (kertas jawaban) dan media untuk menempel pada setiap kelompok.
23. Setiap kelompok mendapatkan pertanyaan sesuai jumlah anggotanya. Pertanyaan dibagi kepada seluruh anggota kelompok. Setelah semua anggota mendapat satu pertanyaan, mereka berkewajiban mencari jawabannya melalui forum diskusi kelompok.
24. Terlihat ada 2 siswa dalam kelompok iPad yang saling berebut pertanyaan karena mereka mencari pertanyaan yang paling mudah.
25. Guru memberikan waktu 15 menit untuk menjawab semua pertanyaan.
26. Guru berkeliling membimbing setiap kelompok dalam melakukan diskusi dan memberikan petunjuk cara menempel kertas 1 dan kertas 2 pada media tempel.
27. Siswa terlihat antusias dalam melakukan diskusi dan terlihat juga bahwa mereka merasa tertantang untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diperoleh.
28. Waktu diskusi selesai, guru memulai permainan "IVA Says".
29. Guru memberikan instruksi kepada siswa tentang tata cara dalam permainan.
30. Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk menjawab pertanyaan. Hukuman itu berupa memilih satu pertanyaan dan mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang telah dipilihnya sesuai dengan pertanyaan yang telah diperoleh dalam forum diskusi.
31. Guru memberikan penguatan kepada siswa. Penguatan yang diberikan berupa kata-kata "hebat", "bagus", "kalian memang sangat pintar", dan "tepuk tangan".
32. Guru memberikan pemantapan materi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Siswa berebut menjawab pertanyaan dari guru karena guru menjanjikan akan memberikan reward berupa gambar *mickey mouse*.
33. Ada anak yang terlihat kecewa karena tidak ditunjuk oleh guru.

34. guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
35. Guru juga memberikan kesempatan untuk bertanya bagi siswa yang belum jelas mengenai materi yang telah dijelaskan.
36. Siswa diminta untuk mengerjakan soal individu berupa tes evaluasi.
37. Guru mengawasi siswa ketika sedang mengerjakan tes.



ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS 1

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru, dapat ditafsirkan bahwa:

1. Guru sudah baik dalam membuka pelajaran. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab dan media tempel, memimpin doa, dan melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa.
2. Media gambar yang digunakan guru masih butuh perbaikan karena ukurannya yang terlalu kecil sehingga siswa tidak begitu tertarik.
3. Guru melakukan apersepsi dengan baik. Apersepsi yang diberikan relevan dengan materi yang akan disampaikan dan berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Tanya jawab yang dilakukan guru berhasil menarik perhatian siswa untuk belajar tentang globalisasi.
5. Guru memberikan penjelasan kepada siswa disertai dengan contoh-contohnya.
6. Saat memberikan penjelasan guru, perhatian dan interaksi guru dengan siswa terlihat kurang.
7. Guru membagi kelompok secara heterogen sehingga lebih adil dan tidak pilih-pilih dalam pembentukan kelompok.
8. Pengaturan posisi tempat duduk kelompok yang dilakukan guru kurang optimal sehingga siswa cenderung agak ribut saat pembentukan kelompok.
9. Guru membimbing kelompok secara keseluruhan dengan memberi kesempatan pada kelompok untuk menanyakan hal yang belum dipahami.
10. Guru melakukan permainan kreatif yang dapat mencairkan suasana sehingga siswa merasa senang.
11. Guru memberikan penguatan berupa kata-kata, seperti “hebat”, “bagus”, dan “kamu memang sangat pintar”, “tepuk tangan” dan gambar *mickey mouse* sehingga siswa tertarik dan antusias dalam pembelajaran.
12. Guru sudah memberikan kesempatan bertanya bagi siswa yang belum jelas mengenai materi yang telah dipelajari.
13. Pada kegiatan akhir, guru telah menyimpulkan materi, melakukan refleksi, dan memberikan evaluasi berupa tes evaluasi namun guru belum memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan cukup baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hanya saja guru perlu menambah media penunjang agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Saat guru menjelaskan materi, perhatian dan interaksi guru dengan siswa terlihat kurang sehingga ada beberapa siswa yang belum memperhatikan penjelasan guru dengan tenang. Pengaturan tempat duduk setiap kelompok juga belum terkonsumsi dengan baik. Saat guru menyampaikan petunjuk penggunaan media kertas tanya jawab cenderung kurang jelas. Berdasarkan masukan dari tim kolaborator, proses pembelajaran pada siklus 1 sudah cukup baik dan dapat membuat siswa merasa senang dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran, tetapi masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan agar pada pembelajaran berikutnya dapat lebih baik la

CATATAN LAPANGAN

Penerapan Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang Siklus 2

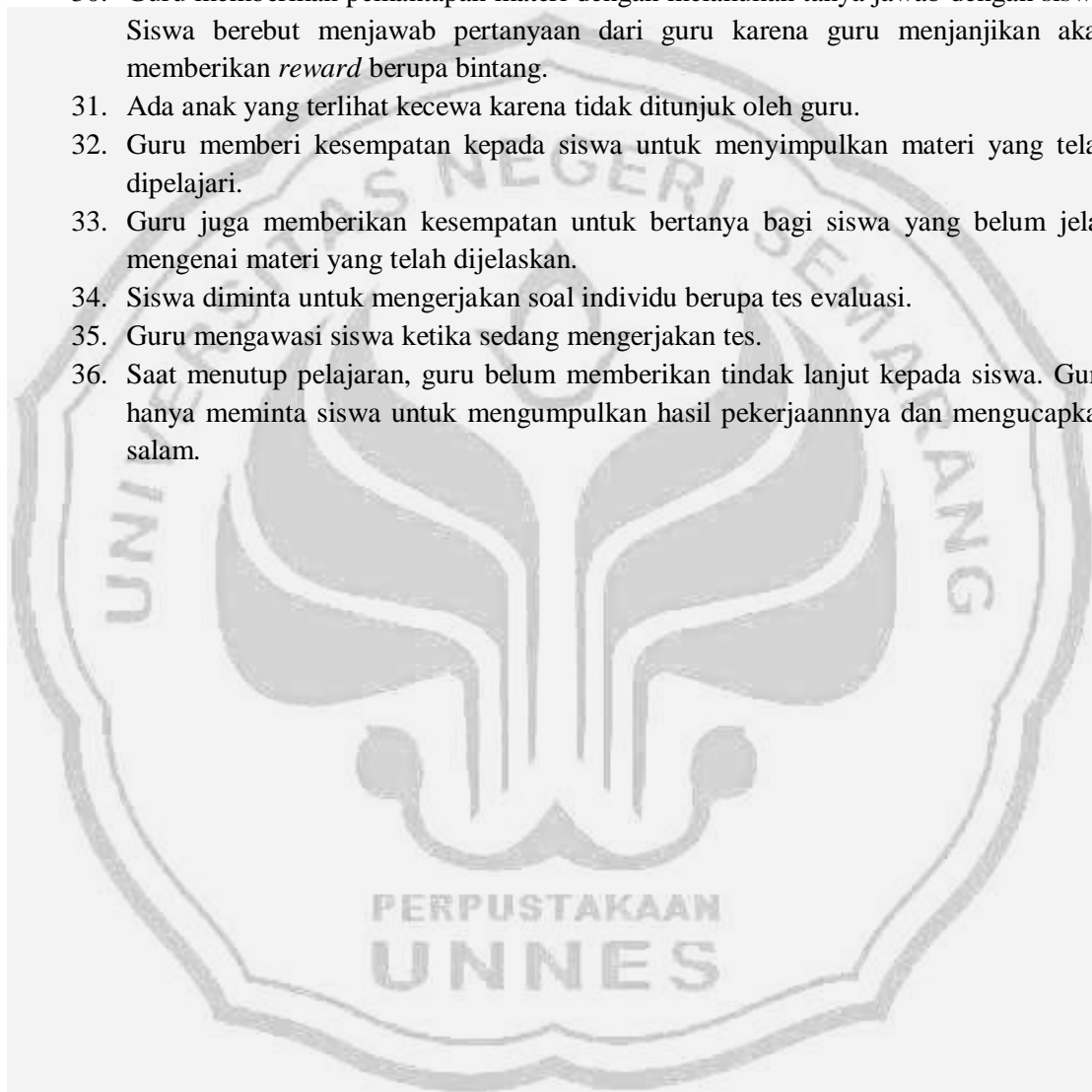
Ruang Kelas : IV A
 Nama Guru : Devi Christiyana
 Subyek : Guru, Siswa, Proses Pembelajaran
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada pembelajaran PKn!

Catatan keadaan lapangan pada saat pembelajaran berlangsung:

1. Guru datang 10 menit sebelum bel berbunyi. Saat itu siswa masih berhamburan di ruang Aula karena kelasnya dipakai pertemuan guru-guru se-UPTD Tugu yang akan melakukan kegiatan rutin senam bersama. Waktu itu, SDN Karanganyar 01 mendapat giliran menjadi tuan rumah.
2. Guru mengajak siswa untuk pindah ke kelas VI karena saat itu siswa-siswa kelas V dan VI mengikuti acara yang diadakan sekolah.
3. Guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti media kertas tanya jawab serta media penunjang berupa gambar boneka Nusantara, gambar rumah adat Bali dan Jawa Tengah, peta Indonesia, dan gulungan keberuntungan yang akan digunakan dalam permainan “Siapa Beruntung”..
4. Bel masuk berbunyi pukul 07.10 WIB. Siswa langsung masuk ke kelas dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
5. Guru memulai pembelajaran pukul 07.15 WIB.
6. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran dengan menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
7. Guru memberikan buku acuan belajar kepada siswa berupa BSE PKn kelas IV.
8. Guru mengawali pembelajaran dengan melakukan apersepsi. Apersepsi yang dilakukan yaitu dengan bertanya mengenai materi yang akan dipelajari yaitu tentang kebudayaan Indonesia. Apersepsi disampaikan dengan suara yang jelas dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Dalam apersepsi guru memberikan kesempatan siswa untuk berpikir, mendistribusikan pertanyaan, dan melakukan pindah gilir. Adapun pertanyaan yang diberikan guru adalah sebagai berikut:
 “Anak-anak, apakah kalian mengetahui bahwa negara Indonesia itu memiliki banyak suku dan keragaman budaya? Coba sebutkan apa saja suku bangsa dan keragaman budaya di Indonesia yang kalian ketahui!”.
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara klasikal kepada siswa.

10. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku PKn tentang kebudayaan Indonesia dalam misi Internasional.
11. Guru menunjukkan peta Indonesia kepada siswa.
12. Guru melakukan tanya jawab tentang keragaman budaya di Indonesia yang meliputi keanekaragaman pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, senjata, dan tarian daerah.
13. Siswa menunjukkan provinsi dan menyebutkan keragaman budaya yang dimiliki. Saat disuruh maju siswa terlihat tidak berani karena takut salah, tetapi guru melakukan pendekatan dengan siswa dan membujuk mereka agar tidak takut salah.
14. Guru menunjukkan gambar rumah adat Bali dan Jawa Tengah. Selain itu guru juga membagikan berbagai macam boneka Nusantara yang dapat dilihat oleh siswa. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar siswa tertarik dan mau belajar dengan sungguh-sungguh. Namun saat pembagian boneka Nusantara, siswa terlihat saling berebut dikarenakan antusias dan rasa ingin tahu mereka yang besar.
15. Beberapa siswa secara bergantian menentukan jenis keanekaragaman budaya Indonesia sesuai daerah asalnya.
16. Guru memberikan penjelasan secara umum kepada siswa tentang keanekaragaman Indonesia yang pernah tampil di luar negeri dalam misi kebudayaan Internasional. Pada saat guru menjelaskan dan menulis di papan tulis, masih ada siswa yang belum mencatat materi yang telah dijelaskan.
17. Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui.
18. Guru membagikan kertas 1 (kertas pertanyaan) kepada seluruh siswa.
19. Siswa menuliskan pertanyaan yang belum mereka pahami.
20. Siswa diminta untuk membentuk kelompok. Sebelumnya guru telah membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 6-7 anak. Pembagian kelompok ditentukan oleh guru sendiri secara heterogen. Guru memberikan nama pada setiap kelompok dengan menggunakan nama-nama yang ada kaitannya dengan globalisasi, yaitu kelompok Pesawat, Telepon, Mobil, iPad, Pizza, Laptop.
21. Guru membagikan kertas 2 (kertas jawaban) dan media untuk menempel pada setiap kelompok.
22. Setiap kelompok mendapatkan pertanyaan sesuai jumlah anggotanya. Pertanyaan dibagi kepada seluruh anggota kelompok. Setelah semua anggota mendapat satu pertanyaan, mereka berkewajiban mencari jawabannya melalui forum diskusi kelompok.
23. Guru memberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi mencari jawaban dari pertanyaan yang diperoleh kelompok.
24. Guru berkeliling membimbing setiap kelompok dalam melakukan diskusi dan memberikan petunjuk cara menempel kertas 1 dan kertas 2 pada media tempel.
25. Siswa terlihat antusias dalam melakukan diskusi dan terlihat juga bahwa mereka merasa tertantang untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diperoleh.
26. Waktu diskusi selesai, guru memulai permainan “Siapa Beruntung”.
27. Guru memberikan instruksi kepada siswa tentang tata cara dalam permainan.

28. Dalam permainan, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengambil 2 gulungan keberuntungan yang didalamnya berisi petunjuk yang harus dibaca dan dilakukan oleh siswa.
29. Guru memberikan penguatan kepada siswa. Penguatan yang diberikan berupa kata-kata “hebat”, “bagus”, “kalian memang sangat pintar”, “tepuk tangan”, dan gambar bintang.
30. Guru memberikan pemantapan materi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Siswa berebut menjawab pertanyaan dari guru karena guru menjanjikan akan memberikan *reward* berupa bintang.
31. Ada anak yang terlihat kecewa karena tidak ditunjuk oleh guru.
32. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
33. Guru juga memberikan kesempatan untuk bertanya bagi siswa yang belum jelas mengenai materi yang telah dijelaskan.
34. Siswa diminta untuk mengerjakan soal individu berupa tes evaluasi.
35. Guru mengawasi siswa ketika sedang mengerjakan tes.
36. Saat menutup pelajaran, guru belum memberikan tindak lanjut kepada siswa. Guru hanya meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya dan mengucapkan salam.



ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS 2

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru, dapat ditafsirkan bahwa:

1. Guru sudah baik dalam membuka pelajaran. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab dan media tempel, memimpin doa, melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa, dan memberikan acuan.
2. Media gambar yang digunakan guru sudah mulai beragam.
3. Guru melakukan apersepsi dengan baik. Apersepsi yang diberikan relevan dengan materi yang akan disampaikan dan berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Guru menunjukkan peta Indonesia kepada siswa dan melakukan tanya jawab tentang keragaman budaya di Indonesia yang meliputi keanekaragaman pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, senjata, dan tarian daerah.
5. Guru melakukan pindah gilir ketika memberikan pertanyaan dengan cara memanggil nama siswa yang berbeda-beda.
6. Guru memberikan penjelasan kepada siswa disertai dengan contoh-contohnya.
7. Saat memberikan penjelasan, guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang belum mereka ketahui.
8. Pada saat guru menjelaskan dan menulis di papan tulis, masih ada siswa yang belum mencatat materi yang telah dijelaskan.
9. Guru membagi kelompok secara heterogen sesuai dengan tingkat kemampuan anak.
10. Pengkondisian
11. Guru membimbing kelompok secara keseluruhan dengan memberi kesempatan pada kelompok untuk menanyakan hal yang belum dipahami.
12. Guru melakukan permainan kreatif “Siapa Beruntung” yang dapat mencairkan suasana sehingga siswa merasa senang.
13. Guru memberikan instruksi kepada siswa tentang tata cara dalam permainan. Dalam permainan, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengambil 2 gulungan keberuntungan yang didalamnya berisi petunjuk yang harus dibaca dan dilakukan oleh siswa.
14. Permainan kreatif yang dilakukan guru cukup menyenangkan sehingga siswa juga bersemangat untuk ikut serta dan berperan aktif dalam permainan yang dilakukan guru.
15. Guru memberikan penguatan kepada siswa, seperti “hebat”, “bagus”, dan “kamu memang sangat pintar”, “tepuk tangan” dan bintang sehingga siswa tertarik dan antusias dalam pembelajaran.
16. Guru sudah memberikan kesempatan bertanya bagi siswa yang belum jelas mengenai materi yang telah dipelajari.
17. Pada kegiatan akhir, guru telah menyimpulkan materi, melakukan refleksi, dan memberikan evaluasi berupa tes evaluasi namun guru belum memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik. Guru telah melakukan langkah-langkah

pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak terasa kaku. Proses pembelajaran yang dilakukan juga menunjukkan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Selama KBM berlangsung siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran yaitu membuat pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dibahas.

Berdasarkan masukan dari tim kolaborator, pengkondisian siswa saat melakukan pembelajaran sebaiknya ditingkatkan lagi dengan cara berkeliling kelas dan lebih tegas dalam mendisiplinkan siswa sehingga perhatian siswa selama pembelajaran terpusat pada materi pembelajaran yang diajarkan.



CATATAN LAPANGAN

Penerapan Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang Siklus 3

Ruang Kelas : IV A
 Nama Guru : Devi Christiyana
 Subyek : Guru, Siswa, Proses Pembelajaran
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif pada pembelajaran PKn!

Catatan keadaan lapangan pada saat pembelajaran berlangsung:

1. Guru datang 10 menit sebelum bel berbunyi.
2. Guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan sebelum bel masuk berbunyi.
3. Pukul 07.00 WIB siswa masuk ke kelas dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran.
4. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran dengan menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
5. Guru membagikan buku paket PKn kepada semua siswa sebagai acuan dalam belajar.
6. Guru mengawali pembelajaran dengan melakukan apersepsi dan mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya. Apersepsi disampaikan dengan suara yang jelas dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Dalam apersepsi guru memberikan kesempatan siswa untuk berpikir, mendistribusikan pertanyaan, dan melakukan pindah gilir. Adapun pertanyaan yang diberikan guru adalah sebagai berikut:
 “Globalisasi memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan dan gaya hidup manusia saat ini. Bagaimana sikap kalian melihat fenomena banyaknya artis-artis yang terjerat narkoba seperti berita Raffi Ahmad? Apakah kalian akan mengikuti gaya hidup yang seperti itu ataukah memilih dan menyeleksi kebudayaan yang masuk di Indonesia?”
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara klasikal kepada siswa.
8. Siswa membuka buku paket halaman 92 dan membaca materi tentang sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.
9. Guru memberikan contoh pengaruh globalisasi di Indonesia melalui sesi tanya jawab dengan siswa. Dari beberapa contoh pengaruh globalisasi, siswa membedakan pengaruh globalisasi yang positif dan negatif.
10. Guru memberikan penjelasan secara umum kepada siswa dengan menceritakan fenomena pengaruh globalisasi yang terjadi di Indonesia.

11. Guru melakukan permainan kreatif “Angguk Bahagia”. Permainan ini dilakukan dalam 3 kali putaran. Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk mengungkapkan pendapatnya tentang sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.
12. Siswa yang mendapat hukuman memberikan contoh sikap yang dilakukan dalam menghadapi globalisasi melalui permasalahan yang diberikan guru.
13. Siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam permainan karena perhatian guru telah tersebar merata kepada seluruh siswa. Guru melakukan pindah posisi, melakukan kontak pandang dengan siswa, dan berusaha menciptakan suasana kelas yang serius tapi menyenangkan melalui permainan “Angguk Bahagia”.
14. Guru membagikan kertas 1 (kertas pertanyaan) kepada seluruh siswa.
15. Siswa menuliskan pertanyaan yang belum mereka pahami.
16. Siswa diminta untuk membentuk kelompok dan mengatur posisi tempat duduk sesuai instruksi dari guru.
17. Guru membagikan kertas 2 (kertas jawaban) dan media untuk menempel pada setiap kelompok.
18. Setiap kelompok mendapatkan pertanyaan sesuai jumlah anggotanya. Pertanyaan dibagi kepada seluruh anggota kelompok. Setelah semua anggota mendapat satu pertanyaan, mereka berkewajiban mencari jawabannya melalui forum diskusi kelompok.
19. Guru memberikan waktu 10 menit untuk menjawab semua pertanyaan.
20. Guru berkeliling membimbing setiap kelompok dalam melakukan diskusi dan memberikan petunjuk cara menempel kertas 1 dan kertas 2 pada media tempel.
21. Saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, motivasi yang diberikan guru belum bisa meningkatkan partisipasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok.
22. Keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih terlihat kurang. Masih ada siswa yang belum mau bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok.
23. Waktu diskusi selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengemukakan jawaban dari pertanyaan yang mereka anggap paling menarik.
24. Siswa saling berebut untuk maju presentasi.
25. Guru memberikan penguatan dengan kata-kata, seperti “Bagus...!!!” dan “Kalian begitu pintar....!!!” serta penguatan gestural berupa tepuk tangan. Selain itu guru juga memberikan penguatan berupa benda seperti “*sticker smile*” yang diberikan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran.
26. Guru memberikan pemantapan materi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Siswa berebut menjawab pertanyaan dari guru karena guru menjanjikan akan memberikan reward berupa gambar *smile*.
27. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
28. Siswa diminta untuk mengerjakan soal individu berupa tes evaluasi.
29. Guru mengawasi siswa ketika sedang mengerjakan tes.
30. Guru menutup pelajaran dengan memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk selalu menjaga pergaulan di era globalisasi.

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS 3

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru, dapat ditafsirkan bahwa:

1. Guru sudah baik dalam dalam membuka pelajaran. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran berupa kertas tanya jawab dan media tempel, memimpin doa, melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa, dan memberikan acuan.
2. Guru melakukan apersepsi dengan baik. Apersepsi yang diberikan relevan dengan materi yang akan disampaikan dan berkaitan dengan kehidupan siswa.
3. Guru memberikan acuan belajar.
4. Tanya jawab yang dilakukan guru berhasil menarik perhatian siswa untuk belajar.
5. Guru memberikan penjelasan kepada siswa disertai dengan contoh-contohnya.
6. Saat memberikan penjelasan guru, perhatian dan interaksi guru dengan siswa sudah baik.
7. Guru melakukan permainan kreatif “Angguk Bahagia”. Permainan ini dilakukan dalam 3 kali putaran. Dalam permainan, jika siswa melakukan kesalahan akan diberi hukuman untuk mengungkapkan pendapatnya tentang sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.
8. Guru membagikan media kertas tanya jawab kepada siswa.
9. Siswa menuliskan sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
10. Guru membagi kelompok secara heterogen dan mengatur posisi tempat duduk siswa dalam kelompok.
11. Siswa melakukan diskusi kelompok dengan tenang dan tidak saling berebut pertanyaan.
12. Guru membimbing kelompok secara keseluruhan dengan memberi kesempatan pada kelompok untuk menanyakan hal yang belum dipahami.
13. Saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, motivasi yang diberikan guru belum bisa meningkatkan partisipasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok.
14. Guru memberikan penguatan verbal dan non verbal.
15. Pada kegiatan akhir, guru telah menyimpulkan materi, melakukan refleksi, dan memberikan evaluasi berupa tes evaluasi serta memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan sangat baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut sesuai dengan RPP. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah dapat mengaktifkan siswa secara menyeluruh sehingga semua siswa dapat ikut berperan aktif dan melakukan interaksi antar sesama siswa maupun dengan gurunya. Perhatian guru dalam melakukan tanya jawab dengan siswa juga sudah menyeluruh, tidak hanya tertuju pada siswa-siswa tertentu saja. Selain itu guru juga memberikan kesempatan bertanya bagi siswa yang belum jelas mengenai mengenai materi yang belum dipahami. Pengkondisian siswa yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran telah optimal. Guru juga memberikan penguatan pada siswa, sehingga lebih memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan masukan dari tim kolaborator, proses pembelajaran pada siklus 3 sudah berjalan dengan baik tetapi masih ada hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pada pembelajaran berikutnya dapat meningkat lebih baik lagi.

HASIL WAWANCARA UNTUK GURU
Selama Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif di SDN Karanganyar 01 Semarang
Siklus 1

Nama SD : SDN Karanganyar 01
 Hari/Tanggal : Rabu, 6 Maret 2013
 Kelas/Semester : IVA/ 2
 Materi : Globalisasi
 Petunjuk : Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

1. Menurut Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang tadi telah saya lakukan?
 Jawab: Proses pembelajaran yang dilakukan sudah cukup baik dan dapat membuat siswa merasa senang dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran.
2. Apakah menurut Ibu pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?
 Jawab: Proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya di RPP. Guru sudah melakukan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan baik. Hanya saja saat menutup pembelajaran guru menarik kesimpulan bersama siswa terlalu tergesa-gesa sehingga beberapa siswa terlihat bingung.
3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?
 Jawab: Kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan adalah tentang penggunaan media dan alat peraga yang kurang maksimal. Saat guru memberikan penjelasan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan. Selain itu, petunjuk penggunaan media kertas tanya jawab yang disampaikan guru kurang begitu jelas sehingga siswa cenderung belum mengetahui maksud adanya media itu. Selain itu perhatian guru belum menyeluruh kepada semua siswa.
4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?
 Jawab: Kelebihan dari proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yaitu telah mengaktifkan siswa. Siswa dilatih untuk mengungkapkan idenya melalui pertanyaan dan menjawab pertanyaan itu melalui sebuah diskusi kelompok. Guru juga telah melakukan sebuah permainan kreatif yang membuat siswa lebih bersemangat dan ikut serta dalam permainan itu.
5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Ada, pembelajaran yang dilakukan sebelumnya cenderung berpusat pada guru sedangkan pembelajaran kali ini lebih mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan juga tidak membosankan.

Analisis Wawancara Siklus 1

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah cukup baik dan telah membuat siswa merasa senang dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran siswa terlihat aktif dan bersemangat menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari guru. Kegiatan diskusi kelompok dan permainan kreatif yang dilakukan guru mampu mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Model pembelajaran yang digunakan telah melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah sesuai dengan RPP. Guru sudah melakukan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan baik. Hanya saja saat menutup pembelajaran guru menarik kesimpulan bersama siswa terlalu tergesa-gesa sehingga beberapa siswa terlihat bingung. Selain itu penggunaan media dan alat peraga masih kurang, sehingga ketika guru menjelaskan masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan. Petunjuk penggunaan media kertas tanya jawab yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran juga belum disampaikan dengan jelas sehingga siswa cenderung tidak mengetahui tujuan adanya media itu. Perhatian dan interaksi guru juga belum menyeluruh kepada semua siswa.

HASIL WAWANCARA UNTUK GURU
Selama Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question And Getting Answer*
dengan Permainan Kreatif di SDN Karanganyar 01 Semarang
Siklus 2

Nama SD : SDN Karanganyar 01
 Hari/Tanggal : Jumat, 15 Maret 2013
 Kelas/Semester : IVA/ 2
 Materi : Globalisasi
 Petunjuk : Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

1. Menurut Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang tadi telah saya lakukan?

Jawab: Proses pembelajaran yang dilakukan menunjukkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

2. Apakah menurut Ibu pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?

Jawab: Proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya di dalam RPP. Guru telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak terasa kaku.

3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab: Kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan adalah ketika guru melakukan penjelasan materi perhatian guru masih kurang sehingga beberapa siswa ada yang terlihat melamun sendiri. Selain itu guru juga belum memberikan tindak lanjut di akhir pembelajaran.

4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab: Kelebihan dari proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yaitu selama KBM berlangsung siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran yaitu membuat pertanyaan melalui media kertas tanya jawab yang diberikan guru.

5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Ada, pembelajaran yang dilakukan tadi lebih mengaktifkan siswa. Stimulus-stimulus yang diberikan guru di respon dengan baik oleh siswa. Guru telah memberikan petunjuk yang jelas tentang penggunaan media kertas tanya jawab sehingga siswa lebih terampil menggunakannya.

Analisis Wawancara Siklus 2

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik. Proses pembelajaran yang dilakukan menunjukkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Guru telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak terasa kaku. Selama KBM berlangsung siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran yaitu dengan membuat pertanyaan melalui media kertas tanya jawab yang diberikan guru. Pembelajaran yang dilakukan tadi tentu saja lebih mengaktifkan siswa. Siswa terlihat bersemangat merespon stimulus yang diberikan guru. Tetapi, ketika guru melakukan penjelasan materi kepada siswa perhatian guru masih kurang sehingga beberapa siswa ada yang terlihat melamun sendiri. Selain itu guru juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju, karena guru selalu menunjuk siswa yang sama untuk berperan dalam kegiatan pembelajaran.



HASIL WAWANCARA UNTUK GURU
Selama Pembelajaran PKn Melalui Model *Giving Question And Getting Answer*
dengan Permainan Kreatif di SDN Karanganyar 01 Semarang
Siklus 3

Nama SD : SDN Karanganyar 01
 Hari/Tanggal : Rabu, 27 Maret 2013
 Kelas/Semester : IVA/ 2
 Materi : Globalisasi
 Petunjuk : Jawablah pertanyaan dibawah ini secara lisan!

1. Menurut Ibu, bagaimanakah proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yang tadi telah saya lakukan?

Jawab: Proses pembelajaran yang dilakukan sudah dapat mengaktifkan siswa secara menyeluruh sehingga semua siswa dapat ikut berperan aktif dan melakukan interaksi antar sesama siswa maupun dengan gurunya.

2. Apakah menurut Ibu pembelajaran yang telah saya lakukan yaitu dengan menerapkan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya?

Jawab: Proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif sudah sesuai dengan langkah-langkahnya di dalam RPP. Guru mengajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih terbuka dengan gurunya.

3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

Jawab: Kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan adalah saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, guru belum dapat membagi partisipasi siswa dalam kelompok. Hal ini ditunjukkan masih adanya beberapa siswa yang belum mau bekerja sama dalam kelompoknya. Mereka hanya menyelesaikan tugasnya sendiri dan tidak membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan.

4. Apakah kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi?

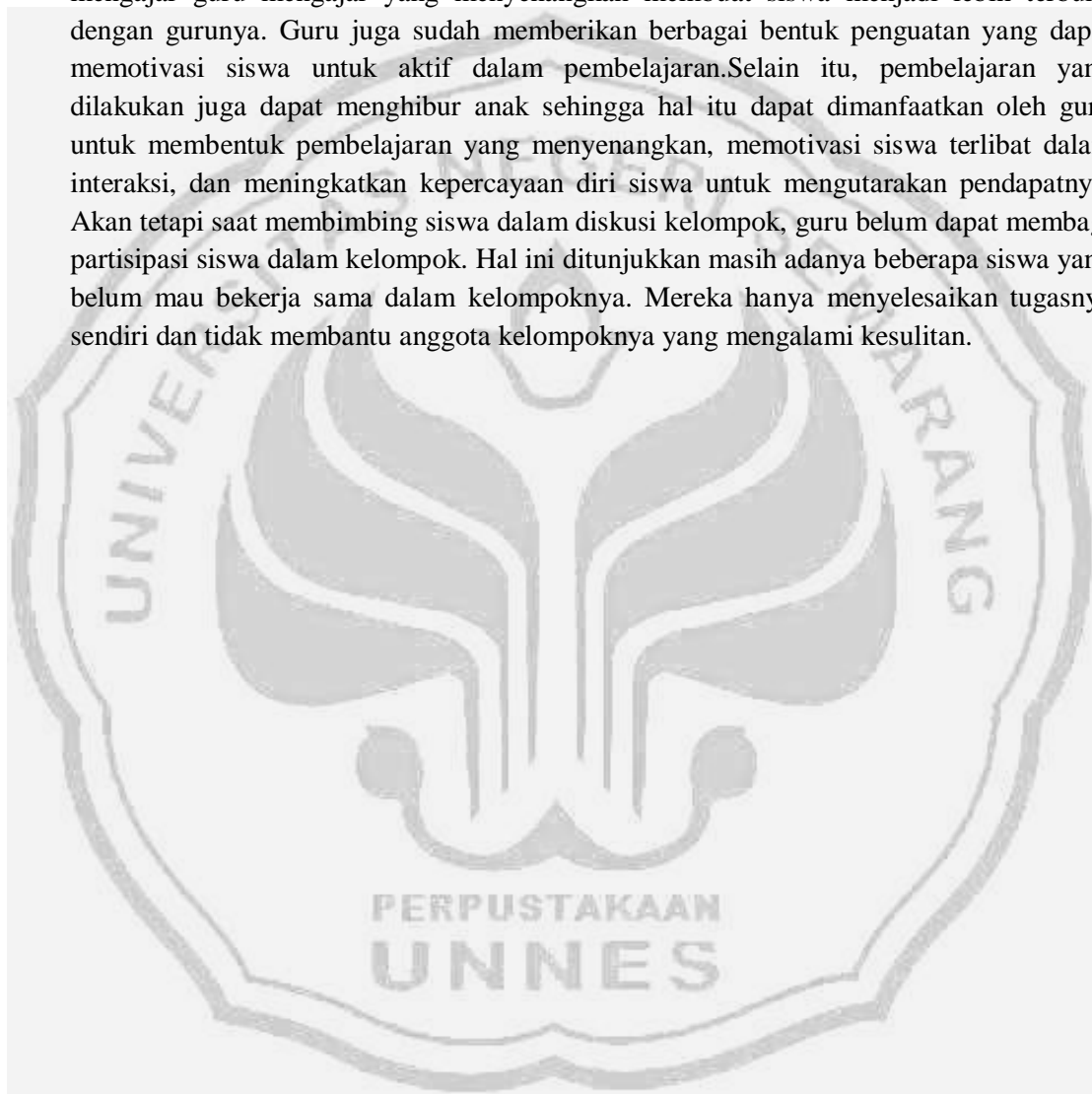
Jawab: Kelebihan dari proses pembelajaran melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif yaitu selama KBM siswa merasa senang dan bersemangat; memotivasi siswa terlibat dalam interaksi; meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk mengutarakan pendapatnya.

5. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran yang saya lakukan tadi dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab: Ada, pembelajaran yang dilakukan dapat menghibur anak sehingga hal itu dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membentuk pembelajaran yang menyenangkan artinya peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selain itu guru juga sudah memberikan berbagai bentuk penguatan yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Analisis Wawancara Siklus 3

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah lebih baik dari siklus-siklus sebelumnya. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah dapat mengaktifkan siswa secara menyeluruh sehingga semua siswa dapat ikut berperan aktif dan melakukan interaksi antar sesama siswa maupun dengan gurunya. Cara mengajar guru mengajar yang menyenangkan membuat siswa menjadi lebih terbuka dengan gurunya. Guru juga sudah memberikan berbagai bentuk penguatan yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan juga dapat menghibur anak sehingga hal itu dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membentuk pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi siswa terlibat dalam interaksi, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk mengutarakan pendapatnya. Akan tetapi saat membimbing siswa dalam diskusi kelompok, guru belum dapat membagi partisipasi siswa dalam kelompok. Hal ini ditunjukkan masih adanya beberapa siswa yang belum mau bekerja sama dalam kelompoknya. Mereka hanya menyelesaikan tugasnya sendiri dan tidak membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan.



**Rekapitulasi Angket Respon Siswa
dalam Pembelajaran PKn melalui Model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif
Kelas IVA SDN Karanganyar 01**

Nama SD : SDN Karanganyar 01
 Kelas/Semester : IVA/II
 Materi : Globalisasi
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No.	Pertanyaan	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Jawaban		Jawaban		Jawaban	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah kalian paham dan jelas dengan materi yang telah diajarkan tadi?	35 anak	5 anak	40 anak	-	40 anak	-
2.	Ketika proses pembelajaran berlangsung, apakah cara mengajar guru menyenangkan?	40 anak	-	40 anak	-	40 anak	-
3.	Apakah kalian senang saat melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif?	34 anak	6 anak	38 anak	2 anak	39 anak	1 anak
4.	Apakah media pembelajaran dan alat peraga yang digunakan menarik dan membuat kalian bersemangat belajar?	39 anak	1 anak	40 anak	-	40 anak	-
5.	Apakah pembelajaran dengan menggunakan model <i>Giving Question And Getting Answer</i> dengan Permainan Kreatif menarik minat dan antusias kalian untuk belajar PKn?	38 anak	2 anak	40 anak	-	40 anak	-

Analisis Angket Respon Siswa Siklus 1

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang dimiliki guru, dapat ditafsirkan bahwa:

1. Sebanyak 35 siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 menyatakan bahwa mereka telah paham dan jelas dengan materi yang telah diajarkan oleh guru tentang globalisasi dan pengaruhnya dalam kehidupan.
2. Ketika proses pembelajaran berlangsung, semua siswa menilai bahwa cara mengajar guru menyenangkan dan membuat mereka aktif.
3. Sebanyak 34 anak mengatakan bahwa mereka senang saat melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif, sedangkan 6 lainnya masih terlihat belum tertarik dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru.
4. Media pembelajaran dan alat peraga yang digunakan guru dapat menarik dan membuat siswa bersemangat belajar.
5. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar PKn, hal ini dikarenakan model yang diterapkan guru telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan gaya mengajar yang menyenangkan. Media yang digunakan guru juga telah menarik dan membuat siswa bersemangat belajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru. Guru juga telah mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan adanya diskusi kelompok dan permainan kreatif. Hanya saja ketika diskusi kelompok, perhatian dan interaksi guru dengan siswa terlihat kurang sehingga beberapa siswa ada yang kurang tertarik dan cenderung kurang antusias saat diskusi berlangsung.

Analisis Angket Respon Siswa Siklus 2

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang dimiliki guru, dapat ditafsirkan bahwa:

1. Siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 menyatakan bahwa mereka telah paham dan jelas dengan materi yang telah diajarkan oleh guru tentang keanekaragaman budaya Indonesia dan Misi Kebudayaan Internasional.
2. Ketika proses pembelajaran berlangsung, semua siswa menilai bahwa cara mengajar guru menyenangkan dan membuat mereka aktif.
3. Sebanyak 38 anak mengatakan bahwa mereka senang saat melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif, sedangkan 2 lainnya masih terlihat belum tertarik dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru.
4. Media pembelajaran yang berupa kertas tanya jawab dan alat peraga pendukung lainnya seperti boneka Nusantara, gambar rumah adat, dan Peta Indonesia yang digunakan guru dapat menarik dan membuat siswa bersemangat belajar.
5. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Giving Question And Getting Answer* dengan Permainan Kreatif dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar PKn.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa terlihat antusias dan berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru. Hal ini dibuktikan ketika siswa melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif. Sebanyak 38 siswa menyatakan bahwa mereka senang dengan kegiatan tersebut. Kegiatan diskusi kelompok dan permainan kreatif yang dilakukan siswa ternyata dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru juga telah menarik minat siswa untuk belajar PKn.

Analisis Angket Respon Siswa Siklus 3

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang dimiliki guru, dapat ditafsirkan bahwa:

1. Siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 menyatakan bahwa mereka telah paham dan jelas dengan materi yang telah diajarkan oleh guru tentang sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.
2. Ketika proses pembelajaran berlangsung, semua siswa menilai bahwa cara mengajar guru menyenangkan dan membuat mereka aktif.
3. Sebanyak 39 anak mengatakan bahwa mereka senang saat melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif yang dilakukan guru.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat menarik dan membuat siswa bersemangat belajar.
5. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar PKn.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IVA SDN Karanganyar 01 Semarang merasa senang ketika mengikuti pembelajaran PKn melalui model *giving question and getting answer* dengan permainan kreatif. Mereka senang dengan cara mengajar guru yang menyenangkan dan tidak kaku. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat menarik dan membuat siswa bersemangat belajar. Hal ini membuat mereka lebih mudah menyerap materi yang diajarkan guru. Ketika melakukan diskusi kelompok dan permainan kreatif, siswa juga terlihat aktif dan bersemangat sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru telah menarik minat dan antusias siswa untuk belajar PKn.



LAMPIRAN 5
FOTO PENELITIAN

Lampiran 5

FOTO PENELITIAN



Guru melaksanakan kegiatan awal pembelajaran.



Guru menjelaskan materi kepada siswa.



Guru membagikan media kertas tanya jawab.



Siswa menuliskan pertanyaan pada kertas 1.



Siswa melakukan diskusi kelompok.



Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.



Siswa melakukan permainan kreatif “IVA Says”.



Siswa melakukan permainan kreatif “Angguk Bahagia”.



Siswa menjawab pertanyaan dari temannya.



Siswa aktif memberikan tanggapan terhadap hasil jawaban teman.



Guru memberikan penguatan kepada siswa.



Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.



LAMPIRAN 6
SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran 6

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel:
	No. : 937/Ut/37.14/PP/2013 Lamp : Hal : Ijin Penelitian
	Kepada Yth. Kepala SDN Karanganyar 01 Semarang di SDN Karanganyar 01 Semarang
	Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:
Nama : DEVI CHRISTIYANA NIM : 1401409354 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER DENGAN PERMAINAN KREATIF PADA SISWA KELAS IVA SDN KARANGANYAR 01 SEMARANG	
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	Semarang, 25 Februari 2013  Drs. Haidano, M.Pd. NIP. 195108011979031007
 1401409354 : FM 01-A03-24/Rev. 03 :	



LAMPIRAN 7
SURAT KETERANGAN SD

Lampiran 7



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU
 SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGANYAR 01



Alamat : Jl. Raya Walisongo Km 12 Tugu Telp.(024) 8665037 Semarang

SURAT KETERANGAN

No : 420/313/V/2013

Kepala SDN Karanganyar 01 Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Devi Christivana
 NIM : 1401409354
 Pekerjaan : Mahasiswa UNNES
 Jurusan : PGSD
 Judul Penelitian : **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI
 MODEL *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* DENGAN
 PERMAINAN KREATIF PADA SISWA KELAS IVA SDN
 KARANGANYAR 01 SEMARANG**

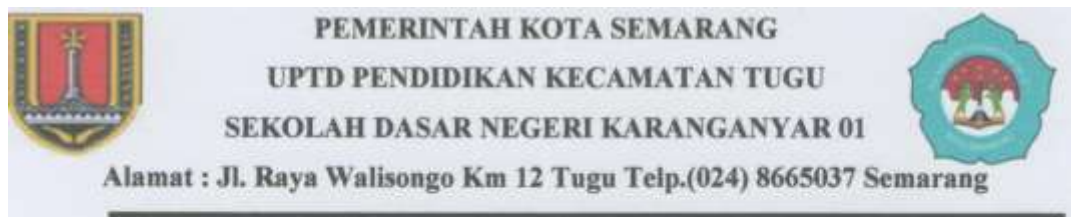
Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian tindakan kelas dan berkolaborasi dengan guru kelas IVA SDN Karanganyar 01 Kota Semarang pada tanggal 6 Maret sampai 27 Maret 2013 guna penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 15 Mei 2013

Kepala SDN Karanganyar 01


 Drs. Khoiri
 NIP. 196307101985081005



SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 313 / V / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Wahyuni, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas IV A SDN Karanganyar 01 Semarang

Menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kelas IVA untuk mata pelajaran PKn adalah 65 dengan ketuntasan klasikalnya sebesar 80%.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipegunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 Mei 2013

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Karanganyar 01

Drs. Khoiri

Guru Kelas IVA

Sri Wahyuni, S.Pd