PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBANTU MEDIA BONEKA TANGAN PADA SISWA KELAS IVA SDN TAMBAKAJI 03 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NISA ‘AZIZAH

NIM 1401411425

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Nisa ‘Azizah

NIM : 1401411425

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Sosiodrama berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang” benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, April 2015

Nisa ‘Azizah

NIM 1401411425

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nisa ‘Azizah NIM 1401411425, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Sosiodrama berbantu Media Boneka Tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 13 Mei 2015

Semarang, 30 April 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP.19551005198022001

Pembimbing

Fitria Dwi P, S.Pd, M.Pd

NIP.198506062009122007

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Nisa ‘Azizah, NIM 1401411425, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Sosiodrama berbantu Media Boneka Tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 13 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP.195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP.195006121984031001

Penguji Utama

Drs. Isa Ansori, M. Pd
NIP.196008201987031003

Penguji I

Harmanto, S.Pd, M.Pd
NIP.195407251980111001

Penguji II

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S. al-Mujadalah : 11)

Perubahan berawal dari diri sendiri (Penulis)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta,
Bapak Dimyati dan Ibu Binti Rohmah yang senantiasa
memberikan doa, motivasi, dan materi.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat, nikmat dan karunia-Nya serta kemudahan. Sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Sosiodrama berbantu Media Boneka Tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang" disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyususnan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang sekaligus dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji Utama yang telah menguji dan memberikan masukan yang sangat berharga dalam skripsi ini.
6. Harmanto,S.Pd, M.Pd., Penguji I yang telah menguji dan memberikan masukan yang sangat berharga dalam skripsi ini.
7. Muslich, S.Pd.I., Kepala SDN Tambakaji 03 Semarang yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.

8. Desy Soelis Nurraeda, S.Pd., kolabolator yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
9. Keluarga besar SDN Tambakaji 03 Semarang yang telah sudi menyambut dan menerima baik kedatangan peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Saudara-saudara saya Muhammad Izzuddin, Saidah Rahmawati, Mustaghfiri Hakim dan Muhammad Ulinnuha yang selalu memberikan semangat di setiap kondisi.
11. Teman-teman seperjuangan (Kos Perumahan Indopermai Blok C nomor 25 dan 26) yang telah memberikan semangat untuk menyusun skripsi.
12. Teman-teman PPL 2014 di SDN Tambakaji 03 Kota Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi sebuah amal jariah penulis disisi Allah SWT.

Semarang, April 2015

Penulis

ABSTRAK

'Azizah, Nisa. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Sosiodrama berbantu Media Boneka Tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.* Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd, M.Pd.

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, ditemukan permasalahan yaitu rendahnya kualitas pembelajaran PKn. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Guru belum menggunakan media yang dapat cocok dan menarik perhatian siswa serta 55% dari jumlah siswa nilainya belum mencapai KKM (63). Solusi dari masalah tersebut adalah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan masing-masing siklus satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran PKn meningkat meliputi: (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 23 kriteria baik, siklus II memperoleh skor 28 kriteria sangat baik dan siklus III memperoleh skor 31 kriteria sangat baik; (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 18,78 kriteria baik, pada siklus II memperoleh skor 19,54 kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 22,14 kriteria sangat baik; (3) persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 58% pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 70%, dan meningkat pada siklus III menjadi 82%.

Simpulan penelitian ini bahwa melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Saran bagi pembaca khususnya pendidik yaitu dapat menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : boneka tangan; kualitas; pembelajaran; PKn; sosiodrama

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN KELULUSAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR BAGAN xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH 1
1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH 7
1.2.1 Rumusan Masalah 7
1.2.2 Pemecahan Masalah 8
1.3 TUJUAN PENELITIAN 9
1.3.1 Tujuan Umum 9
1.3.2 Tujuan Khusus 9
1.4 MANFAAT PENELITIAN 10
1.4.1Manfaat Teoritis 10
1.4.2Manfaat Praktis 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA 12
2.1 KAJIAN TEORI 12
2.1.1Hakikat Belajar 12
2.1.1.1 Pengertian Belajar 12
2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar 13

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar 14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 16
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran 16
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran 18
2.1.2.3Pembelajaran yang Efektif 19
2.1.3 Kualitas Pembelajaran..... 20
2.1.3.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran 20
2.1.3.2 Indikator Kualitas Pembelajaran 21
2.1.4 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD 37
2.1.4.1 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) 37
2.1.4.2 Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran PKn..... 41
2.1.5 Metode Sosiodrama..... 42
2.1.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran 42
2.1.5.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Metode Mengajar 43
2.1.5.3 Pengertian Metode sosiodrama 44
2.1.5.4 Langkah-langkah Pembelajaran metode sosiodrama 46
2.1.5.5 Kelebihan Metode sosiodrama 47
2.1.5.6 Kelemahan Metode Sosiodrama 48
2.1.6 Media Boneka Tangan 49
2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran 49
2.1.6.2 Jenis Media Pembelajaran 50
2.1.6.3 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran 51
2.1.6.4 Media Boneka Tangan 52
2.1.7 Teori Belajar yang Mendasari Metode Sosiodrama berbantu Media Boneka Tangan..... 55
2.1.7.1 Teori Belajar Behaviorisme 55
2.1.7.2 Teori Belajar Piaget..... 56
2.1.7.3 Teori Belajar Konstruktivisme..... 57
2.1.8 Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Sosiodrama berbantu media boneka tangan 58

2.1.9 Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Sosiodrama berbantu media boneka tangan 62
2.1.10 Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Sosiodrama berbantu media boneka tangan 65
2.2 KAJIAN EMPIRIS 68
2.3 KERANGKA BERPIKIR 71
2.4 HIPOTESIS TINDAKAN 74
BAB III METODE PENELITIAN 75
3.1 JENIS PENELITIAN 75
3.1.1 Perencanaan 76
3.1.2Pelaksanaan 77
3.1.3Pengamatan/observasi 78
3.1.4Refleksi 78
3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN 79
3.2.1 Siklus I 79
3.2.1.1 Perencanaan Siklus I 79
3.2.1.2 Pelaksanaan Siklus I 80
3.2.1.3 Pengamatan Siklus I 82
3.2.1.4 Refleksi Siklus I 83
3.2.2 Siklus II 83
3.2.2.1 Perencanaan Siklus II 83
3.2.2.2 Pelaksanaan Siklus II 84
3.2.2.3 Pengamatan Siklus II 87
3.2.2.4 Refleksi Siklus II 87
3.2.3 Siklus III 87
3.2.3.1.Perencanaan Siklus III 87
3.2.3.2 Pelaksanaan Siklus III 89
3.2.3.3 Pengamatan Siklus III 91
3.2.3.4 Refleksi Siklus III 91
3.3 SUBJEK PENELITIAN 92
3.4 TEMPAT PENELITIAN 92

3.5 VARIABEL PENELITIAN 92
3.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA 93
3.6.1 Jenis Data 93
3.6.2 Sumber Data 93
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data 94
3.7 TEKNIK ANALISIS DATA 97
3.8 INDIKATOR PENELITIAN 107
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 108
4.1 HASIL PENELITIAN 108
4.1.1 Deskripsi Data Awal Prasiklus 108
4.1.1.1 Proses Pembelajaran 108
4.1.1.2 Hasil Belajar Siswa 109
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I 110
4.1.2.1 Perencanaan Siklus I 110
4.1.2.2.Pelaksanaan Siklus I 111
4.1.2.3 Pengamatan Siklus I 113
4.1.2.4 Refleksi Siklus I 128
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II 131
4.1.3.1 Perencanaan Siklus II 131
4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus II 132
4.1.3.3 Pengamatan Siklus II 135
4.1.3.4 Refleksi Siklus II 149
4.1.4 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus III 151
4.1.4.1 Perencanaan Siklus III 151
4.1.4.2 Pelaksanaan Siklus III 152
4.1.4.3 Pengamatan Siklus III 155
4.1.4.4 Refleksi Siklus III 168
4.1.5 Rekapitulasi siklus I, II, III 170
4.2 PEMBAHASAN 171
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti 171
4.2.1.1 Keterampilan Guru 172

4.2.1.2 Aktivitas Siswa 180
4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa 188
4.2.1.4 Pencapaian Karakter Siswa 189
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian 191
BAB V PENUTUP 194
5.1 SIMPULAN 194
5.2 SARAN 195
DAFTAR PUSTAKA 196

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1Ruang Lingkup dan Materi PKn SD 40
Tabel 2.2 Penerapan Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan... 59
Tabel 3.1 SK, KD dan Indikator Mata Pelajaran PKn Siklus I..... 79
Tabel 3.2 SK, KD dan Indikator Mata Pelajaran PKn Siklus II 83
Tabel 3.3 SK, KD dan Indikator Mata Pelajaran PKn Siklus III 88
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar PKn SD Tambakaji 03 101
Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar 102
Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif 103
Tabel 3.7 Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru 104
Tabel 3.8 Kriteria Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa 105
Tabel 3.9 Kriteria Pedoman Penilaian Karakter Siswa 106
Tabel 4.1 Data Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I 114
Tabel 4.2 Data Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 120
Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I 124
Tabel 4.4 Data Ketercapaian Karakter Siswa Siklus I 125
Tabel 4.5 Data Keterampilan Guru Siklus II 135
Tabel 4.6 Data Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II..... 141
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II 145
Tabel 4.8 Data Pengamatan Pencapaian karakter Siswa Siklus II 146
Tabel 4.9 Data Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III 155
Tabel 4.10 Data Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III 161
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Siklus III 165
Tabel 4.12 Data Pengamatan Pencapaian Karakter Siswa Siklus III..... 166
Tabel 4.13 Rekapitulasi Prasiklus, Siklus I, II, dan III 170
Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Karakter Siklus I, II, dan III 189

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Prasiklus 109
Gambar 4.2 Diagram Keterampilan Guru Siklus I..... 115
Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 125
Gambar 4.4 Diagram Keterampilan Guru Siklus II 136
Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II..... 146
Gambar 4.6 Diagram Keterampilan Guru Siklus III..... 156
Gambar 4.7 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III 166
Gambar 4.8 Rekapitulasi Prasiklus, siklus I, II, dan III 170
Gambar 4.9 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III 172
Gambar 4.10 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III 181

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1Kerangka Berpikir Penelitian..... 73
Bagan 3.1 Alur Langkah-langkah PTK..... 76

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Pedoman Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Guru 199
Lampiran 2 Pedoman Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Siswa 201
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian 203
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru 207
Lampiran 5 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa 212
Lampiran 6 Lembar Penilaian Ketercapaian Karakter Siswa 216
Lampiran 7 Catatan Lapangan 219
Lampiran 8 Lembar Wawancara Kolaborator..... 220
Lampiran 9 Angket Respons Siswa 221
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran 222
Lampiran 11 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I..... 291
Lampiran 12 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II..... 296
Lampiran 13 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III 301
Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa siklus I 306
Lampiran 15 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 307
Lampiran 16 Hasil Pengamatan Aktivitas siswa Siklus III..... 308
Lampiran 17 Hasil Pengamatan Pencapaian Karakter Siswa Siklus I 309
Lampiran 18 Hasil Pengamatan Pencapaian Karakter Siswa Siklus II..... 310
Lampiran 19 Hasil Pengamatan Pencapaian Karakter Siswa Siklus III 311
Lampiran 20 Hasil Catatan Lapangan Siklus I 312
Lampiran 21 Hasil Catatan lapangan Siklus II 313
Lampiran 22 Hasil Catatan Lapangan Siklus III..... 314
Lampiran 23 Hasil Wawancara dengan Kolaborator..... 315
Lampiran 24 Hasil Angket Respons Siswa..... 317
Lampiran 25 Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, II, dan III 318
Lampiran 26 Foto-foto Penelitian 320
Lampiran 27 Surat Keterangan 329

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwasannya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 5). Dijelaskan pula dalam Undang-Undang tersebut dalam pasal 37 ayat (1) bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni dan budaya; (8) pendidikan jasmani dan olahraga; (9) keterampilan/kejuruan; dan (10) muatan lokal (Depdiknas, 2003: 26).

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian. Selanjutnya pada penjelasan peraturan pemerintah tersebut menyatakan bahwa kelompok mata pelajaran tersebut 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 (Depdiknas, 2005: 7). Berdasarkan hal tersebut, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Sejalan dengan hal tersebut, kurikulum yang digunakan ditingkat pendidikan dasar dan menengah mengacu pada standar isi. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Adapun ruang lingkup mata pelajaran ini, mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila, dan globalisasi (Depdiknas, 2006: 271-272).

Berdasarkan lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan dari mata pelajaran ini agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, 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 (Depdiknas, 2006: 271).

Hasil kajian kurikulum dari Pusat Kurikulum (2007) terhadap PKn sekolah menemukan bahwasannya terdapat ketidakseimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk tiap-tiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Pada tiga jenis pendidikan ini, aspek sikap dan perilaku yang menjadi "*stressing*" PKn proporsinya relatif lebih sedikit bila dibanding dengan ranah pengetahuan, untuk SD dari 57 KD, hanya 4 (7,02%) KD yang termasuk ranah afeksi dan 16 (28,07%) KD yang termasuk ranah perilaku, sementara yang termasuk ranah pengetahuan 37 (64,91%) KD. Ini berarti tidak konsisten dengan misi suci PKn yang bertujuan membentuk watak warga Negara (Winarno, 2013 :35).

Permasalahan terhadap pembelajaran PKn juga ditemukan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang. Berdasarkan hasil refleksi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan kolaborator melalui data observasi, wawancara, tes dan catatan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran PKn masih belum optimal. Hal tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan cenderung monoton, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dibanding melibatkan siswa dalam dialog interaktif dan siswa tidak melakukan suatu aktivitas sehingga siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran berlangsung membosankan. Bahkan kelas menjadi tidak kondusif, karena tidak terjadi interaksi yang baik antara siswa dan guru. Selain itu, guru jarang mengaitkan permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa masih

sulit membangun pengetahuannya. Proses penyampaian materi, guru belum memanfaatkan media atau alat peraga secara optimal guna mendukung pembelajaran.

Hal itu diperkuat dengan data dari hasil observasi bahwa pada ulangan harian PKn, terdapat banyak siswa yang nilainya masih dibawah kriteria yang ditetapkan sekolah yaitu 63. Dari seluruh jumlah siswa kelas IVA (33 siswa) lebih dari setengahnya belum mencapai nilai KKM. Persentasenya 55% (18 siswa) belum tuntas, dengan nilai 15-55 dan 45% (15 siswa) sudah tuntas, dengan nilai 65-75. Rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran PKn ini hanya 51.5. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran PKn tersebut, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran, agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan kolaborator, pemecahan masalah pembelajaran dapat dilaksanakan melalui alternatif tindakan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui peningkatan keterampilan mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Peneliti bersama kolaborator menyajikan solusi pemecahan masalah berdasarkan pendapat para ahli yang kemudian akan disimpulkan sebagai solusi untuk memecahkan masalah.

Menurut Sanjaya (2011: 147) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Selanjutnya, menurut Hamdani (2011: 80) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya

pengajaran. Sedangkan menurut Ruminiati (2006: 2.8) metode sosiodrama (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramasisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial. Metode sosiodrama bertujuan untuk mempertunjukkan suatu perbuatan dari suatu pesan yang ingin disampaikan dari peristiwa yang pernah dilihat. Metode ini juga menjadikan siswa menjadi senang, sedih, dan tertawa jika pemerannya dapat menjiwai dengan baik.

Hal ini didukung dengan pernyataan Mansyur (dalam Ruminiati, 2006:2.9), yang memaparkan kelebihan metode sosiodrama sebagai berikut. "(1) melatih siswa untuk kreatif dan berinisiatif, (2) melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya, (3) memupuk bakat siswa yang memiliki bibit seni dengan baik melalui sosiodrama yang sering dilakukannya, (4) memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik, dan (5) membuat siswa merasa senang, karena dapat terhibur oleh fragmen teman-temannya".

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting. Munadi (2013: 7-8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Boneka merupakan salah satu jenis media manipulatif yang masuk dalam jenis media tradisional (Arsyad, 2014:36). Sedangkan Sudjana (2010:156) berpendapat bahwa boneka merupakan media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran. Selanjutnya Sudjana (2010:188) juga menyatakan bahwa

boneka tangan merupakan salah satu jenis boneka yang digerakan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Setiawan, dkk (2009:5.17) berpendapat media sandiwara boneka dapat memberikan pendidikan sekaligus hiburan yang menyegarkan dengan cerita-cerita lucu. Pengetahuan juga bisa disajikan dalam bentuk boneka dengan cara ringan sehingga anak tidak merasa seperti belajar. Selain itu secara umum boneka menurut Sudjana (2010:188) lebih mudah dibuat dan lebih mudah dimainkan.

Berdasarkan beberapa teori yang dikemukakan oleh beberapa pakar maka peneliti merencanakan tindakan dengan menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Hal ini didukung sebuah jurnal pemikiran dan pengembangan SD yang ditulis oleh Sri Agustin Mulyani (2013) dengan judul "Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar". Simpulan dari jurnal tersebut bahwa penggunaan boneka sebagai media simulasi kreatif di Sekolah Dasar dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lisan atau keterampilan berbicara dan membina sikap perilaku yang baik yang dilakukan anak melalui peniruan tokoh-tokoh yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan Falentinus Yudi Kristian, Budiman Tampubolon dan Sugiyono (2015) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran PKn Kelas VI Sekolah Dasar". Hasil penelitiannya adalah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VI SDN 13 Kecamatan Sebangki. Peningkatan ditunjukkan skor yang diperoleh pada siklus I

IPKG 1 sebesar 2,18 dan IPKG 2 sebesar 2,29 kemudian pada siklus II IPKG 1 sebesar 3,10 dan IPKG 2 sebesar 3,57. Sedangkan Pada siklus I hasil belajar siswa, siswa yang tuntas 43% dan yang tidak tuntas 57%. Pada siklus II hasil belajar siswa, siswa yang tuntas 82,6% dan yang tidak tuntas 17% .

Dari ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang".

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

a. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang?
b. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang?

c. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan pembelajaran PKn tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama menurut Djamarah dan Aswan Zain (2006 : 89) adalah sebagai berikut.

a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
c. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung
e. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
f. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.

g. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
h. Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Metode sosiodrama ini divariasikan dengan menggunakan media boneka tangan agar lebih menarik. Penggunaan boneka sebagai sarana simulasi kreatif pada dasarnya tidak berbeda dengan bentuk-bentuk simulasi yang lain. Letak perbedaannya ialah pada pemegang peran atau pemainnya. Bentuk simulasi yang lain menggunakan peranan yang bersifat langsung, maka pada penggunaan boneka ini peran tersebut diperankan secara tidak langsung. Pemeran yang tidak langsung ini menggunakan boneka yang pada dasarnya hanya mewakili pemeran yang sebenarnya, yaitu orang yang menggerakkan boneka tersebut (Mulyani, 2013:23).

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

a. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

b. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

c. Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penggunaan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat memberi pengetahuan baru tentang penerapan metode pembelajaran yang inovatif dalam meningkatan kualitas pembelajaran PKn.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Melalui penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

1.4.2.2 Bagi Guru

Sebagai referensi guru dalam menerapkan strategi, metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada pembelajaran PKn dapat menumbuhkan kerjasama antarguru yang berpengaruh positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

3.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Gagne dalam Winataputra (2007:2.3), mendefinisikan bahwa belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Menurut Hamdani (2011: 21-22) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan melalui membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Menurut Trianto (2011: 17) belajar adalah proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dan dilengkapi oleh pendapat Sardiman (2011: 21) yang mengartikan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia

seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Seseorang dapat dikatakan belajar jika didalam dirinya terdapat perilaku yang merujuk pada ciri-ciri belajar. Beberapa ciri-ciri belajar menurut Darsono dalam Hamdani (2011:22) adalah sebagai berikut.

a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan. sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
b. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan.
d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang dengan mengerahkan segala jiwa raga untuk memperoleh perubahan perilaku tetap menuju manusia seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai suatu hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Anitah (2008:1.17) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan agar belajar menjadi efektif sebagai berikut.

a. Motivasi

Motivasi yaitu dorongan untuk melakukan kegiatan belajar, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik.

b. Perhatian atau pemusatan energi psikis erat kaitannya dengan motivasi.

Untuk memusatkan perhatian siswa terhadap pelajaran, guru dapat mengaitkan pelajaran dengan diri siswa itu sendiri.

c. Aktivitas

Penggunaan metode dan media yang bervariasi dapat merangsang siswa lebih aktif belajar.

d. Balikan

Balikan dalam belajar sangat penting, supaya siswa mengetahui benar tidak-nya pekerjaan yang ia lakukan.

e. Perbedaan individual

Guru hendaknya mampu memperhatikan dan melayani siswa sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing.

3.1.1.3 Faktor yang mempengaruhi belajar

Menurut Slameto (2010: 54-72) Belajar dipengaruhi olah faktor *intern* dan *ekstern*.

a. Faktor *intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor ini terdiri atas tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Dalam faktor jasmaniah terdapat faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat,

motif, kamatangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan terdiri atas kelelahan jasmani dan rohani.

Tingkat kondisi *intern* yang ada pada diri siswa akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajarnya. Faktor *intern* ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya dan perkembangan individu.

b. Faktor *ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor yang berasal dari luar diri sesorang. Faktor *ekstern* ini terbagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Sedangkan faktor masyarakat dapat dilihat dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i dan Anni (2011: 97) juga menyatakan bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman

belajar sebelumnya, dan perkembangan. Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspons), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Tempat belajar yang kurang memenuhi syarat, iklim atau cuaca yang panas dan menyengat, dan suasana lingkungan bising akan mengganggu konsentrasi belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Masing-masing faktor tersebut berpengaruh dalam proses belajar siswa dan perlu dukungan positif terhadap masing-masing faktor agar dapat menunjang siswa dalam proses pembelajaran.

3.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20 tentang Sisdiknas menyatakan, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Menurut Gagne dalam Rifa’I dan Anni (2011:192) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal para peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Menurut Trianto, (2011:17) Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk

membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Hamdani (2011:71) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Sejalan dengan pengertian para ahli tersebut, Darsono dalam Hamdani (2011: 47) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis;
b. pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar;
c. pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa;
d. pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik;
e. pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa;
f. pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi;
g. pembelajaran menekankan keaktifan siswa;
h. pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses belajar bagi peserta didik yang direncanakan oleh pendidik sistematis atau terstruktur dengan memanfaatkan sumber belajar yang memadai dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Djamarah (2006:41) terdapat tujuh komponen dalam pembelajaran meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber serta evaluasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Menurut Sugandi dalam Hamdani (2011:48) tujuan secara eksplisit diupayakan melalui kegiatan pembelajaran *instructional effect* biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran.

b. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.

c. Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah segala sesuatu yang telah diprogramkan dan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

d. Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode diperlukan guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

e. Alat

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Alat di sini dapat berupa media pembelajaran. Menurut

Sugandi dalam Hamdani (2011: 48) Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

f. Sumber Pelajaran

Sumber pelajaran/belajar merupakan bahan/materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi si pelajar. Sumber pelajaran dapat dikatakan sebagai penunjang. Menurut Sugandi dalam Hamdani (2011: 48) Penunjang, dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya. Penunjang berfungsi memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

g. Evaluasi

Roestiyah, dalam Djamarah (2006:50) Evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabiltas siswa guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.

Komponen-komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru karena antara komponen yang satu dengan komponen yang lainnya saling berhubungan untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

3.1.2.3 Pembelajaran yang Efektif

Menurut Daryanto (2013: 150) Pembelajaran efektif berkaitan langsung dengan keberhasilan pencapaian pengalaman belajar. Pembelajaran efektif

menguatkan praktik dalam tindakan. Pembelajaran efektif mengintegrasikan komponen-komponen kurikulum inti. Pembelajaran efektif bersifat dinamis dan dapat membangkitkan kegairahan. Pembelajaran efektif merupakan perpaduan antara seni dan ilmu tentang pengajaran. Pembelajaran efektif membutuhkan pemahaman komprehensif tentang siklus pembelajaran. Pembelajaran efektif dapat menemukan ekspresi terbaiknya ketika guru berkolaborasi untuk mengembangkan, mengimplementasikan dan menemukan bentuk praktik mengajar yang professional.

3.1.3 Kualitas Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian 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. UNESCO juga menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu: belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*).

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan jika tujuan pembelajaran tercapai dan tepat sasaran. Adapun tujuannya adalah untuk menguasai ilmu pengetahuan,

keterampilan, pengembangan diri dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

2.1.3.2 Indikator Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan keberhasilan belajar mengajar yang dapat dinilai berdasarkan beberapa indikator. Menurut Depdiknas (2004:7) kualitas pembelajaran adalah keterikatan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Artinya indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat dari perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan pengaruh belajar peserta didik, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran dan kualitas media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, indikator kualitas pembelajaran yang akan diteliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Dalam ketiga indikator ini sudah mencakup 6 indikator kualitas pembelajaran yang sudah disebutkan. Indikator perilaku guru, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran termasuk dalam variabel keterampilan guru, sedangkan untuk perilaku siswa dan iklim pembelajaran termasuk dalam variabel aktivitas siswa. Dari kedua variabel tersebut akan bermuara pada hasil belajar yang merupakan hasil penilaian dari keterampilan guru dan aktivitas siswa.

a. Keterampilan Guru dalam Mengajar

Menurut Turney dalam Winataputra (2007: 7.2) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a) Keterampilan bertanya

Menurut Solihatin (2013:58-60) keterampilan bertanya dikelompokkan menjadi 2 bagian besar, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut.

1) Keterampilan bertanya dasar terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) Pemberian acuan; (3) pemusatan perhatian; (4) penyebaran pertanyaan, bisa di ajukan keseluruh siswa, siswa tertentu atau meminta siswa lain menanggapi jawaban temannya; (5) pemindahan giliran; (6) pemberian waktu berpikir; (7) pemberian tuntunan dengan cara mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain, menyederhanakan pertanyaan ataupun mengulangi penjelasan sebelumnya.

2) Komponen keterampilan bertanya lanjut terdiri atas :(1) pengubahan tuntutan kognitif dalam menjawab pertanyaan, yaitu dari tingkatan yang paling rendah (mengingat) ke tingkat yang paling tinggi seperti memahami, menerapkan, menganalisis, mensistesis dan mengevaluasi; (2) pengaturan urutan pertanyaan, yaitu mulai dari pertanyaan yang paling sederhana diikuti dengan yang agak kompleks, sampai kepada pertanyaan yang paling kompleks; (3) penggunaan pertanyaan pelacak dengan berbagai teknik seperti meminta penjelasan lebih lanjut (mengklarifikasi) atas jawaban peserta didik, meminta peserta didik member alasan atas jawabannya, meminta kesepakatan pandangan dari siswa lain, meminta ketepatan jawaban, meminta jawaban yang relevan, meminta contoh dan meminta

jawaban yang lebih kompleks; dan (4) peningkatan terjadinya interaksi, dengan cara meminta peserta didik lain memberi jawaban atas pertanyaan yang sama.

b) Keterampilan memberi penguatan

Menurut Solihatin (2013: 60-61) penguatan adalah respons terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Seorang pendidik perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena "penguatan" merupakan dorongan bagi peserta didik untuk meningkatkan penampilannya, serta dapat meningkatkan perhatian. Penguatan dapat diberikan dalam bentuk verbal, yaitu berupa kata-kata / kalimat pujian, seperti bagus, tepat sekali, atau "saya puas akan pekerjaanmu" dan dalam bentuk nonverbal, yaitu berupa gerak mendekati, mimik dan gerakan badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan serta token (simbol atau benda kecil lain).

Guru perlu memperhatikan prinsip penggunaan penguatan (Usman, 2013: 82). Adapun prinsip-prinsip penggunaan penguatan sebagai berikut.

1) Kehangatan dan keantusiasan

Sikap dan gaya guru, termasuk suara, mimic, dan gerak badan, akan menunjukkan adanya kehangatan dan keantusiasan dalam memberikan penguatan.

2) Kebermaknaan

Penguatan hendaknya diberikan sesuai dengan tingkahlaku dan penampilan siswa sehingga ia mengerti dan yakin bahwa ia patut diberi penguatan. Dengan demikian penguatan itu bermakna baginya.

3) Menghindari penggunaan respons yang negatif

Walaupun teguran dan hukuman masih bisa digunakan, respons negatif yang diberikan guru berupa komentar, bercanda menghina, ejekan yang kasar perlu dihindari karena akan mematahkan semangat siswa untuk mengembangkan dirinya.

Selain itu cara memberikan penguatan harus jelas di tujukan kepada pribadi tertentu atau kepada kelompok. Penguatan seharusnya diberikan segera setelah muncul tingkah laku atau respons siswa yang diharapkan dan hendaknya penguatan yang digunakan bervariasi (Usman, 2013:83).

c) Keterampilan mengadakan variasi

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga, dalam situasi belajar mengajar, murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisiapasi (Usman, 2013: 84).

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian (Solihatin, 2013: 61-62), yaitu sebagai berikut.

1) Variasi dalam gaya belajar, yang dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti variasi suara rendah, sedang ataupun tinggi, memusatkan perhatian, membuat kesenyapan sejenak, mengadakan kontak pandang,

variasi gerakan badan dan mimik atau mengubah posisi, misalnya dari depan kelas ke tengah atau ke belakang kelas.

2) Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran yang meliputi variasi alat dan bahan yang dapat dilihat, variasi alat dan bahan yang dapat didengar, atau variasi alat dan bahan yang dapat diraba dan dimanipulasi.

3) Variasi dalam pola interaksi dan kegiatan. Pola interaksi dapat berbentuk klasikal, kelompok dan perorangan sesuai dengan keperluan, sedangkan varias kegiatan dapat berupa mendengarkan informasi, menelaah materi, diskusi, latihan, atau demokrasi.

d) Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan ialah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematik untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya, misalnya antara sebab dan akibat, definisi dengan contoh atau dengan sesuatu yang belum diketahui (Usman, 2013: 88-89).

Keterampilan menjelaskan terdiri dari beberapa komponen (Solihatin, 2013: 63-64) yaitu sebagai berikut.

1) Komponen merencanakan penjelasan, mencakup isi pesan (pokok-pokok materi) yang dipilih dan disusun secara sistematis disertai dengan contoh-contoh, dan hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik penerima pesan (peserta didik).

2) Komponen menyajikan penjelasan yang mencakup hal-hal berikut: (1) kejelasan, yang dapat dicapai dengan berbagai cara seperti bahasa yang jelas, berbicara yang lancar, mendefinisikan istilah-istilah teknis dan berhenti sejenak untuk melihat respons peserta didik atau penjelasan peserta didik; (2) penggunaan contoh dan ilustrasi, yang dapat mengikuti pola induktif atau pola deduktif; (3) pemberian tekanan pada bagian-bagian yang penting dengan cara penekanan suara, membuat ikhtiar, atau mengemukakan tujuan; (4) balikan tentang penjelasan yang disajikan dengan melihat mimik siswa atau mengajukan pertanyaan.

Dalam menerapkan keterampilan menjelaskan, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut; penjelasan dapat diberikan pada awal, tengah, atau akhir pelajaran sesuai dengan keperluan serta harus relevan dengan tujuan, Materi yang dijelaskan harus bermakna dan penjelasan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan latar peserta didik (Solihatin, 2013:64).

e) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri peserta didik. Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pendidik untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Tujuannya adalah untuk membangkitkan motivasi dan perhatian, membuat peserta didik memahami batas tugasnya, membantu peserta didik memahami hubungan baerbagai materi yang disajikan serta membantu peserta didik mengetahui tingkat keberhasilannya (Solihatin, 2013: 64-65).

Komponen-komponen keterampilan membuka dan menutup pelajaran (Solihatin, 2013 : 65-66) sebagai berikut.

1) Membuka pelajaran, mencakup hal-hal berikut: (1) menarik perhatian peserta didik dengan berbagai cara; (2) menimbulkan motivasi dengan kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat peserta didik; (3) memberikan acuan dengan cara mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas dan mengajukan pertanyaan, membuat kaitan dengan cara mengajukan pertanyaan apersepsi dan merangkum pelajaran yang lalu.
2) Menutup pelajaran, mencakup hal-hal berikut: (1) meninjau kembali, dengan cara merangkum atau membuat ringkasan; (2) mengadakan evaluasi penguasaan peserta didik, dengan meminta mereka mendemonstrasikan keterampilan, menerapkan ide baru pada situasi lain, mengekspresikan pendapat sendiri dan memberikan soal-soal tertulis; (3) memberikan tindak lanjut yang dapat berupa pekerjaan rumah, merancang sesuatu dan berkunjung ke suatu kelas.

f) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Menurut Usman (2013: 94) diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah.

Komponen keterampilan yang perlu dimiliki oleh guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil (Solihatin, 2013: 67-68) adalah sebagai berikut.

1) Memusatkan perhatian, yang dapat dilakukan dengan cara seperti: (1) merumuskan tujuan diskusi secara jelas; (2) merumuskan kembali masalah, jika terjadi penyimpangan; (3) menandai hal-hal yang tidak relevan jika terjadi penyimpangan; serta (4) merangkum hasil pembicaraan pada saat tertentu.
2) Memperjelas masalah atau pemberian pendapat dengan cara seperti: (1) menguraikan kembali atau merangkum pemberian pendapat peserta didik; (2) mengajukan pertanyaan pada anggota kelompok tentang pendapat anggota lain; (3) menguraikan gagasan anggota kelompok dengan tambahan informasi .
3) Menganalisis pandangan peserta didik dengan cara seperti: (1) meneliti apakah alasan yang dikemukakan punya dasar yang kuat; (2) memperjelas hal-hal yang disepakati dan yang tidak disepakati.
4) Meningkatkan urutan peserta didik dengan cara seperti: (1) mengajukan pertanyaan kunci yang menantang mereka untuk berfikir; (2) memberi contoh pada saat yang tepat; (3) menghangatkan suasana dengan mengajukan pertanyan yang mengundang perbedaan pendapat; (4) memberikan waktu untuk berfikir; (5) mendengarkan dengan penuh perhatian

5) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi dengan cara seperti : (1) memancing pendapat peserta didik yang enggan berpartisipasi; (2) memberikan kesempatan pertama pada peserta didik yang enggan berpartisipasi; (3) mencegah secara bijaksana peserta didik yang suka memonopoli pembicaraan; (4) mendorong peserta didik untuk mengomentari pendapat temannya; (5) meminta pendapat peserta jika terjadi jalan buntu.
6) Menutup diskusi yang dapat dilakukan dengan cara seperti: (1) merangkum hasil diskusi; (2) memberikan gambaran tindak lanjut; (3) mengajak peserta didik menilai proses diskusi yang telah berlangsung.

g) Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Hubungan interpersonal yang baik antara guru dan siswa dan siswa dengan siswa merupakan syarat keberhasilan pengelolaan kelas. Pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses belajar yang efektif (Usman, 2013: 97).

Komponen keterampilan mengelola kelas (Solihatin, 2013: 69-72) adalah sebagai berikut.

1) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal seperti menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian secara visual dan verbal, memusatkan perhatian kelompok, memberi petunjuk-petunjuk yang jelas, menegur dengan bijaksana jika terdapat peserta didik yang menyimpang, memberikan penguataan bila perlu.
2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal yaitu berkaitan dengan respons pendidik terhadap respons negatif peserta didik yang berkelanjutan. Untuk mengatasinya pendidik dapat menggunaakan 3 jenis strategi yaitu : (1) modifikasi tingkah laku; (2) pengelolaan /proses kelompok, artinya memanfaaatkan kelompok dalam memecahkan masalah-masalah pengelolaan kelas yang muncul, terutama melalui diskusi; (3) menemukan dan mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah, artinya setiap tingkah laku yang keliru merupakan gejala dari suatu sebab.

h) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Menurut Solihatin (2013: 73) pengajaran kelompok kecil dan perorangan masing-masing memerlukan keterampilan yang berkaitan dengan penanganan peserta didik dan penanganan tugas. Ada 4 kelompok keterampilan yang perlu dikuasai pendidik dalam kaitan ini, yaitu sebagai berikut.

1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi seperi kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan peserta didik, mendegarkan secara

simpatik gagasan yang dikemukakan peserta didik, memberikan respons positif terhadap gagasan peserta didik, membangun hubungan saling mempercayai, menunjukkan kesiapan untuk membantu peserta didik tanpa kecenderungan mendominasi, menerima perasaan peserta didik dengan penuh perhatian dan keterbukaan serta mengendalikan situasi peserta didik merasa aman.

2) Keterampilan mengorganisasikan yang ditampilkan dengan cara memberi orientasi umum, memvariasi kegiatan, membentuk kelompok yang tepat, mengkoordinasi kegiatan, membagi-bagi kegiatan dalam berbagai tugas, serta mengakhiri kegiatan dengan kulminasi berupa laporan atau kesepakatan.
3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, seperti memberi penguatan yang sesuai, mengembangkan supervisi proses awal mencakup sikap tanggap terhadap peserta didik, mengadakan supervisi proses lanjut seperti memberikan pelajaran tambahan, dan mengadakan supervisi pemaduan dengan cara mendekati setiap kelompok /perorangan agar mereka siap untuk mengikuti kegiatan akhir.
4) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar meliputi menetapkan tujuan pelajaran, merencanakan kegiatan belajar, berperan sebagai penasihat, dan membantu menilai kemajuan sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru merupakan seperangkat kemampuan yang harus dimiliki guru

dalam membimbing atau melatih aktivitas belajar siswa untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Keterampilan dasar guru dalam mengajar diantaranya adalah keterampilan keterampilan bertanya, memberi penguatan, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil.

b. Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Piaget dalam Sardiman (2011:100) menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu agar anak berpikir sendiri harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan. Dengan demikian, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

Sardiman (2011: 120) menyatakan ada tiga karakteristik siswa yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu: (1) Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal seperti: kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor dan lain-lain; (2) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial; (3) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan aktivitas baik mental maupun fisik yang saling terkait sehingga menimbulkan perubahan perilaku pada diri peserta didik dan terjadi ketika kegiatan pembelajaran berlansung. Guru perlu memahami karakteristik masing-masing siswa, karena dalam menentukan pola aktivitas belajar sangat berkaitan dan disesuaikan karakteristik siswa itu sendiri.

Diedrich dalam Sardiman (2011: 101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut : (1) *visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan; (2) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; (3) *listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; (4) *writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, puisi; (5) *drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, (6) *motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, berternak; (7) *mental activities* seperti, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan; (8) *emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, bersemangat, bergembira, berani, tenang dan gugup.

c. Hasil Belajar

Bloom (Solihatin, 2013 : 5) Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Sedangkan menurut Suprijono (2013:5) hasil belajar adalah

perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif. Gagne (dalam Suprijono, 2013:5), menyebutkan hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.

Sardiman (2011:23) juga mengemukakan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah atau domain ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*lefel of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut.

a) *Kognitif Domain*

Menurut Sardiman (2011:26) hasil belajar kognitif ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

Bloom dalam Usman (2013:34) menyatakan domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut.

1) Ingatan/*recall*

   Mengacu kepada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar.

2) Pemahaman

   Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah.

3) Penerapan

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.

4) Analisis

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya, dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti.

5) Sintesis

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif.

6) Evaluasi

Mengacu kepada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berpikir yang tinggi.

b) *Affective Domain*

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, guru tidak sekadar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya (Sardiman, 2011:28).

Menurut Sardiman (2011:23-24) kategori ranah afektif meliputi: (a) sikap menerima; (b) memberi respons; (c) nilai; (d) organisasi; dan (e) karakterisasi.

c) *Psychomotor Domain*

Keterampilan dapat bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep (Sardiman, 2011:27).

Kategori ranah psikomotorik (Sardiman, 2011:24) meliputi: (a) *Initiatory level* (tingkat inisiasi); (b) *Pre-routine level* (tingkat pra-rutin); dan (c) *Rountinized level* (tingkat rutin).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku baik secara kognitif, afektif, atau psikomotorik yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif dan afektif, sedangkan untuk ranah psikomotorik secara tidak langsung sudah masuk dalam aktivitas siswa . Untuk mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif, guru merancang beberapa butir soal (tes tertulis) untuk diberikan di akhir pertemuan setiap siklus dalam penelitian. Hasil belajar diambil dari evaluasi akhir siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang pada mata pelajaran PKn dengan

KKM 63. Apabila nilai siswa lebih besar sama dengan 63 maka dinyatakan telah tuntas pada kompetensi yang diharapkan. Sedangkan jika nilai siswa di bawah 63 maka dinyatakan belum tuntas atau belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

Hasil belajar PKn ranah afektif dapat diketahui melalui pengamatan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan instrumen penilaian. Sikap atau karakter yang diharapkan pada penelitian ini yaitu kerjasama, percaya diri, tanggung jawab, dan toleransi.

3.1.4 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

2.1.4.1 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Mata Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (Depdiknas, 2006: 271).

Menurut Winarno (2013: 4) Pendidikan kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang materi pokoknya adalah demokrasi politik yang ditujukan peserta didik atau warga negara yang bersangkutan. Winarno (2013:29-30) juga menyebutkan bahwa materi pelajaran kewarganegaraan dikemas dalam tiga bagian, yaitu pengetahuan kewarganegaraan *(civic knowledg*e), nilai kewarganegaraan *(civic value)* dan keterampilan kewarganegaraan *(civic skill)* yang pada dasarnya sejenis dengan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sesuai dengan Permen 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, terdapat delapan tema materi Pendidikan Kewarganegaraan (Depdiknas, 2006:271-272). Kedelapan tema tersebut adalah sebagai berikut.

a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, 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.
b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara.
e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasan 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.
g. 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.
h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Pengaruh globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Adapun pemetaan ruang lingkup dan materi belajar PKn untuk tingkat SD menurut Winarno (2013:30-31) sebagai berikut.

Tabel 2.1
Ruang Lingkup dan Materi Belajar PKn untuk Tingkat SD

No	Ruang Lingkup	Materi
1	Persatuan dan kesatuan bangsa	a. Hidup rukun dalam perbedaan b. Cinta lingkungan c. Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia d. Sumpah pemuda e. Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
2	Norma, hukum, dan peraturan	a. Tertib dalam kehidupa keluarga b. Tata tertib di Sekolah c. Norma yang berlaku di masyarakat d. Peraturan-peraturan daerah
3	Hak asasi manusia	a. Hak dan kewajiban anak b. Hak dan kewajiban anggota masyarakat
4	Kebutuhan warga Negara	a. Hidup bergotong royong b. Harga diri sebagai warga masyarakat c. Kebebasan berorganisasi d. Menghargai keputusan bersama
5	Konstitusi Negara	-
6	Kekuasaan dan politik	a. Pemerintahan desa dan kecamatan b. Pemerintahan daerah c. Pemerintah pusat
7	Pancasila	a. Proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
8	Globalisasi	a. Globalisasi di lingkungannya b. Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi

(Winarno, 2013: 30-31)

Dari ruang lingkup mata pelajaran PKn, materi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah materi globalisasi pada kelas IV semester II meliputi pengertian dan ciri-ciri globalisasi, contoh pengaruh globalisasi dari berbagai bidang, pengaruh positif dan negatif adanya globalisasi, cara menyikapi pengaruh globalisasi, dan pengertian kebudayaan nasional, macam-macam kebudayaan daerah di Indonesia, dan kebudayaan nasional yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

2.1.4.2 Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran PKn

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Depdiknas, 2006 :271).

a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

3.1.5 Metode Sosiodrama

2.1.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2011: 147) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 80) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.

Menurut Yamin (2013:8) metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional, metode instruksional berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode instruksional sesuai digunakan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dengan cara menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa supaya tujuan yang telah disusun tersebut dapat tercapai secara optimal.

Macam-macam metode pembelajaran diantaranya adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan eksperimen, tugas belajar dan resitasi, kerja kelompok, sosiodrama, pemecahan masalah, sistem regu, karyawisata, manusia sumber, survei masyarakat, simulasi, studi kasus, tutorial,

curah gagasan, studi bebas, kelompok tanpa pemimpin, latihan dan latihan kepekaan (Hamdani, 2011:83).

Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Tidak ada suatu metode pembelajaran yang dianggap ampuh untuk segala situasi. Suatu metode pembelajaran dapat dipandang ampuh untuk suatu situasi, namun tidak ampuh untuk untuk situasi lain. Oleh karena itu, sering terjadi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran secara bervariasi (Hamdani, 2011:82).

2.1.5.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Metode Mengajar

Menurut Djamarah (2005: 229) ada beberapa faktor yang harus dijadikan dasar pertimbangan pemilihan metode mengajar. Dasar pertimbangan itu bertolak dari faktor-faktor sebagai berikut.

a. Berpedoman pada tujuan

   Tujuan adalah keinginan yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan interaksi edukatif. Ketidakjelasan perumusan tujuan akan menjadi kendala dalam pemilihan metode mengajar.

b. Perbedaan individual anak didik

   Perbedaan individual anak didik perlu dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar. Aspek-aspek perbedaan anak didik yang perlu dipegang adalah aspek biologis, intelektual, dan psikologis.

c. Kemampuan guru

Latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar seorang guru akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode mengajar yang baik dan benar.

d. Sifat bahan pelajaran

Setiap mata pelajaran mempunyai sifat masing-masing. Paling tidak mata pelajaran ini adalah mudah, sedang, dan sukar. Ketiga sifat ini tidak bisa diabaikan begitu saja dalam mempertimbangkan pemilihan metode mengajar.

e. Situasi kelas

Situasi kelas adalah sisi lain yang patut diperhatikan dan dipertimbangkan guru ketika akan melakukan pilihan terhadap metode mengajar.

f. Kelengkapan fasilitas

Penggunaan metode perlu dukungan fasilitas. Fasilitas yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik metode mengajar yang akan dipergunakan.

g. Kelebihan dan kelemahan metode

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan. Pemilihan yang terbaik adalah mencari titik kelemahan suatu metode untuk kemudian dicarikan metode yang dapat menutupi kelemahan metode tersebut. Bahkan penggabungan metodepun tidak luput dari pertimbangan berdasarkan kelebihan dan kelemahan metode yang manapun juga.

3.1.5.3 Pengertian Metode Sosiodrama

Menurut Sagala dalam Taniredja dkk (2011:39) sosiodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat, menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti

mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain terjalin hubungan sosial. Jadi sosiodrama metode mengajar yang mendramatisasi suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Menurut Djamarah (2005:238) metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial). Menurut Sanjaya (2011: 160) sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Menurut Ruminiati (2006: 2.8) metode sosiodrama (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramasisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial. Metode sosiodrama bertujuan untuk mempertunjukkan suatu perbuatan dari suatu pesan yang ingin disampaikan dari peristiwa yang pernah dilihat. Metode ini juga menjadikan siswa menjadi senang, sedih, dan tertawa jika pemerannya dapat menjiwai dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial) dengan tujuan memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

3.1.5.4 Langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama

Djamarah dan Aswan Zain (2006 : 88) berpendapat bahwa metode sosoidrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkahlaku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Adapun Langkah-langkah pelaksanaan metode sosiodrama menurut Djamarah dan Aswan Zain (2006 : 89) sebagai berikut.

i. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
j. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
k. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
l. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung
m. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.

n. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
o. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
p. Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

3.1.5.5 Kelebihan Metode Sosidrama

Metode sosiodrama menurut Mansyur dalam Ruminiati (2006:2.9) memiliki kebaikan seperti:

a. melatih siswa untuk berkreatif dan berinisiatif;
b. melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya;
c. memupuk bakat siswa yang memiliki bibit seni dengan dengan baik melalui sosiodrama yang sering dilakukannya dalam metode ini;
d. memupuk kerjasama antar teman dengan lebih baik pula;
e. membuat siswa merasa senang karena dapat terhibur oleh fragmen teman-temannya.

Menurut Djamarah (2005: 238) kelebihan metode sosiodrama antara lain:

a. anak didik terlatih berinisiatif serta kreatif artinya pada waktu bermain drama para pemain dituntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang disediakan;
b. kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
c. bahasa lisan anak didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik.

Dari kedua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan kelebihan metode sosiodrama antara lain; siswa terlatih berinisiatif serta kreatif, melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya, memupuk bakat siswa yang memiliki bibit seni drama, memupuk kerjasama antar teman, bahasa lisan anak didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik dan membuat siswa merasa senang karena dapat terhibur oleh fragmen teman-temannya.

3.1.5.6 Kelemahan Metode Sosiodrama

Menurut Sagala dalam Taniredja dkk (2011:42) kelemahan metode sosiodrama antara lain:

a. sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif;
b. banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran dan pelaksanaan pertunjukan;
c. memerlukan tempat yang cukup luas;
d. kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Adapun untuk mengatasi kelemahan metode sosiodrama tersebut menurut Sagala dalam Taniredja dkk (2011:43) adalah sebagai berikut.

a. Guru harus menerangkan kepada siswa tentang metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.

b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah ini.
c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
d. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

3.1.6 Media Boneka Tangan

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:3) media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Daryanto (2013: 157) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Hamdani (2011:244) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Selanjutnya menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Hamdani, 2011:73) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan Munadi (2013: 7-8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber

secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai perantara agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar secara efisien dan efektif.

2.1.6.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2010) ada beberapa media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, *media grafis* (dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *fil strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Menurut Seels & Glasglow dalam Arsyad (2014:35) pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*; (b) visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu; (c) audio seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*; d) penyajian multimedia seperti slide plus

suara (*tape*), *multi image*; (e) visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video; (f) cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas; (g) permainan seperti teka teki, simulasi, dan permainan papan; (h) realita seperti model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

Adapun pilihan media teknologi mutakhir meliputi: (a) media berbasis telekomunikasi seperti tele konferen, kuliah jarak jauh; dan (b) media berbasis mikroprosesor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia* dan *compact* (video) *disc*.

3.1.6.3 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:257) menyebutkan beberapa pertimbangan dalam memilih media yang tepat, yaitu sebagai berikut.

a. *Acces*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media.
b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya, biaya yang dikeluarkan harus seimbang dengan manfaatnya.
c. *Technology*, artinya ketersediaan terknologi dan kemudahan dalam menggunakannya.
d. *Interaktivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
e. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
f. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih.

3.1.6.4 Media Boneka Tangan

Boneka adalah merupakan salah satu jenis media manipulatif yang masuk dalam jenis media tradisional (Arsyad, 2014:36). Sudjana (2010:156) berpendapat bahwa boneka merupakan media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran. Boneka merupakan jenis model (tiruan tiga dimensi) yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan.

Menurut Sudjana (2010:188) secara umum boneka (*marionette* dalam bahasa perancis) ada 2 yaitu: (1) tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki, dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus; 2) boneka yang digerakan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Kadang-kadang boneka yang digerakkan oleh tali temali disebut *marionette*, sedangkan boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan adalah media pembelajaraan tiga dimensi berupa boneka yang digerakkan oleh tangan dengan cara memasukkan tangan ke bawah pakaian boneka.

Setiawan, dkk (2009:5.17) berpendapat media sandiwara boneka dapat memberikan pendidikan sekaligus hiburan yang menyegarkan dengan cerita-cerita lucu. Pengetahuan juga bisa disajikan dalam bentuk boneka dengan cara ringan sehingga anak tidak merasa seperti belajar. Selain itu secara umum boneka menurut Sudjana (2010:188) lebih mudah dibuat dan lebih mudah dimainkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Ahira (2013) boneka tangan sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Dibandingkan dengan

jenis boneka lain, boneka tangan lebih mudah digerak-gerakkan sesuai dengan jalan cerita.

Menurut Ahira (2013) media boneka tangan mempunyai beberapa fungsi, yaitu memberikan pengalaman yang konkret, memungkinkan siswa menganalisis siswa menganalisis secara mendalam, membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, informasi yang diperoleh akan lebih jelas, memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat, dan mendorong timbulnya kreativitas siswa. Sedangkan Mulyani (2013:23) berpendapat penggunaan boneka sebagai media pembelajaran adalah untuk melatih keterampilan ekspresi lisan (keterampilan berbicara), membina dan mengembangkan sikap dan tingkah laku yang baik, melatih percaya diri, dan mengembangkan fantasi dan imajinasi.

Langkah-langkah penggunaan benda-benda nyata termasuk boneka tangan (Sudjana, 2010:196) adalah sebagai berikut.

a. Memperkenalkan unit

   Dalam memperkenalkan unit baru perlu dipilih metode khusus yang akan memikat perhatian para siswa dalam menghadapi kegiatan-kegiatan baru tersebut dan mendorong mereka untuk bertanya dan menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam beberapa hari atau pekan. Untuk itu hendaknya dipilih materi pelajaran tertentu yang akan membantu serta mendorong para siswa dalam kegiatan tersebut. Dalam hubungan ini sebaiknya diperlihatkan kepada kelas suatu orientasi terhadap bidang studi baru dengan cara penataan lingkungan kelas.

b. Menjelaskan proses

Pengalaman nyata yang hidup tidak hanya dapat menyampaikan informasi secara akurat terhadap penampilan benda-benda atau objek, tetapi sering memberikan makna terbaik dalam mempertunjukkan proses.

c. Menjawab pertanyaan-pertanyaan

Keterlibatan para siswa kepada unit bukan hanya sekedar memperoleh jawaban dari pertanyaan orisinil yang diajukan mereka, tetapi berbagai pertanyaan baru akan bermunculan kemudian. Dan beberapa benda nyata atau pengalaman nyata pasti mengambil bagian dalam menjawab tepat terhadap berbagai pertanyaan yang dilontarkan siswa.

d. Melengkapi perbandingan

Sebagian besar dari studi sosial mengandung perbandingan tentang cara hidup kita dengan kehidupan mmasyarakat yang berbeda tempat tinggal dan waktunya.

e. Unit akhir atau puncak

Setelah mempelajari suatu judul untuk beberapa pekan, kelas sudah siap untuk melakukan kegiatan lain sebagai tindak lanjut yang merupakan puncak kegiatan, atau merangkum seluruh materi yang pernah dipelajari siswa. Puncak kegiatan ini seringkali melibatkan pameran benda-benda nyata, pameran hasil karya paa siswa, demostrasi laporan atau pagelaran drama siswa.

Penggunaan boneka sebagai sarana simulasi kreatif pada dasarnya tidak berbeda dengan bentuk-bentuk simulasi yang lain. Letak perbedaannya ialah pada pemegang peran atau pemainnya. Bentuk simulasi yang lain menggunakan

peranan yang bersifat langsung, maka pada penggunaan boneka ini peran tersebut diperankan secara tidak langsung. Pemeran yang tidak langsung ini menggunakan boneka yang pada dasarnya hanya mewakili pemeran yang sebenarnya, yaitu orang yang menggerakkan boneka tersebut (Mulyani, 2013:23).

Tokoh yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Tokoh Si Unyil, Upin, Ipin dan kawan-kawannya. Alasan menggunakan tokoh tersebut karena tokoh-tokoh tersebut sudah familiar di kalangan anak-anak. Film atau kartun tersebut juga berisi petuah dan nilai-nilai karakter yang baik. Tokoh Si Unyil telah menjadi salah satu bagian tak terpisahkan dari budaya populer di Indonesia, sedangkan tokoh Ipin dan Upin adalah tokoh kartun dari negara tetangga yaitu Malaysia. Tokoh-tokoh boneka dari dua negara ini juga akan mendukung pembahasan materi dalam penelitian ini yaitu tentang globalisasi.

2.1.7 Teori Belajar yang mendasari metode sosiodrama berbantu media boneka tangan

2.1.7.1 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Rifa'I dan Anni (2011:106) aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (*stimulus*) , sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan intensif rangsangan yang diberikan oleh guru akan semakin tepat dan intensif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Aplikasi dari teori belajar Behaviorisme dalam penelitian ini yaitu, seorang

guru untuk memberikan rangsangan belajar berupa pembelajaran dengan media boneka tangan sebagai media komunikasi interaktif untuk meningkatkan perhatian, minat dan keaktifaan dalam pembelajaran serta pemberian pertanyaan-pertanyaan sederhana.

2.1.7.2 Teori Belajar Piaget

Jean Piaget mengemukakan adanya tiga prinsip utama pembelajaran kognitif (Winarno, 2013: 132) yaitu sebagai berikut.

a. Belajar aktif

   Proses pembelajaran adalah proses aktif karena pengetahuan terbentuk dari dalam subjek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan sendiri, memanipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawabannya sendiri, membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.

b. Belajar lewat interaksi sosial

   Dalam belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara subjek belajar. Menurut piaget belajar bersama baik dengan teman sebaya maupun orang yang lebih dewasa akan membantu perkembangan kognitif mereka. Tanpa kebersamaan kognitif akan berkembang sifat egosentrisnya. Sebaliknya dengan kebersamaan, khasanah kognitif anak akan semakin beragam.

c. Belajar lewat pengalaman sendiri

Dengan menggunakan pengalaman nyata maka perkembangan kognitif seseorang akan lebih baik daripada hanya menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Berbahasa sangat penting untuk berkomunikasi namun jika tidak diikuti oleh penerapan dan pengalaman maka perkembangan kognitif seseorang akan cenderung mengarah ke verbalisme.

Penerapan dari teori tersebut dalam pembelajaran ini yaitu, guru memberikan konsep pelajaran secara konkret melalui media boneka tangan dan didukung dengan media lain seperti gambar. Selain itu siswa juga mempraktikan atau memainkan peran (sosiodrama) yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

2.1.7.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut aliran konstruktivisme (dalam Rifa'I dan Anni , 2011: 199) belajar adalah proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik dalam proses belajar tersebut terjadi proses asimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang sudah dipelajari. Dengan demikian sebenarnya tergolong teori kognitif, hanya saja kognitif dalam pengembangan. Prinsip yang nampak dalam pembelajaran konstruktivisme ialah:

a. pertanyaan dan konstruksi jawaban peserta didik adalah penting;
b. berlandasan beragam sumber informasi materi dapat dimanipulasi para peserta didik;
c. pendidik lebih bersikap interaktif dan berperan sebagai fasilitator dan mediator bagi peserta didik dalam proses mengajar;

d. program pembelajaran dibuat bersama peserta didik agar mereka benar-benar terlibat dan bertanggungjawab (kontrak pembelajaran); dan

e. strategi pembelajaran, *student centered learning*, dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif dan kolaboratif.

Penerapan dari teori belajar dalam penelitian ini yakni peserta didik belajar aktif, pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa berusaha untuk mengemukakan pendapat atau hasil pemikirannya kemudian diutarakan pada kegiatan kerja kelompok. Jadi, melalui kegiatan tersebut peserta didik akan selalu mencoba untuk mengembangkan pemikirannya.

2.1.8 Penerapan Pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan

Sebuah kelas dikatakan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan, jika menetapkan komponen utama pembelajaran efektif ini dalam pembelajarannya. Adapun penerapan metode sosiodrama berbantu boneka tangan langkah-langkahnya sebagai berikut.

Tabel 2.2
Penerapan Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan

Langkah Pelaksanaan Metode Sosiodrama*	**Langkah Penggunaan Media Boneka Tangan****	**Langkah Pelaksanaan Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan**	
		(Aktivitas Guru) ***	**(Aktivitas Siswa)*****
Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.	**Memperkenalkan unit** Menyiapkan media boneka tangan, naskah percakapan dan panggung boneka.	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, materi, media boneka tangan, skrip (naskah percakapan berisi tentang masalah sosial), panggung boneka dan media pendukung lain seperti slide atau gambar.	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran
Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.	**Menjelaskan proses** Menjelaskan cara menggunakan boneka tangan dan cara memainkannya di panggung boneka.	Guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan serta menjelaskan gambaran kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa termasuk menjelaskan metode sosiodrama.	Siswa merespons apersepsi, menyimak kompetensi atau tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik.
	Menjawab pertanyaan-pertanyaan	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media boneka tangan sebagai variasi agar pembelajaran lebih komunikatif.	Siswa menyimak penjelasan materi
		Guru membagi siswa	Siswa berkelompok,

		bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 6 sampai 7 siswa.	setiap kelompok terdiri dari 6 -7 siswa.
	Melengkapi perbandingan	Guru membagikan lembar kerja peserta didik untuk masing-masing kelompok.	Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan lembar kerja kelompok (LKK).
Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung	.	Guru memberikan penjelasan tugas yang harus diselesaikan kelompok termasuk menjelaskan tentang peranan yang akan didramakan.	Siswa menetapkan pemegang peranan / tokoh pemeran.
Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.		Memberikan motivasi dan bimbingan bagi siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan	Setiap kelompok berlatih drama dan memahami naskah untuk ditampilkan didepan kelas dengan menggunakan boneka tangan.
Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan	**Unit akhir atau puncak** Pagelaran drama	Guru mengatur jalannya pelaksanaan drama	Setiap kelompok menampilkan drama dengan menggunakan

mencapai ketegangan.	boneka tangan.		boneka tangan di panggung boneka yang telah disediakan secara bergiliran, kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak pertunjukkan dari kelompok yang tampil dan menuliskan inti drama tersebut pada lembar kerja kelompok.
Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.		Guru bersama siswa menyimpulkan inti pembelajaran	Siswa bersama guru menyimpulkan inti pembelajaran
Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.		Guru memberikan penghargaan (*reward*) untuk kelompok terbaik	Kelompok terbaik mendapatkan penghargaan
		Guru memberikan soal evaluasi dan memberikan penilaian.	Siswa mengerjakan evaluasi

Sumber:

a. * Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006 : 89).

b. ** Sudjana (2010:196).

c. ***Modifikasi peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2.1.9 Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan

Keterampilan guru adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Turney dalam Winataputra (2007:7.2) mengemukakan 8 keterampilan dasar mengajar, diantaranya (1) keterampilan bertanya; (2) keterampilan memberikan penguatan; (3) keterampilan memberikan variasi; (4) keterampilan menjelaskan; (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Berdasarkan uraian tersebut maka ditetapkan indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan yaitu sebagai berikut.

1. Guru membuka pelajaran dan memotivasi siswa

   Kegiatan membuka pelajaran dan memotivasi siswa merupakan keterampilan guru dalam membuka pelajaran. Indikator ini meliputi mengajak berdoa dan mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa.

2. Menjelaskan materi pembelajaran

Kegiatan menjelaskan materi pembelajaran merupakan keterampilan guru dalam hal menjelaskan. Indikator ini meliputi guru menjelaskan dengan suara yang lantang dan jelas serta bahasa yang sederhana, memberikan penekanan pada materi pokok, menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan materi, dan mengadakan balikan atau pertanyaan tentang penjelasan yang disajikan.

3. Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran

   Kegiatan menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran merupakan keterampilan guru dalam mengadakan variasi. Indikator ini meliputi menyiapkan media yang digunakan seperti boneka tangan, skrip (naskah percakapan) dan panggung boneka, guru dapat memusatkan perhatian siswa pada media boneka tangan, guru membuat pola interaksi membentuk siswa berkelompok, dan guru memberikan penjelasan langkah-langkah kegiatan sosiodrama.

4. Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan bertanya)

   Kegiatan tanya jawab dengan siswa merupakan keterampilan bertanya guru. Indikator ini meliputi guru memberikan pertanyaan secara jelas dan singkat, pertanyaan diajukan keseluruh siswa, siswa tertentu atau meminta siswa untuk menanggapi jawaban teman, guru memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan dan guru memberi konfirmasi jawaban.

5. Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi

   Kegiatan membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi merupakan keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil. Indikator ini

meliputi menjelaskan petunjuk pengerjaan lembar kerja kelompok, memberi contoh peragaan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka, memberi kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk bertanya, dan berkeliling untuk membantu kelompok berdiskusi dan berlatih percakapan drama.

6. Mengatur jalannya pagelaran sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan

   Kegiatan mengatur jalannya pagelaran sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan merupakan keterampilan guru dalam mengelola kelas. Indikator ini meliputi guru menentukan urutan kelompok pagelaran sosiodrama boneka tangan, mengkondisikan siswa agar memperhatikan penampilan sosiodrama kelompok lain, mengelola kegiatan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan, dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi penampilan kelompok yang bertugas.

7. Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa

   Kegiatan memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa merupakan keterampilan guru dalam memberikan penguatan. Indikator ini meliputi penguatan diberikan kepada pribadi tertentu, penguatan diberikan kepada kelompok, penguatan yang digunakan bervariasi, dan penguatan diberikan segera setelah muncul tingkah laku atau respons siswa.

8. Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi

   Kegiatan menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi merupakan keterampilan guru dalam menutup pelajaran. Indikator

ini meliputi menuntun siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan soal evaluasi, memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi dengan jelas, dan melaksanakan tindak lanjut.

2.1.10 Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan

Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa melakukan suatu aktivitas. Diedrich dalam Sardiman (2011: 101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut : (1) *visual activities*; (2) *oral activities*; (3) *listening activities*; (4) *writing activities*; (5) *drawing activities* ; (6) *motor activities*; (7) *mental activities*; (8) *emotional activities*.

Berdasarkan uraian tersebut maka ditetapkan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (*emotional activities)*

   Kegiatan siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran merupakan kegiatan emosional. Indikator ini meliputi siswa masuk kelas dan duduk tenang, berdoa dengan hikmat, berkata hadir atau ada ketika dipresensi dan menyiapkan sarana prasarana belajar seperti alat tulis dan buku sumber.

2. Siswa memperhatikan penjelasan guru (*visual activities*, *listening activities*, *oral activities* dan *writing activities*)

Kegiatan memperhatikan penjelasan guru merupakan kegiatan visual, mendengarkan, lisan, dan menulis. Indikator ini meliputi menyimak penjelasan guru, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru.

3. Siswa melakukan diskusi kelompok (*oral activities*, *listening activities*, *emotional activities*, dan *visual activities)*

   Kegiatan melakukan diskusi kelompok merupakan kegiatan lisan, mendengarkan, emosional, dan visual. Indikator ini meliputi siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru , melaksanakan petunjuk pengerjaan LKK, mengkoordinir pembagian peran, dan membaca skrip/naskah percakapan sesuai peran masing-masing.

4. Siswa menemukan konsep dari hasil diskusi kelompok (*oral activities*, *listening activities*, *mental activities* dan *writing activities)*

   Kegiatan menemukan konsep dari hasil diskusi kelompok merupakan kegiatan lisan, mendengarkan, mental dan menulis. Indikator ini meliputi siswa saling berpendapat dalam kelompoknya tentang isi skrip (naskah percakapan), menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja kelompok sesuai petunjuk pengerjaan, menjelaskan kembali materi yang dengan baik, dan semua anggota kelompok mengetahui hasil diskusi kelompoknya ketika ditanya secara acak.

5. menampilkan sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan *(oral activities*, *emotional activities*, *listening activities*, *visual activities* dan *motor activities)*

Kegiatan menampilkan sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan merupakan kegiatan lisan, emosional, mendengarkan, visual dan kegiatan motorik. Indikator ini meliputi siswa memerankan tokoh sosiodrama menggunakan boneka tangan dengan baik, suara siswa dalam memerankan tokoh dapat didengar, siswa membacakan hasil diskusi, dan memberi tanggapan penampilan kelompok lain.

6. menyimpulkan hasil diskusi kelompok *(oral activities, writing activities, mental activities,* dan *listening activities)*

   Kegiatan menyimpulkan hasil diskusi kelompok merupakan kegiatan lisan, menulis, mental dan mendengarkan. Indikator ini meliputi siswa bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami, siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang yang benar dan percaya diri, membuat riskasan pada buku catatan, dan siswa dapat menjawab pertanyaan guru tentang materi yang sedang dipelajari.

7. siswa mengerjakan soal evaluasi (*visual activities, mental activities* dan *writing activities*)

   Kegiatan mengerjakan soal evaluasi merupakan kegiatan visual, mental dan menulis. Indikator ini meliputi siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk guru,tertib dan tenang saat mengerjakan soal evaluasi, siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang diberikan guru.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menerapkan metode sosiodrama maupun media boneka tangan. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Januardi, Mastar Asran dan Budiman Tampubolon (2014), dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD". Hasil rata-rata menyusun rencana pelaksanaan pembelajaraan pada siklus I 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,37 (baik) pada siklus II. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran rata-rata total pada siklus I 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,53 (baik sekali). Hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata nilai 60 (baik) meningkat menjadi 73,57 (tinggi).

Penelitian yang dilakukan oleh Md Ayu Puspasari dkk (2013), mahasiswa PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang berjudul "Pengaruh Metode Sosiodrama Berbantuan Satua Bali terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD". Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ranah afektif pada pembelajaran PKn siswa yang dibelajarkan dengan metode sosiodrama berbantuan satua bali dibanding siswa yang dibelajarkan dengan metode diskusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nuraeni, Usada dan A. Dakir (2012), mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. Judul penelitiannya adalah "Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Materi Sekitar Proklamasi Kemerdekaan". Hasil

penelitiannya adalah melalui metode pembelajaran sosiodrama dapat meningkatkan motivasi belajar IPS materi pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SDN Kayuapak 01 Polokarto, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/ 2012. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada nilai rata-rata kelas yaitu sebelum tindakan sebesar 60,93; siklus I naik menjadi 70,21 dan pada siklus II naik menjadi 76,79. Pada Pra siklus, 1 siswa memiliki motivasi tinggi sedangkan yang lain motivasi rendah dan sedang. Siklus I, 7 siswa (50%) memiliki motivasi tinggi dan sisanya motivasi sedang/cukup. Kemudian siklus II, siswa yang memiliki motivasi tinggi atau sangat tinggi ada 12 siswa (85,71), yang lain motivasi sedang/ cukup ada 2 siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Asep Yusuf Ismail (2012) dengan Judul "Penerapan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Alam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini telah berhasil mendeskripsikan efektivitas penerapan metode sosiodrama dan penggunaan alat/media yang relevan, antara lain: (1) penggunaan metode sosiodrama dalam proses pembelajaran sejarah telah mampu mengubah keadaan awal pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS itu sendiri hal ini disebabkan metode sosiodrama telah mampu menarik minat belajar siswa untuk telibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut; (2) pemilihan metode sosiodrama ternyata telah mampu memupuk kerjasama ; (3) dengan diterapkannya metode sosiodrama dalam proses pembelajaran sejarah terbukti telah menunjukkan hasil yang baik. Hal ini terlihat hasil belajar yang semula (hasil tes awal) rata-ratanya 42,75

meningkat pada test akhir tindakan pertama menjadi 61,31 dan meningkat lagi pada hasil test akhir tindakan kedua menjadi 82,81.

Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus Muttaqin (2013) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan SAVI Berbantuan Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Karanganyar 01 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pendekatan SAVI berbantuan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita yang signifikan. Keterampilan bercerita siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,2 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 59% dengan kualifikasi tidak tuntas. Pada siklus II keterampilan bercerita mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 76,1 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 88%. Hasil penelitian tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75% siswa kelas II SDN Karanganyar 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar klasikal dengan nilai KKM ≥70 pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Wan Nor Raihan Wan Ramli dan Farrah 'Aini Lugiman (2012) Mahasiswa Universitas Teknologi MARA, Malaysia dengan judul "*The Constribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society*". Hasil penelitian tersebut adalah pertunjukan bayangan boneka digital animasi yang menceritakan cerita untuk lebih memahami tentang kehidupan untuk masa depan.

Penelitian yang dilakukan oleh Walter F.Baile, MD dan Rebecca Walters (2013) Mahasiswa Universitas Texas, New York, USA dengan judul "*Applying Sociodramatic Methods in Teaching Transition to Palliative Care*". Penelitian ini

mendeskripsikan bahwa sosiodrama merupakan metode simulasi untuk membahas transisi perawatan paliatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Q.G.To, H.k.Le, T.T.Y.Dao, C.G. magnussen, dan Q.T.K. Le (2010) dengan judul "*Effectiveness of a puppet show on iodine knowledge, attitudes and behavior of elementary students and the indirect effects on their parents and households in Ho Chi Minh City: a pilot study*". Penelitian ini menunjukkan keefektifan pertunjukkan boneka untuk menghibur anak.-anak.

Berdasarkan kajian empiris tersebut, metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat dijadikan alternatif penyelesaian pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, karena dari berbagai kajian empiris diketahui dapat meningkatkan keterampilan guru dengan memvariasikan media pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran terutama saat penerapan metode sosiodrama, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal 63.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pelaksanaan pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang masih belum optimal. Hal tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dibanding melibatkan siswa dalam dialog interaktif dan siswa tidak melakukan suatu aktivitas sehingga siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran berlangsung membosankan. Bahkan kelas

menjadi tidak kondusif, karena tidak terjadi interaksi yang baik antara siswa dan guru. Selain itu guru jarang mengaitkan permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa dengan materi pembelajaran. Proses penyampaian materi, guru belum memanfaatkan media atau alat peraga secara optimal guna mendukung pembelajaran.

Hal itu diperkuat dengan data dari hasil observasi bahwa pada ulangan harian PKn, terdapat banyak siswa yang nilainya masih dibawah kriteria yang ditetapkan sekolah yaitu 63. Dari seluruh jumlah siswa kelas IVA (33 siswa) lebih dari setenganya belum mencapai nilai KKM. Persentasenya 55% (18 siswa) belum tuntas, dengan nilai 15-55 dan 45% (15 siswa) sudah tuntas, dengan nilai 65-75. Rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran PKn ini hanya 51.5. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran PKn tersebut, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran, agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti bersama kolaborator mengambil langkah pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Alur berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

KONDISI AWAL

Pembelajaran PKn masih belum optimal, ditandai dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru:
   1) Metode pembelajaran belum variatif dan cenderung monoton menggunakan metode ceramah sehingga kurang mengaktifkan siswa.
   2) Guru jarang mengaitkan permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa dengan materi pembelajaran
   3) Penggunaan media kurang optimal.
2. Aktivitas siswa
   1) Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran
   2) Tidak fokus pada pembelajaran dan kurang membangun pengetahuan
3. Hasil Belajar siswa
   pada ulangan harian PKn, terdapat banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM yaitu 63. Dari seluruh jumlah siswa kelas IVA (33 siswa) 18 siswa (55%) belum tuntas, dan hanya 15 siswa (45%) sudah tuntas. Rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran PKn ini hanya 51.5.

PELAKSANAAN TINDAKAN

Penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan

1. Guru melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Menjelaskan langkah pembelajaran dan materi yang akan dilaksanakan
3. Menjelaskan materi ajar berbantu media boneka tangan sebagai media komunikasi interaktif.
4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
5. Siswa dikelompokkan, setiap kelompok terdiri 6-7 siswa.
6. Guru membagikan lembar kerja kelompok (LKK).
7. Siswa melaksanakan diskusi kelompok dan memahami naskah drama
8. Menampilkan pagelaran drama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka yang telah disediakan.
9. Guru bersama siswa menyimpulkan materi
10. Memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik.
11. Melaksanakan evaluasi menggunakan tes tertulis.

HASIL AKHIR TINDAKAN

Kualitas pembelajaran PKn meningkat dengan indikator keberhasilan :

1. Keterampilan guru meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Aktivitas siswa meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3. Siswa mengalami ketuntasan belajar klasikal dengan perolehan nilai ≥ 63 sebesar $\geq 75\%$

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

BAB III
METODE PENELITIAN

4.1 JENIS PENELITIAN

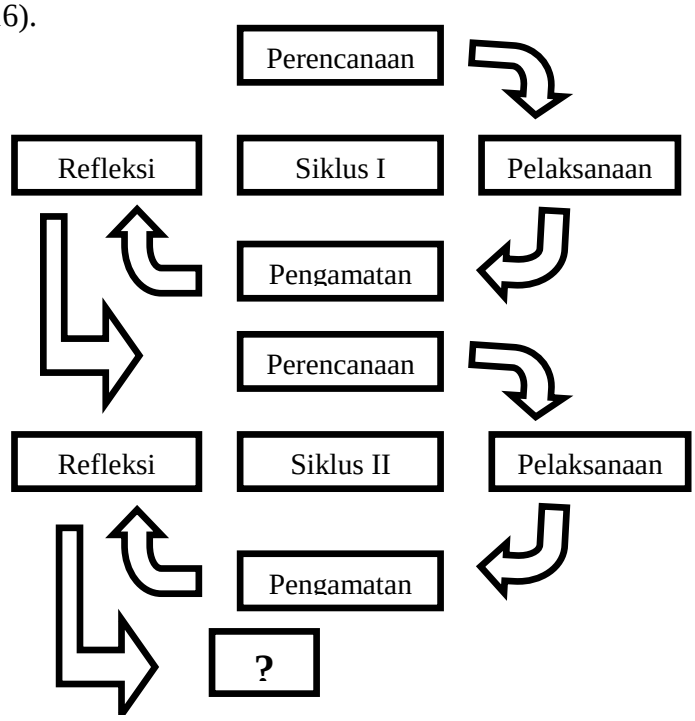
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. PTK atau penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani, 2010:1.15).

Penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian (Arikunto, 2014:2-3) yaitu sebagai berikut.

a. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
b. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.
c. Kelas dalam hal ini tidak terikat dalam ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah

sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Berikut bagan langkah-lagkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2014: 16).



Bagan 3.1 Alur Langkah-Langkah PTK (Arikunto, 2014: 16)

Berdasarkan bagan tersebut dapat disimpulkan terdapat empat tahapan yang harus dilalui dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan secara berulang sampai siklus yang direncanakan. Peneliti melaksanakan tindakan dalam 3 siklus dengan masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Penjelasan tahapan dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

3.1.1 Perencanaan

Arikunto (2014:18) menjelaskan dalam tahap perencanaan, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus

untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlansung.

Tahapan dalam perencanaan penelitian ini meliputi sebagai berikut.

a) Mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator pembelajaran.
b) Menelaah materi pembelajaran dan menelaah indikator bersama kolaborator.
c) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.
d) Menyiapkan sumber, alat peraga dan media pembelajaran berupa skenario yang ditampilkan dalam pembelajaran.
e) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan Lembar Kerja Kelompok.
f) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.1.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi atau penerapan isi rancangan yang telah ditetapkan, yaitu mengenai tindakan di kelas (Arikunto, 2014:18). Peneliti melaksanakan tindakan dalam III siklus, masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan pengembangan RPP dan skenario perencanaan pembelajaran melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan yang telah dibuat oleh peneliti.

3.1.3 Pengamatan atau observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/ penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa (Arikunto, 2014:78). Kegiatan pengamatan dalam penelitian ini, dilaksanakan secara kolaboratif oleh kolaborator untuk mengamati keterampilan guru, observer mengamati aktifitas siswa dan ketercapaian karakter siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.1.4 Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya (Arikunto, 2014:78). Pada tahap ini peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi, yaitu mencoba mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar, apakah sudah efektif melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama. Kemudian peneliti dan kolaborator membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya mengacu pada siklus sebelumnya.

4.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti merencanakan tiga siklus dengan masing-masing siklus 1 kali pertemuan.

5.2.1 Siklus I

3.2.1.1 Perencanaan Siklus I

a. Mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran PKn.

Tabel 3.1
SK, KD dan Indikator mata pelajaran PKn siklus I

Standar Kompetensi	4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.
Kompetensi Dasar	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya
Indikator	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri globalisasi 4.1.3 Mengidentifikasi contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang.

b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dengan materi pokok bahasan yaitu globalisasi.

c. Mengembangkan materi ajar dengan memanfaatkan berbagai gambar, teks dll.

d. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) sesuai dengan langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.
e. Menyiapkan media penunjang pembelajaran berupa skrip atau naskah percakapan, gambar serta media boneka tangan sebagai media komunikatif.
f. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.
g. Menyiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa , angket respons siswa, dan catatan lapangan mengenai pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.2.1.2 Pelaksanaan Siklus I

a. Pra kegiatan (±5 menit)
   1) Salam
   2) Guru mengajak berdo'a
   3) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan awal (±10 menit)
   1) Guru melakukan apersepsi

      "Pada Pembelajaran kali ini ibu bersama teman yang berasal dari Malaysia yaitu Ipin dan Upin (boneka tangan). Kalian tentu sudah mengenal tokoh kartun ini bukan? Kalian mengenal Ipin dan Upin dari mana? Ya, dari televisi. Ada jawaban lain? Dari majalah. Ada lagi? Ya dari internet. Ada yang pernah ketemu langsung di Malaysia? Belum ada ya, soalnya jauh. Tepuk tangan untuk teman-teman kalian yang menjawab tadi. Televisi, internet merupakan alat elektronik yang

canggih. Tanpa adanya teknologi tersebut tentu akan ketinggalan informasi. Nah kecanggihan teknologi tersebut merupakan suatu contoh dari globalisasi".

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan motivasi.
3) Siswa mendengarkan informasi mengenai langkah dan materi pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

c. Kegiatan Inti (± 70 menit)

1) Siswa mengamati gambar tentang alat-alat komunikasi modern, alat transportasi modern dll (eksplorasi).
2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengertian globalisasi dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi).
3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi dan contoh-contoh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari dari berbagai bidang (elaborasi).
4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang contoh-contoh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari serta pengaruhnya (elaborasi).
5) Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami (elaborasi).
6) Siswa dikelompokan, Setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Secara berkelompok siswa mendapat LKK berupa skip percakapan/drama yang berhubungan dengan globalisasi dan pengaruhnya diberbagai bidang (elaborasi).

7) Siswa bersama kelompok menentukan pemeran setiap tokoh dan memahami isi dari skrip/naskah percakapan tersebut serta menuliskan isi dari skip tersebut pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).
8) Setiap kelompok menampilkan drama masing-masing secara bergiliran dengan menggunakan media boneka tangan. Kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak inti drama dan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).
9) Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok tentang pengaruh globalisasi (eksplorasi).

d. Kegiatan penutup (±20 menit)
   1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan (konfirmasi)
   2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
   3) Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran pada para siswa.

3.2.1.3 Pengamatan Siklus I

Tahap pengamatan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati meliputi sebagai berikut.

a. Melakukan pengamatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran.
b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
c. Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa, angket dan catatan lapangan setelah menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.2.1.4 Refleksi Siklus I

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator merefleksi pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I.
b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I.
c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II dengan mengacu pada hasil siklus I.

3.2.2 Siklus II

3.2.2.1 Perencanaan Siklus II

a. Mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran PKn.

Tabel 3.2
SK, KD dan Indikator mata pelajaran PKn siklus II

Standar Kompetensi	4 Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.
Kompetensi Dasar	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya
Indikator	4.1.4 Membedakan antara pengaruh positif dan negatif globalisasi 4.1.5 Menjelaskan pengaruh positif globalisasi 4.1.6 Menjelaskan pengaruh negatif globalisasi 4.1.7 Menjelaskan cara menyikapi pengaruh globalisasi

b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dengan materi pokok bahasan yaitu pengaruh positif dan negatif globalisasi.
c. Mengembangkan materi ajar dengan memanfaatkan berbagai gambar, teks dll.
d. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) sesuai dengan langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.
e. Menyiapkan media penunjang pembelajaran berupa skrip atau naskah percakapan, gambar, teks, dan media boneka tangan sebagai media komunikatif.
f. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.
g. Menyiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, angket respons siswa dan catatan lapangan mengenai pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.2.2.2 Pelaksanaan Siklus II

a. Pra kegiatan (±5 menit)
    1) Salam
    2) Guru mengajakberdo’a
    3) Mengecek kehadiran siswa

b. Kegiatan awal (±10 menit)

1) Guru melakukan apersepsi

"Siswa-siswa apakah masih ingat apa yang kita pelajari minggu kemarin? Ya minggu kemarin kita membahas tentang pengertian globalisasi, contoh-contoh globalisasi dan pengaruh globalisasi diberbagai bidang. Ada yang berani menjelaskan pengertian globalisasi? Ya benar sekali. Berarti sudah paham semua ya materi minggu kemarin. Selanjutnya hari ini kita akan membahas pengaruh positif, pengaruh negatif dan sikap kita terhadap adanya globalisasi".

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan motivasi.

3) Siswa mendengarkan informasi mengenai langkah dan materi pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

c. Kegiatan Inti (±70 menit)

1) Siswa mengamati teks tentang gambaran globalisasi yang ada dikehidupan sehari-hari (eksplorasi).

2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengaruh positif dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi).

3) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengaruh negatif dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi).

4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari serta sikap menghadapi pengaruh negatif globalisasi (elaborasi).

5) Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami (elaborasi).
6) Siswa dikelompokan, Setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Secara berkelompok siswa mendapat LKK berupa skrip percakapan/drama yang berhubungan dengan pengaruh globalisasi diberbagai bidang dan bagaimana cara menyikapinya (elaborasi).
7) Siswa bersama kelompok menentukan pemeran setiap tokoh dan memahami isi dari skrip/naskah percakapan tersebut serta menuliskan isi dari skip tersebut pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).
8) Setiap kelompok menampilkan drama masing-masing secara bergiliran dengan menggunakan media boneka tangan. Kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak inti drama dan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).
9) Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok tentang pengaruh positif, negatif dari globalisasi dan menyikapinya dengan benar (eksplorasi).

d. Kegiatan penutup (±20 menit)

1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan (konfirmasi).
2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3) Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran pada para siswa.

3.2.2.3 Pengamatan Siklus II

Tahap pengamatan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati meliputi sebagai berikut.

a. Melakukan pengamatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran.
b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
c. Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa, angket, dan catatan lapangan setelah menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.2.2.4 Refleksi Siklus II

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator melaksanakan refleksi sebagai berikut.

a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II.
b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II.
c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II.
d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III dengan mengacu pada hasil siklus II.

3.2.3 Siklus III

3.2.3.1 Perencanaan Siklus III

a. Mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran PKn.

Tabel 3.3
SK, KD dan Indikator mata pelajaran PKn siklus III

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	4.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional 4.2.2 Menyebutkan macam-macam kebudayaan nasional dari berbagai daerah 4.2.3 Menyebutkan kebudayaan Indonesia yang sudah pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional

b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dengan materi pokok bahasan yaitu globalisasi yang berpengaruh pada kebudayaan nasional.
c. Mengembangkan materi ajar dengan memanfaatkan berbagai gambar, teks, dan video.
d. Menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) sesuai dengan langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

e. Menyiapkan media penunjang pembelajaran berupa skrip atau naskah percakapan, gambar budaya indonesia serta media boneka tangan sebagai media komunikatif.

f. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.

g. Menyiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, angket respons siswa, catatan lapangan, dan wawancara dengan kolaborator mengenai pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.2.3.2 Pelaksanaan Siklus III

a. Pra kegiatan (±5 menit)

1) Salam

2) Guru mengajakberdo'a

3) Mengecek kehadiran siswa

b. Kegiatan awal (±10 menit)

1) Guru melakukan apersepsi

"Pada Pembelajaran minggu lalu kita telah membahas tentang pengaruh positif dan negatif dari globalisasi. Globalisasi itu salah satunya berpengaruh pada bidang kebudayaan. Tak terkecuali kebudayaan Indonesia. Siapa yang berani menyebutkan budaya-budaya Indonesia?"

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan motivasi.

3) Siswa mendengarkan informasi mengenai langkah dan materi pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

c. Kegiatan Inti (± 70 menit)

1) Siswa mengamati gambar tentang budaya Indonesia lokal maupun yang sudah mendunia (eksplorasi).
2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengertian kebudayaan nasional dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi).
3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kebudayaan nasional (elaborasi).
4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang contoh-contoh kebudayaan nasional (elaborasi).
5) Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami (elaborasi).
6) Siswa dikelompokan, Setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Secara berkelompok siswa mendapat LKK berupa skrip percakapan/drama yang berhubungan dengan kebudayaan nasional yang sudah mendunia (elaborasi).
7) Siswa bersama kelompok menentukan pemeran setiap tokoh dan memahami isi dari skrip/naskah percakapan tersebut serta menuliskan isi dari skip tersebut pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).
8) Setiap kelompok menampilkan drama masing-masing secara bergiliran dengan menggunakan media boneka tangan. Kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak inti drama dan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).

9) Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok tentang kebudayaan indonesia yang sudah mendunia (eksplorasi).

d. Kegiatan penutup (±20 menit)

1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan (konfirmasi).
2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3) Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran pada para siswa.

3.2.3.3 Pengamatan Siklus III

Tahap pengamatan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati meliputi sebagai berikut.

a. Melakukan pengamatan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran.
b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
c. Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa, angket, catatan lapangan dan wawancara setelah menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

3.2.3.4 Refleksi Siklus III

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator melaksanakan refleksi sebagai berikut.

a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III.
b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan pengaruh tindakan pada siklus III.
c. Menyimpulkan hasil dari pelaksanaan siklus III.

d. Hasil pengamatan ketiga siklus kemudian dianalisis, dievaluasi dan disimpulkan untuk membuat laporan penelitian tindakan kelas.

4.3 SUBJEK PENELITIAN

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, semester II tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 33 siswa yang terdiri atas 20 siswa putra dan 13 siswa putri.

4.4 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang.

4.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Keterampilan guru kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang dalam pembelajaran PKn dengan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.
b. Aktivitas siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang dalam pembelajaran PKn dengan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.
c. Hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang dalam pembelajaran PKn dengan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

4.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

4.6.1 Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran (Widoyoko, 2014: 21). Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 pada mata pelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa / kejadian dan lainnya yang dinyatakan dalam bentuk penyataan atau berupa kata-kata (Widoyoko, 2013:18). Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, penilaian ketercapaian karakter, angket, wawancara serta catatan lapangan selama pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

4.6.2 Sumber Data

a. Siswa

Data yang bersumber dari siswa berupa tes. Data tes diperoleh pada setiap akhir pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan yaitu berupa nilai hasil belajar siswa atau nilai evaluasi.

b. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar pengamatan keterampilan dan wawancara kolaborator mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

c. Catatan Lapangan

Pada penelitian ini, sumber data catatan lapangan diperoleh dari catatan pengamatan proses pembelajaran. Hasilnya berupa catatan aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

d. Data dokumen

Sumber data dokumen berasal dari data awal hasil evaluasi, RPP, evaluasi, foto-foto maupun video.

4.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (Widoyoko, 2014:33). Teknik pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan non tes.

a. Teknik Tes

Tes adalah sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Widoyoko, 2014:57). Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes tertulis.

b. Teknik Nontes

Poerwanti dkk (2008:3.19) mengemukakan bahwa teknik nontes adalah evaluasi proses dan hasil belajar siswa dilakukan tanpa menguji siswa, melainkan dengan melakukan observasi atau pengamatan, melakukan wawancara, menyebar angket dan lain-lain. Sedangkan menurut Hamdani (2011:316) teknik non tes adalah suatu alat penilaian yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan peserta tes tanpa menggunakan tes. Pengumpulan data yang dilakukan melalui teknik nontes dalam penelitian ini, yaitu observasi atau pengamatan, dokumentasi, wawancara, catatan lapangan serta angket.

1) Observasi

   Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2011:220). Dalam penelitian ini, observasi atau pengamatan dilakukan terhadap keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa dan pengamatan ketercapaian karakter dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

   Pengamatan keterampilan guru selama proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan. Sedangkan pengamatan siswa terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dan ketercapaian karakter selama pembelajaran berlangsung.

2) Dokumentasi

Studi Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2011:221). Data dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh dokumen bukti aktivitas guru dan siswa dalam bentuk foto dan video yang mengambarkan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan berlangsung.

3) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual (Sukmadinata, 2011:216). Wawancara memiliki sifat yang luwes, pertanyaan diberikan dapat disesuaikan dengan subjek, sehingga segala sesuatu yang ingin diungkapkan dapat digali dengan baik. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat kolaborator tentang pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

4) Catatan lapangan

Catatan lapangan menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2010:209) adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data.

Catatan lapangan dalam penelitian ini berisi catatan pembelajaran berlangsung mengenai hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran PKn menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

5) Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respons sesuai dengan permintaaan pengguna (Widoyoko, 2014:33). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

4.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data merupakan proses pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi (Sugiyono, 2009:244).

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalis dengan menggunakan teknik analisis statitik deskritif dengan menentukan mean, median, modus, skor terendah, skor tertinggi, dan disajikan dalam bentuk persentase.

Adapun langkah-langkah untuk mengalisis data kuantitatif tersebut adalah sebagai berikut.

1) Nilai rata-rata kelas

$$\text{Me} = \frac{\sum fi\, xi}{\sum fi}$$

Keterangan:

Me = Mean untuk data bergolong

$\sum fi$ = Jumlah data /sampel

$fixi$ = Produk perkalian antara f_i pada tiap interval data dengan tanda kelas (x_i). Tanda kelas (x_i) adalah rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data.

(Sugiyono, 2010:54)

2) Median

$$M_d = b + p\left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f}\right)$$

Keterangan:

M_d = Median

b = batas bawah, dimana median akan terletak

n = banyak data/jumlah sampel

p = panjang kelas interfal

F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2010:53)

3) Modus

$$Mo = b + p\left(\frac{b1}{b1+b2}\right)$$

Keterangan:

M_o = Modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval

b_1 = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.

b_2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

(Sugiyono, 2010:52)

4) Menghitung persentase ketuntantasan belajar

$$F = \frac{fi}{\sum f} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

$\sum f$ = jumlah frekuensi seluruh

fi = jumlah frekuensi yang muncul

F = persentase frekuensi

(Aqib, 2010:41)

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa dengan KKM individual dan KKM klasikal yang dikelompokkan ke dalam kriteria tuntas dan tidak tuntas.

Menurut Djamarah dan Zain (2006:107) keberhasilan proses belajar mengajar dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut.

a) Istimewa / maksimal apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa.
b) Baik sekali/optimal apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
c) Baik/minimal apabila bahan pelajaran yang dajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai siswa.
d) Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa.

Selanjutnya apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru. Namun apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (di bawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (*remedial*) Djamarah dan Anwar Zain (2006:108).

Berikut kriteria ketuntasan belajar untuk mata pelajaran PKn SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

Tabel 3.4
Kriteria Ketuntasan Belajar PKn

Kriteria Ketuntasan Individual	Kriteria Ketuntasan Klasikal	Kualifikasi
≥ 63	≥ 75%	Tuntas
< 63	< 75%	Tidak Tuntas

(KKM SDN Tambakaji 03 Kota Semarang)

Penyajian data disajikan dengan membuat distribusi frekuensi dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a) Mengidentifikasi nilai tertinggi dan terendah.
b) Menentukan rentangan nilai yaitu mengurangkan nilai paling rendah dari nilai paling tinggi
c) Menentukan banyaknya kelas.

   K (banyaknya kelas) = 1 + (3,3) log n

   I (lebar kelas) = R : k
d) Membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.

(Arikunto, 2007 : 294-295)

Adapun untuk menentukan kriteria ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut.

Nilai maksimum adalah 100 dan nilai minimum adalah 63. Kriteria nilai yang digunakan yaitu sangat baik, baik dan cukup.

R= nilai tertinggi – nilai terendah

= 100 – 63

= 37

K = 3 (karena menggunakan 3 kriteria)

i $= \frac{rentang}{banyak\ kelas}$

i $= \frac{37}{3}$ = 12, 3 dibulatkan menjadi 12

Tabel 3.5
Kriteria ketuntasan hasil belajar

Hasil belajar	Kriteria	Kualifikasi
87-100	Sangat baik	Tuntas
75-86	Baik	Tuntas
63-74	Cukup	Tuntas
<63	Kurang	Tidak Tuntas

b. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, hasil observasi aktivitas dan pencapaian karakter siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Langkah-langkah dalam mengelola data skor menurut Poerwanti, dkk (2008:6.9) adalah sebagai berikut.

a) Menentukan skor maksimal dan skor minimal
b) Menentukan median dari data skor yang diperoleh dengan,
c) Membagi rentang skor menjadi 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup, kurang)

Jika :

R = Skor terendah

$$n = (T - R) + 1$$

T = Skor tertinggi

n = Banyaknya data

Untuk rumus yang digunakan adalah :

Letak Q1 = $\frac{1}{4}$ (n + 2) untuk n genap atau Q1 = $\frac{1}{4}$ (n + 1) untuk data ganjil

Letak Q2 = $\frac{2}{4}$ (n + 1) untuk data genap maupun data ganjil

Letak Q3 = $\frac{3}{4}$ (n + 2) untuk data genap atau Q3 = $\frac{3}{4}$ (n + 1) untuk data ganjil

Letak Q4 = skor maksimal, maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut.

Tabel 3.6
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
Q3 ≤ skor ≤ T	Sangat baik	Tuntas
Q2 ≤ skor ≤ Q3	Baik	Tuntas
Q1 ≤ skor < Q2	Cukup	Tidak tuntas
R ≤ skor < Q1	Kurang	Tidak tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Dari tabel tersebut, peneliti perlu menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru, aktivitas siswa dan penilaian karakter siswa yaitu sebagai berikut.

1) Keterampilan Guru

Terdapat 8 indikator keterampilan guru dalam penelitian ini. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor. Skor terendah adalah 0 dan skor tertinggi adalah 8x4 yaitu 32. Jadi terdapat data (n) = (32-0)+1= 33 (data ganjil).

Letak Q1=$\frac{1}{4}$ (n + 1) = $\frac{1}{4}$ (33 + 1)

= 8,5 jadi nilai K1 adalah 7,5

Letak Q2= $\frac{2}{4}$ (n + 1) = $\frac{2}{4}$ (33 + 1)

=17 jadi nilai K2 adalah 16

Letak Q3= $\frac{3}{4}$ (n + 1) = $\frac{3}{4}$ (33 + 1)

=25,5 jadi nilai K3 adalah 24,5

Tabel 3.7
Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	**Kriteria**	**Kualifikasi**
24,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat Baik (A)	Tuntas
16 ≤ skor < 24,5	Baik (B)	Tuntas
7,5 ≤ skor < 16	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 7,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Keterangan :

a) Skor lebih besar sama dengan 0 dan lebih kecil dari 7,5 masuk dalam criteria kurang.

b) Skor lebih besar sama dengan 7,5 dan lebih kecil dari 16 masuk dalam kriteria cukup.

c) Skor lebih besar sama dengan 16 dan lebih kecil dari 24,5 masuk dalam kriteria baik.

d) Skor lebih besar sama dengan 24,5 dan lebih kecil sama dengan 32 masuk dalam kriteria sangat baik.

2) Aktivitas siswa

Terdapat 7 indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskripor. Skor terendah adalah 0 dan skor tertinggi adalah 7x4 yaitu 28. Jadi terdapat data (n) = (28-0) + 1 = 29 (data ganjil).

Letak Q1=$\frac{1}{4}$ (n + 1) = $\frac{1}{4}$ (29 + 1)

= 7,5 jadi nilai K1 adalah 6,5

Letak Q2= $\frac{2}{4}$ (n + 1) = $\frac{2}{4}$ (29 + 1)

= 15 jadi nilai K2 adalah 14

Letak Q3= $\frac{3}{4}$ (n + 1) = $\frac{3}{4}$ (29 + 1)

=22,5 jadi nilai K3 adalah 21,5

Tabel 3.8
Kriteria Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	**Kriteria**	**Kualifikasi**
21,5 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik (A)	Tuntas
14 ≤ skor < 21,5	Baik (B)	Tuntas
6,5 ≤ skor < 14	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 6,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Keterangan :

a) Skor lebih besar sama dengan 0 dan lebih kecil dari 6,5 masuk dalam kriteria kurang.

b) Skor lebih besar sama dengan 6,5 dan lebih kecil dari 14 masuk dalam kriteria cukup.

c) Skor lebih besar sama dengan 14 dan lebih kecil dari 21,5 masuk dalam kriteria baik.

d) Skor lebih besar sama dengan 21,5 dan lebih kecil sama dengan 28 masuk dalam kriteria sangat baik.

3) Pedoman Penilaian Karakter

Dalam penelitian ini terdapat 4 karakter yang diharapkan yaitu kerjasama, percaya diri, tanggung jawab dan toleransi. Masing-masing karakter

mempunyai 4 deskripor. Skor terendah adalah 0 dan skor tertinggi adalah 4 x 4 yaitu 16. Jadi terdapat data (n) = (16 - 0) + 1 = 17 (data ganjil).

Letak Q1 = ¼ (n + 1) = ¼ (17 + 1) = ¼ x 18 = 4,5

=4,5 jadi nilai k1 adalah 3,5

Letak Q2 = 2/4 (n+1) = 2/4 (17 + 1) = ½ x 18 = 9

= 9, jadi nilai k2 adalah 8

Letak Q3 = ¾ (n + 1) = ¾ (17 + 1) = ¾ x 18 = 13,5

= 13,5 jadi nilai k3 adalah 12,5

Tabel 3.9
Kriteria Pedoman Penilaian Karakter Siswa

Kriteria Ketuntasan	**Kriteria**	**Kualifikasi**
12,5 ≤ skor ≤ 16	Sangat Baik (A)	Tuntas
8 ≤ skor < 12,5	Baik (B)	Tuntas
3,5 ≤ skor < 8	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 3,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Keterangan :

a) Skor lebih besar sama dengan 0 dan lebih kecil dari 3,5 masuk dalam kriteria kurang.
b) Skor lebih besar sama dengan 3,5 dan lebih kecil dari 8 masuk dalam kriteria cukup.
c) Skor lebih besar sama dengan 8 dan lebih kecil dari 12,5 masuk dalam kriteria baik.

d) Skor lebih besar sama dengan 12,5 dan lebih kecil sama dengan 16 masuk dalam kriteria sangat baik.

4.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Indikator keberhasilan untuk mengukur peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang yaitu sebagai berikut.

a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dilihat dalam hasil evaluasi pada lembar pengamatan keterampilan guru dengan skor $16 \leq$ skor $< 24,5$.
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dilihat dalam hasil evaluasi pada lembar pengamatan aktivitas siswa dengan skor $14 \leq$ skor $< 21,5$.
c. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn mengalami ketuntasan belajar klasikal $\geq 75\%$ dan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 63.

BAB V
PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, yang ditandai dengan:

a. Keterampilan guru pada penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan meningkat. Peningkatan keterampilan guru sebesar 15,5% dari 72% pada siklus I dengan kriteria baik menjadi 87,5% pada siklus II dengan kriteria sangat baik. Dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,5% dari siklus II menjadi 97% dengan kriteria sangat baik.

b. Aktivitas siswa pada penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan meningkat. Peningkatan aktivitas siswa sebesar 3% dari 67% pada siklus I dengan kriteria baik menjadi 70% pada siklus II dengan kriteria baik. Dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 9% dari siklus II menjadi 79% dengan kriteria sangat baik.

c. Hasil belajar siswa melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan meningkat. Ketuntasan siswa meningkat dari 58% pada akhir siklus I menjadi 70% pada siklus II dan pada akhir siklus III mencapai 82%. Data tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%.

5.2 SARAN

Berdasarkan pengalaman selama melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, peneliti memberikan saran bagi:

a. Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat dengan diterapkannya metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Siswa menjadi lebih antusias dan tertarik mengikuti proses pembelajaran serta lebih bersemangat. Sehingga metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran lainnya.

b. Guru

Penggunaan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam mengajar. Pembelajaran menjadi lebih inovatif, bervariasi, menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran yang lainnya.

c. Sekolah

Dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Maka metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat dijadikan referensi bagi guru maupun sekolah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahira. 2013. *Boneka Tangan*. diunduh melalui http://www.anneahira.com/boneka-tangan.htm (27 Januari 2014 pukul 20.00 WIB)

Anitah W, Sri. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Pendidikan Kelas*. Bandung:CV Yrahma Widya

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Baile, W.F & Walters, R. 2013. *Applying Sociodramatic Methods in Teaching Transition to Palliative Care.* Journal of Pain and Symptom Management. 45 (3)

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Tentang kualitas pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta

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

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

Ismail, Asep Yusuf. 2012. *Penerapan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Alam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. 6 (2)

Januardi dkk. 2014. *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 3 (8)

Kristian, Falentinus Yudi dkk. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran PKn Kelas VI Sekolah Dasar* .Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 4 (1)

Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyani, Sri Agustin. 2013. *Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar*. Scientific Journal. 1 (2)

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

Muttaqin, Firdaus. 2013. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan SAVI Berbantuan Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Karanganyar 01 Semarang*. Skripsi. Semarang: Program Sarjana Universitas Negeri Semarang

Nuraeni, Dewi. 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Materi Sekitar Proklamasi Kemerdekaan*. Jurnal Didaktika Dwija Indria. 3 (1)

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas

Puspasari, Md Ayu. 2013. *Pengaruh Metode Sosiodrama Berbantuan Satua Bali Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD*. Mimbar PGSD. 1

Ramli, W.N.R.W & Lugiman, F.A. 2012. *The Constribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society*. Elsevier. 35:353-360

Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS

Ruminiati. 2006. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Dikti, Diknas

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Sari, Hesti Ratna. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sosiodrama Siswa Kelas VB SD Negeri Keputran I Yogyakarta*. Ejournal Universitas Negeri Yogyakarta. 2 (8)

Setiawan, Denny. dkk. 2009. *Materi Pokok Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Solihatin, Etin. 2013. *Strategi pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta

To, Q.G., Le, H.K., Dao, T.T.Y., Magnussen, C.G.& Le, Q.T.K. 2010. *Effectiveness of a puppet show on iodine knowledge, attitudes and behavior of elementary students and the indirect effects on their parents and households in Ho Chi Minh City: a pilot study*. Elsevier.124:538-541

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Usman, Moch Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Widoyoko., Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Winataputra, Udin S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: UT

Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Pedoman Kisi-Kisi Instrumen

Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan	Keterampilan Dasar Mengajar	Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran dengan menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan
1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti rpp, materi, media boneka tangan, skrip (naskah percakapan berisi tentang masalah sosial), panggung boneka dan media pendukung lain seperti slide atau gambar. 2. Guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan serta menjelaskan gambaran kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa termasuk menjelaskan metode sosiodrama. 3. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media boneka tangan sebagai variasi agar pembelajaran lebih	1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran 2. Keterampilan bertanya 3. Keterampilan memberi penguatan 4. Keterampilan mengadakan variasi 5. Keterampilan menjelaskan 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7. Keterampilan mengelola	1. Guru membuka pelajaran dan memotivasi siswa (keterampilan membuka pelajaran) 2. Menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan) 3. Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi) 4. Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan bertanya) 5. Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 6. Mengatur jalannya pagelaran sosiodrama dengan

komunikatif. 4. Guru membagi siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 6 sampai 7 siswa. 5. Guru membagikan lembar kerja peserta didik untuk masing-masing kelompok. 6. Guru memberikan penjelasan tugas yang harus diselesaikan kelompok termasuk menjelaskan tentang peranan yang akan didramakan. 7. Memberikan motivasi dan bimbingan bagi siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan 8. Guru mengatur jalannya pelaksanaan drama 9. Guru bersama siswa menyimpulkan inti pembelajaran 10. Guru memberikan penghargaan (*reward*) untuk kelompok terbaik 11. Guru memberikan soal evaluasi dan memberikan penilaian.	kelas	menggunakan media boneka tangan (keterampilan mengelola kelas) 7. Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa (keterampilan memberikan penguatan) 8. Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)

Lampiran 2

Pedoman Kisi-Kisi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan (aktivitas siswa)	Aktivitas Siswa	Indikator aktivitas siswa dengan menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan
1. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran 2. Siswa merespons apersepsi, menyimak kompetensi atau tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. 3. Siswa menyimak penjelasan materi 4. Siswa berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 -7 siswa. 5. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan lembar kerja kelompok (LKK). 6. Siswa menetapkan pemegang peranan / tokoh pemeran. 7. Setiap kelompok berlatih drama dan memahami naskah untuk ditampilkan	1. *Visual activities* 2. *Oral activities* 3. *Listening activities* 4. *Writing activities* 5. *Motor activities* 6. *Mental activities* 7. *Emotional activities*	8. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (*emotional activities);* 9. Siswa memperhatikan penjelasan guru (*visual activities, listening activities, oral activities* dan *writing activities*); 10. siswa melakukan diskusi kelompok (*oral activities, listening activities, emotional activities,* dan *visual activities)*; 11. siswa menemukan konsep dari hasil diskusi kelompok (*oral activities, listening activities, mental activities* dan *writing activities);* 12. menampilkan sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan *(oral*

Langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan (aktivitas siswa)	Aktivitas Siswa	Indikator aktivitas siswa dengan menerapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan
didepan kelas dengan menggunakan boneka tangan. 8. Setiap kelompok menampilkan drama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka yang telah disediakan secara bergiliran, kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak pertunjukkan dari kelompok yang tampil dan menuliskan inti drama tersebut pada lembar kerja kelompok. 9. Siswa bersama guru menyimpulkan inti pembelajaran 10. Kelompok terbaik mendapatkan penghargaan 11. Siswa mengerjakan evaluasi		*activities, emotional activities, listening activities, visual activities* dan *motor activities)*; 13. menyimpulkan hasil diskusi kelompok *(oral activities, writing activities, mental activities,* dan *listening activities)*; 14. siswa mengerjakan soal evaluasi (*visual activities, mental activities* dan *writing activities*).

Lampiran 3

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber	Instrumen pengumpulan
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan	1. Guru membuka pelajaran dan memotivasi siswa (keterampilan membuka pelajaran) 2. Menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan) 3. Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi) 4. Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan bertanya) 5. Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 6. Mengatur jalannya pagelaran sosiodrama	1. Guru 2. Dokumentasi 3. Catatan lapangan	1. Lembar observasi 2. Wawancara 3. Catatan lapangan

		dengan menggunakan media boneka tangan (keterampilan mengelola kelas) 7. Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa (keterampilan memberikan penguatan) 8. Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan	1. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (*emotional activities);* 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru (*visual activities, listening activities,* dan *oral activities* dan *writing activities*); 3. siswa melakukan diskusi kelompok (*oral activities, listening activities, emotional activities,* dan *visual activities)*; 4. siswa menemukan konsep dari hasil diskusi kelompok (*oral activities,*	1. Siswa 2. Dokumentasi 3. Catatan lapangan	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan

		listening activities, mental activities dan *writing activities);* 5. pagelaran sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan *(oral activitie, emotional activities, listening activities, visual activities,* dan *motor activities)*; 6. menyimpulkan hasil diskusi kelompok *(oral activities, writing activites mental activities dan listening activties)*; 7. siswa mengerjakan soal evaluasi (*visual activities, mental activities,* dan *writing activities*).		
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan	1. Menjelaskan pengertian globalisasi 2. Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang 3. Menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap perilaku manusia 4. Membedakan mana yang termasuk pengaruh positif dan negatif dari adanya	Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan	1. Tes tertulis 2. Lembar keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 3. Penilaian afektif

		globalisasi 5. Menjelaskan pengaruh positif dari adanya globalisasi 6. Menjelaskan pengaruh negatif dari adanya globalisasi 7. Menjelaskan cara menyikapi pengaruh dari adanya globalisasi 8. Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional 9. Menyebutkan macam-macam kebudayaan nasional dari berbagai daerah 10. Menyebutkan kebudayaan Indonesia yang sudah mendunia		

Lampiran 4

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester : IVA/ 2
Guru : Nisa ‘Azizah
Siklus :
Materi :
Hari/tanggal :
Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada pada lembar pengamatan ini!
2. Berilah tanda check (√) pada setiap deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.
   a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
   b. Skor 3 jika terdapat 3 dekriptor tampak
   c. Skor 2 jika terdapat 2 deskriptor tampak
   d. Skor 1 jika terdapat 1 deskriptor tampak
   e. Skor 0 jika tidak terdapat deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran dan memotivasi siswa (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengajak berdoa dan mengecek kehadiran siswa		
		2. Melaksanakan apersepsi		
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		4. Memberikan motivasi pada siswa		
2.	Menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	1. Menjelaskan materi dengan suara yang lantang dan jelas serta bahasa yang sederhana		
		2. Memberikan penekanan pada materi pokok		
		3. Menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan materi		
		4. Mengadakan balikan atau pertanyaan tentang penjelasan yang disajikan		
3.	Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	1. Menyiapkan media yang digunakan seperti boneka tangan, skrip (naskah percakapan) dan panggung boneka.		
		2. Memusatkan perhatian siswa pada media boneka tangan		
		3. Membuat pola interaksi membentuk siswa ber-kelompok		
		4. Memberikan penjelasan langkah-langkah kegiatan sosiodrama		
4.	Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan	1. Memberikan pertanyaan secara jelas dan singkat		
		2. Pertanyaan diajukan		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	bertanya)	keseluruh siswa, siswa tertentu atau meminta siswa lain untuk menanggapi jawaban teman		
		3. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan		
		4. Memberi konfirmasi jawaban		
5.	Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Menjelaskan petunjuk pengerjaan lembar kerja kelompok		
		2. Memberikan contoh peragaan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka.		
		3. Memberi kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk bertanya		
		4. Berkeliling untuk membantu kelompok berdiskusi dan berlatih percakapan drama		
6.	Mengatur jalannya pagelaran sosidrama dengan menggunakan media boneka tangan (keterampilan mengelola kelas)	1. Menentukan urutan kelompok pagelaran sosiodrama boneka tangan		
		2. Mengkondisikan siswa agar memperhatikan penampilan sosiodrama kelompok lain		
		3. Mengelola kegiatan		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan		
		4. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi penampilan kelompok yang bertugas		
7.	Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan kepada pribadi tertentu		
		2. Penguatan diberikan kepada kelompok		
		3. Penguatan yang digunakan bervariasi (kalimat pujian, gerakan badan, atau benda/simbol)		
		4. Pemberian penguatan diberikan dengan segera ketika muncul tingkah laku/respons siswa		
8.	Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menuntun siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.		
		2. Memberikan soal evaluasi kepada siswa		
		3. Memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi dengan jelas		
		4. Melaksanakan tindak lanjut (memberitahukan materi selanjutnya agar siap		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		mempersiapkan diri untuk belajar)		
JUMLAH SKOR				

Keterangan penilaian :

Skor terendah = 0

Skor tertinggi = 32

Jumlah Skor : …….. Kriteria :…….

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
24,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat Baik (A)	Tuntas
16 ≤ skor < 24,5	Baik (B)	Tuntas
7,5 ≤ skor < 16	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 7,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Semarang, Maret 2015

Observer

Lampiran 5

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester : IVA/ 2
Guru : Nisa ‘Azizah
Siklus :
Materi :
Hari/Tanggal :
Nama siswa :
Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada pada lembar pengamatan ini!
2. Berilah tanda check (√) pada setiap deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.
   a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
   b. Skor 3 jika terdapat 3 dekriptor tampak
   c. Skor 2 jika terdapat 2 deskriptor tampak
   d. Skor 1 jika terdapat 1 deskriptor tampak
   e. Skor 0 jika tidak terdapat deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (*emotional activities)*	1. Siswa masuk kelas dan duduk tenang		
		2. Siswa berdoa dengan hikmat		
		3. Siswa berkata hadir/ada ketika dipresensi guru		
		4. Menyiapkan sarana prasarana		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
		belajar seperti alat tulis dan buku sumber.		
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru (*visual activities, listening activities, oral activities,* dan *writing activities*)	1. Siswa menyimak penjelasan guru		
		2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru		
		3. Siswa bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahaminya		
		4. Mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru		
3.	Siswa melakukan diskusi kelompok (*oral activities, listening activities, emotional activities,* dan *visual activities);*	1. Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru		
		2. Siswa melaksanakan petunjuk pengerjakan LKK		
		3. Siswa dapat mengkoordinir pembagian peran		
		4. Siswa membaca skrip/ naskah percakapan sesuai peran masing-masing		
4.	menemukan konsep dari hasil diskusi kelompok (*oral activities, listening activities, mental activities* dan *writing activities);*	1. Siswa saling berpendapat dalam kelompoknya tentang isi skrip/naskah percakapan		
		2. Siswa menuliskan hasil diskusi pada Lembar Kerja Kelompok sesuai petunjuk pengerjaan		
		3. Siswa mampu menjelaskan kembali materi dengan baik		
		4. Semua anggota kelompok		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
		mengetahui hasil diskusi kelompoknya ketika ditanya secara acak.		
5.	menampilkan sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan *(oral activitie, emotional activities, listening activities, visual activities,* dan *motor activities)*	1. Siswa memerankan tokoh sosiodrama menggunakan boneka tangan dengan baik		
		2. Suara siswa dalam memerankan tokoh dapat didengar (keras)		
		3. Siswa membacakan hasil diskusi pemecahan masalah yang ditemukan		
		4. Siswa memberikan tanggapan penampilan kelompok lain		
6.	menyimpulkan hasil diskusi kelompok *(oral activities, writing activities, mental activities* dan *listening activities,)*	1. Siswa bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahaminya		
		2. Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang benar dan percaya diri		
		3. Siswa membuat ringkasan pada buku catatan		
		4. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang sedang dipelajari		
7.	Siswa mengerjakan soal evaluasi (*visual activities, mental activities* dan *writing activities*).	1. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri		
		2. Siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan petunjuk guru		
		3. Siswa tertib dan tenang saat		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
		mengerjakan soal evaluasi		
		4. Siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang diberikan guru		
JUMLAH SKOR				

Keterangan penilaian:

Skor terendah = 0

Skor tertinggi = 28

Jumlah skor :…… Kriteria:……

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
21,5 ≤ skor ≤ 28	Sangat Baik (A)	Tuntas
14 ≤ skor < 21,5	Baik (B)	Tuntas
6,5 ≤ skor < 14	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 6,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Semarang, Maret 2015

Observer

Lampiran 6

Lembar Penilaian Ketercapaian Karakter Siswa

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas/Semester : IVA/ 2

Guru : Nisa ‘Azizah

Siklus :

Materi :

Hari/Tanggal :

Nama siswa :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada pada lembar pengamatan ini!
2. Berilah tanda check (√) pada setiap deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.
   a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
   b. Skor 3 jika ada 3 dekriptor tampak
   c. Skor 2 jika ada 2 deskriptor tampak
   d. Skor 1 jika ada 1 deskriptor tampak
   e. Skor 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Karakter yang diharapkan	Deskriptor	Chek (√)	Skor
1.	Kerja sama	1. Siswa saling menerima teman sekelompoknya tanpa membeda-bedakan.		
		2. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengerjakan lembar kerja kelompok (LKK)		
		3. Membagi tugas dan melaksanakan perannya masing-masing dengan baik		

No	Karakter yang diharapkan	Deskriptor	Chek (√)	Skor
		4. Membantu teman yang kesulitan		
2.	Percaya diri	1. Mengerjakan tugas secara mandiri		
		2. Berani maju ke depan menampilkan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan		
		3. Mampu berekspresi tanpa malu-malu		
		4. Berani bertanya atau menjawab pertanyaan		
3.	Tanggung jawab	1. Menggunakan media boneka tangan dengan benar		
		2. Siswa bertanggungjawab terhadap setiap tugasnya		
		3. Semua anggota kelompok mengetahui hasil diskusi kelompoknya ketika ditanya secara acak.		
		4. Mengerjakan soal evaluasi dengan baik		
4.	Toleransi	1. Siswa menghargai perbedaan pendapat		
		2. Mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan		
		3. Memperhatikan kelompok lain saat menampilkan sosiodrama di depan kelas		
		4. Menghargai ketika kelompok terbaik		

No	Karakter yang diharapkan	Deskriptor	Chek (√)	Skor
		mendapat *reward* dari guru		
JUMLAH SKOR				

Keterangan penilaian:

Skor terendah = 0

Skor tertinggi = 16

Jumlah skor :…… Kriteria:……

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
12,5 ≤ skor ≤ 16	Sangat Baik (A)	Tuntas
8 ≤ skor < 12,5	Baik (B)	Tuntas
3,5 ≤ skor < 8	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 3,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Semarang, Maret 2015

Observer

Lampiran 7

Catatan Lapangan

Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan

Nama Sekolah : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas/ semester : IVA/2

Guru : Nisa ‘Azizah

Siklus :

Hari/tanggal :

Petunjuk : catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan

Catatan :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Semarang, Maret 2015

Observer

Lampiran 8

Lembar Wawancara Kolaborator

Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan

Nama kolaborator : Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

Nama Sekolah : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Hari/tanggal :

Pertanyaan :

1. Apakah pendapat Ibu mengenai pembelajaran PKn dengan diterapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan?
2. Apakah menurut Ibu pembelajaran melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan sesuai untuk pembelajaran PKn?
3. Apakah pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan?
4. Apakah pembelajaran yang telah saya lakukan dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn?
5. Apakah kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah saya lakukan?

Semarang, Maret 2015

Mengetahui,

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 9

Angket Respons Siswa pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan

Siklus :……..

Nama siswa : .....

Hari/ tanggal : .....

Petunjuk :

Berilah tanda check (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang mengikuti pembelajaran PKn yang ibu berikan?		
2.	Apakah pembelajaran PKn dengan media boneka tangan itu menarik?		
3.	Apakah kamu turut serta aktif dalam penampilan sosiodrama ?		
4.	Apakah kamu memahami materi yang dipelajari?		
5.	Apakah kamu dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik?		
6.	Apakah kamu ingin pembelajaran PKn selanjutnya menggunakan boneka tangan dan memainkan drama kembali?		

Lampiran 10 (Perangkat Pembelajaran)

PENGGALAN SILABUS KELAS IV SEMESTER 2

(Siklus I)

Nama Sekolah : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVA / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Materi Pokok	Sumber Belajar
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan-nya.	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan-nya	4.1.1Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.Menyebutkan ciri-ciri globalisasi 4.1.3Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan	1) Guru menetapkan masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas. 2) Guru menjelaskan masalah atau materi 3) Guru membagi kelompok 6-7 anggota untuk memainkan peranan 4) Guru menjelaskan peranan masing-masing	Penilaian tes (formatif)	1. Pengertian globalisasi di lingkungan 2. Contoh-contoh globalisasi dari berbagai bidang	1. Standar Isi, Permendiknas No. 22 Tahun 2006 2. Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) Pengarang Ressi Kartika Dewi dan Sunni Ummul

		masyarakat dari berbagai bidang.	5) Siswa dalam kelompok melakukan diskusi dan berlatih memainkan peran 6) Setiap kelompok.menampilkan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di depan kelas. 7) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok, mengkritisi dan menyempurnakan jawaban dari masing-masing kelompok. 8) Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai pertimbangan lebih lanjut.		3. Pengaruh globalisasi terhadap perilaku manusia.	Firdaus hal. 45 – 48, karangan Sutedjo BSE hal 82-84. 3. Solusi Jitu Unjuk Kerja dan Evaluasi PKn untuk SD/MI kelas 4, Pengarang M. Hasan 4. Lingkungan sekitar siswa 5. Internet https://www.scribd.com/doc/177938623/PKN-SD-Kelas-IV-Semester-2 di unduh pada tanggal 08 Februari 2015

Semarang, 18 Maret 2015

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd
NIP. 19781218 201406 2 001

Guru

Nisa' Azizah
NIM. 1401411425

Mengetahui,
Kepala SDN Tambakaji 03

Muhammad Muslich, S. Pd. I
NIP. 19630820 198405 1 005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Siklus I)

Satuan pendidikan	: SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester	: IV/ II
Mata pelajaran	: PKn
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (1 pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

4 Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

III. INDIKATOR

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri globalisasi

4.1.3 Mengidentifikasi contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang

IV. TUJUAN PEMBELAJARAAN

1. Dengan diberikan suatu contoh gambaran globalisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri globalisasi dengan benar.
3. Dengan peragaan sosiodrama berbantu media boneka tangan, siswa dapat mengidentifikasi contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang dengan benar.

Karakter yang diharapkan: Kerja sama, percaya diri, tanggung jawab, dan toleransi.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi dan contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang.

VI. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran:

1. **Sosiodrama**
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Pengamatan
5. Tanya Jawab

VII. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Pra kegiatan (±5 menit)

1) Salam

2) Guru mengajakberdo'a

3) Mengecek kehadiran siswa

b. Kegiatan awal (±10 menit)

1) Guru melakukan apersepsi

"Pada Pembelajaran kali ini ibu bersama teman yang berasal dari Malaysia yaitu Ipin dan Upin (boneka tangan). Kalian tentu sudah mengenal tokoh kartun ini bukan? Kalian mengenal Ipin dan Upin dari mana? Ya, dari televisi. Ada jawaban lain? Dari majalah. Ada lagi? Ya dari internet. Ada yang pernah ketemu langsung di Malaysia? Belum ada ya, soalnya jauh. Tepuk tangan untuk teman-teman kalian yang menjawab tadi. Televisi, internet merupakan alat elektronik yang canggih. Tanpa adanya teknologi tersebut tentu akan ketinggalan

informasi. Nah kecanggihan teknologi tersebut merupakan suatu contoh dari globalisasi".

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

3) Siswa mendengarkan informasi mengenai langkah dan materi pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

c. Kegiatan Inti (± 70 menit)

1) Siswa mengamati gambar tentang alat-alat komunikasi modern, alat transportasi modern dll (eksplorasi)
2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengertian, ciri-ciri dan contoh pengaruh globalisasi dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi)
3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian, ciri-ciri dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang (elaborasi)
4) Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami (elaborasi)
5) Siswa dikelompokan, Setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Secara berkelompok siswa mendapat LKK berupa skrip percakapan/drama yang berhubungan dengan contoh pengaruh globalisasi berbagai bidang (elaborasi)
6) Siswa bersama kelompok menentukan pemeran setiap tokoh dan memahami isi dari skrip/naskah percakapan tersebut serta menuliskan isi dari skrip tersebut pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).
7) Setiap kelompok menampilkan drama masing-masing secara bergiliran dengan menggunakan media boneka tangan. Kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak inti drama dan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi)
8) Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok tentang pengaruh globalisasi (eksplorasi)

d. Kegiatan penutup (±20 menit)

1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan (konfirmasi)

2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3) Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran pada para siswa.

VIII. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber Belajar:

1. Standar Isi, Permendiknas No. 22 Tahun 2006
2. Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) Pengarang Ressi Kartika Dewi dan Sunni Ummul Firdaus hal. 45 – 48, karangan Sutedjo BSE hal 82-84.
3. Solusi Jitu Unjuk Kerja dan Evaluasi PKn untuk SD/MI kelas 4, Pengarang M. Hasan
4. Lingkungan sekitar siswa
5. Internet https://www.scribd.com/doc/177938623/PKN-SD-Kelas-IV-Semester-2 di unduh pada tanggal 08 Februari 2015

Media Pembelajaraan:

Media Boneka Tangan (Media Komunikatif), skrip /naskah percakapan, panggung boneka dan gambar/slide.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur Tes
   a) Tes awal : tidak ada
   b) Tes dalam proses : ada
   c) Tes evaluasi : terlampir
2. Jenis Tes
   a) Tes tertulis
3. Bentuk Tes
   a) Pilihan ganda

b) Uraian

Semarang, Maret 2015

Kolaborator	Guru
Desy Soelis Nurraeda, S.Pd	Nisa 'Azizah
NIP. 19781218 201406 2 001	NIM. 1401411425

Mengetahui,

Kepala SDN Tambakaji 03

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD TAMBAKAJI 03
KEC. NGALIYAN

Muhammad Muslich, S. Pd. I

NIP. 19630820 198405 1 005

Materi Ajar

A. Pengertian Globalisasi

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Globalisasi adalah proses masuk ke ruang lingkup dunia. Globalisasi berasal dari kata *globe /global* yaitu dunia atau bola dunia. Dapat pula diartikan sebagai hal-hal kejadian secara menyeluruh dalam berbagai bidang kehidupan sehingga tidak tampak lagi batas-batas yang mengikat secara nyata.

B. Ciri-ciri Globalisasi

Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia:

a. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
b. 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 beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan.
c. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
d. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.

C. Contoh – contoh Pengaruh Globalisasi Berbagai Bidang

a. Bidang Komunikasi (IPTEK)

Komunikasi artinya hubungan seseorang dengan orang lain. Pada zaman dulu, alat komunikasi masih terbatas. Apabila ingin mengirim kabar kepada saudara yang ada di luar kota, kita hanya bisa lewat surat lalu dikirimkan lewat pos. Surat bisa sampai tujuannya membutuhkan waktu berhari-hari. Tapi, sekarang perkembangan alat komunikasi sangat cepat.

Salah satunya adalah adanya *Hand Phone* (HP). Dengan menggunakan HP kita bisa mengirim kabar lewat SMS atau pesan singkat. Tidak membutuhkan waktu yang lama, SMS tersebut akan sampai dalam waktu beberapa detik saja. Dengan menggunakan HP kita juga lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Kemajuan alat komunikasi yang lain adalah adanya satelit. Dengan adanya satelit kita bisa melihat acara-acara televisi dari negara lain secara langsung. Selain itu masih ada contoh lain yaitu internet. Apakah kalian sudah mengenal internet? Internet merupakan jaringan komputer diseluruh dunia. Internet memberikan kesempatan kepada kita untuk mengunjungi dunia dan mencari informasi yang ingin kita ketahui. Kita bisa mengetahui berita-berita yang terjadi di Amerika, Jepang, dan negara-negara lain. Internet menyediakan berbagai fasilitas seperti *browsing*, *chatting* ,*email*, *bbm*, *line*, *whatsapp*, *facebo*ok, dll

b. Bidang Transportasi (IPTEK)

Pada zaman dulu, kita hanya mempunyai alat transportasi tradisional. Bila ingin pergi ke negera atau pulau lain kita hanya menggunakan kapal atau perahu. Dengan alat transportasi ini kita membutuhkan waktu yang lama, bisa mencapai berhari-hari bahkan berbulan-bulan. Apabila ingin bepergian yang jaraknya tidak terlalu jauh, biasanya menggunakan tenaga hewan seperti kuda atau berjalan kaki. Namun dengan adanya alat transportasi yang sudah maju seperti sekarang ini kita dapat melakukan perjalanan kemana saja yang kita inginkan. Alat transportasi yang sudah maju disebut alat transportasi modern, seperti pesawat, kereta api, mobil, dan kendaraan bermotor. Dengan menggunakan alat transportasi modern maka perjalanan kita akan menjadi mudah dan cepat.

c. Bidang Ekonomi

Pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi, sangat besar. Globalisasi di bidang ekonomi ditandai dengan munculnya pasar-pasar modern seperti

swalayan,supermarket, dan sebagainya. Globalisasi dalam bidang ekonomi juga ditandai dengan munculnya pasar bebas, bank-bank, kegiatan ekspor impor barang-barang, dan sistem jual beli yang modern. Kondisi perekonomian yang terpengaruh arus globalisasi menyebabkan kehidupan masyarakat, yang semula bersifat tradisional berubah menjadi masyarakat modern. Sekarang ini, masyarakat cenderung berbelanja di supermarket atau swalayan dari pada berbelanja di pasar tradisional.

Dahulu, nenek moyang kita mungkin tidak pernah membayangkan rasa makanan Amerika. Sekarang dengan mudah kita bisa makan makanan Amerika. Sebabnya adalah adanya kegiatan ekonomi yang mendunia. Saat ini, kegiatan ekonomi suatu negara tidak bisa terlepas dari negara lain. Karena itulah, kini muncul lembaga-lembaga ekonomi dunia seperti WTO dan IMF. WTO (*World Trade Organization*) organisasi lembaga perdagangan dunia. Adapun IMF (*International Monetery Fund*) merupakan lembaga keuangan internasional. Selain keduanya, ada juga Bank Dunia (*World Bank*).

Lembaga-lembaga seperti itulah yang berperan dalam kegiatan ekonomi dunia. Lembaga-lembaga tersebut membuat aturan mengenai kegiatan ekonomi antarnegara. Dengan adanya aturan-aturan itulah barang dari suatu negara dapat dijual di negara lain. Sebagai contoh, kita tidak perlu pergi ke Jepang untuk membeli televisi buatan Jepang. Sebab, televisi buatan Jepang dapat dijual di Indonesia melalui impor. Begitu juga sebaliknya, orang Jepang tidak harus datang ke Indonesia untuk membeli kerajinan tangan khas Indonesia. Sebabnya, saat ini kerajinan tangan tersebut sudah banyak diekspor ke sana. Itulah salah satu pengaruh globalisasi di bidang ekonomi.

d. Bidang sosial budaya

Di bidang sosial dan budaya, pengaruh globalisasi sangat nyata. Pengaruh tersebut terbawa melalui banyak media, baik media cetak maupun media elektronik. Bahkan pengaruh tersebut bisa terbawa melalui pergaulan antarbangsa. Globalisasi menyebabkan terjadinya perubahan perilaku

manusia/masyarakat terutama pada gaya hidup manusia. Gaya hidup masyarakat yang semula bersifat tradisional dan memegang teguh adat istiadat sedikit demi sedikit berubah modern. Mulai dari cara berbicara, cara berpakaian, hingga cara bersikap. Berikut contoh-contohnya;

a. Perumahan yang semula berupa rumah adat sekarang berganti rumah modern yang terbuat dari batu bata
b. Alat transportasi gerobak, becak dan delman mulai ditinggalkan dan berganti menjadi mobil, sepeda motor, kapal, pesawat terbang dan sebagainya.
c. Masyarakat yang semula berbelanja di pasar sekarang lebih senang berbelanja di supermarket atau swalayan
d. Makanan

   Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengkonsumsi makanan yang siap saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali ditemui seperti makanan dalam kaleng (sarden) dan mie instan. Selain itu dengan adanya globalisasi makanan khas luar negeri sudah tersedia direstoran-restoran. Contohnya *pizza*, *spaghetti*, *hot dog*, *hamburger*, *sushi*, *steak*, *puyunghai*, *donat* dan lain-lain.
e. Pakaian

   Pakaian merupakan bahan yang kita gunakan untuk menutup aurat dan melindungi badan. Pakaian juga berfungsi untuk kesopanan. Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada zaman dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjaga kesopanan

contohnya kebaya. Namun seiring dengan zaman globalisasi pakaian sekarang digunakan sebagai trend khususnya pakaian remaja. Model pakaiannyapun bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia.

f. Orang cenderung individualis yaitu mementingkan kepentingan pribadinya daripada kepentingan orang lain.

MEDIA PEMBELAJARAN

Boneka Tangan

Makanan luar negeri

Perkembangan teknologi komunikasi era globalisasi

Perkembangan alat transportasi

Lembar Kerja Kelompok

A

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Teknologi di Zaman Globalisasi

Pada suatu hari, ketika liburan sekolah Ipin dan Upin hendak mengajak teman-temannya untuk bermain kelereng di lapangan. Ipin dan Upin menghampiri teman-temannya dirumah masing-masing.

Ipin : Upin apakah kamu tidak jenuh di rumah terus selama liburan ini?

Upin : ya lah, aku jenuh di rumah hanya menonton televisi

Ipin : Bagaimana kalau kita ajak kawan-kawan untuk bermain kelereng di lapangan?

Upin : Aku setuju idemu. Yuk kita hampiri teman-teman kita

Ipin & Upin : Assalamuaialaikum! Fizi apakah kamu dirumah?

Fizi : Waalaikumsalam Ipin Upin, ada apa kalian kemari?

Upin : kita hendak mengajakmu bermain kelereng di lapangan, kamu mau ikut?

Fizi : ya aku ikut, tunggu sebentar aku ganti baju dan pamit ibu dulu.

Ipin : oke lah kalau begitu

Mail : Hai Ipin Upin ada apa kalian di depan rumah Fizi?

Upin : Kami hendak mengajak Fizi bermain kelerang di Lapangan, apakah kami ingin ikut?

Mail : O tentu aku ikut

Upin : Setelah ini kita ke rumah Ehsan

Mereka bertiga hendak menuju rumah Ehsan

Fizi :Ehsan, Ehsan !

Ehsan : ada apa kalian kemari?

Ipin : Kami ingin mengajakmu bermain kelereng Ehsan.

Ehsan : ha ha ha apa? bermain kelereng! Itu permainan jaman dulu. Lihat ini PS terbaru, kemarin baru beli. Asli dari Amerika

Ipin : bagus sekali Ehsan, bolehkah kita bermain PS?

Ehsan : tak boleh tak boleh, kalian bermain kelereng saja

Mail : Kau pelit sekali Ehsan

Fizi : ya betul, mending kita ajak yang lain saja

Ipin : betul, betul, betul

Mereka meninggalkan Ehsan dan pergi untuk mengajak Jarjit, Mei mei dan lainnya bermain kelereng.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan globalisasi pada tabel yang disediakan! Tuliskan pula inti percakapan dari kelompok lain pada no 2, 3 dst

No	Nama Kelompok	Judul	Kesimpulan
1			
2			
3			
4			
5			

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

B

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Teknologi Transportasi dari Masa ke Masa

Saat Hari Imlek, Mei Mei berlibur ke China bersama keluarganya. Dia bercerita kepada teman-temannya tentang pengalamannya naik pesawat.

Mei Mei : Teman-teman aku bawa oleh-oleh untuk kalian?

Upin : wah Mei Mei kamu baik sekali, ini namanya apa?

Mei Mei : kue ranjang, ini makanan Khas China

Ipin : Makasih ya Mei Mei

Mei Mei : Sama-sama

Susanti : Maukah kamu bercerita tentang perjalananmu ke China?

Mei Mei : Baiklah dengan senang hati, aku bersama keluarga ke China dengan naik pesawat terbang. Wussh sekejab saja sudah sampai tujuan.

Upin : Wah keren, seperti sulap ya

Susanti : itu bukan Sulap Upin, tetapi ini merupakan salah satu bentuk kemajuan IPTEK

Jarjit : Apa itu IPTEK ?

Susanti : IPTEK itu kependekan dari Ilmu pengetahuan dan Teknologi

Jarjit : “tiga kurangi dua sama dengan satu” oh ternyata saya baru tahu

Ipin : Mei Mei kalau menggunakan kapal laut apakah bisa?

Mei Mei : bisa namun lama sekali, beberapa hari baru sampai tujuan

Susanti : Nah itu adalah salah satu keuntungan menggunakan pesawat terbang. Kita bisa mempersingkat waktu perjalanan. Yang tadinya menggunakan kapal membutuhkan waktu yang sangat lama beberapa hari bahkan berminggu-minggu namun sekarang dengan menggunakan pesawat terbang dengan hitungan jam sudah sampai tujuan.

Jarjit : Marveolus, marveolus. Aku ingin naik pesawat terbang

Ipin &Upin : Aku juga ingin naik pesawat terbang

Mereka kemudian makan makanan yang dibawa oleh Mei Mei dari China.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan globalisasi pada tabel yang disediakan! Tuliskan pula inti percakapan dari kelompok lain pada no 2, 3 dst

No	Nama Kelompok	Judul	Kesimpulan
1			
2			
3			
4			
5			

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

C

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Perkembangan Komunikasi

Ketika Ipin , Upin dan kawan-kawan bermain bersama, tiba-tiba Susanti mendapat telpon dari temannya yang berasal dari Inggris.

Susanti : (“Kring kring” nada dering), Hello Stevy, I’m Fine and you? Oke, When you visit Indonesia? Yes I wait you. You are welcome.

Upin : Susanti kamu ngomong apa tadi?

Susanti : ini tadi telpon dari temanku Stevy dari Inggris. Jadi aku menggunakan bahasa Inggris ketika berbicara dengannya. Aku banyak belajar darinya.

Ipin : Inggris? Inggris itu mana?

Mei Mei : Negara Inggris itu jauh sekali

Susanti : Memang jauh tapi berkat adanya HP, kapanpun, dimanapun aku bisa langsung menghubunginya tanpa harus jauh-jauh pergi ke Inggris.

Mei Mei : Betul sekali, apalagi sekarang HP sudah berkembang semakin canggih, aplikasi sosmed (media sosial) semakin beragam seperti *facebook, twitter, bbm, chatting, line, whattshap* dan masih banyak lagi

Upin : Wah keren ya!

Susanti : Nah itu merupakan salah satu bentuk kemajuan IPTEK

Jarjit : Apa itu IPTEK ?

Susanti : IPTEK itu kependekan dari Ilmu pengetahuan dan Teknologi

Jarjit : “tiga kurangi dua sama dengan satu” oh ternyata saya baru tahu

Ipin : dahulu sebelum adanya alat komunikasi canggih ini, orang-orang menggunakan jasa pos untuk mengirim surat.

Mei Mei : betul, dan membutuhkan waktu beberapa hari agar surat sampai tujuan, belum lagi menunggu balasan suratnya

Susanti : Nah itu adalah salah satu keuntungan perkembangan alat komunikasi. Tidak membutuhkan waktu yang lama bahkan beberapa detik saja, dengan menggunakan HP kita juga dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Jarjit : Canggih ya

Ipin &Upin : kita semakin dipermudah dengan teknologi modern.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan globalisasi pada tabel yang disediakan! Tuliskan pula inti percakapan dari kelompok lain pada no 2, 3 dst

No	Nama Kelompok	Judul	Kesimpulan
1			
2			
3			
4			
5			

Lembar Kerja Kelompok

D

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Kerja Sama Bidang Ekonomi Antarnegara

Susanti mengenakan pakaian batik ketika pentas seni di sekolah. Batik yang dikenakan sangat bagus sekali.

Mei Mei : Susanti bajumu bagus sekali

Susanti : Terimakasih, bajumu juga Mei Mei

Mei Mei : Itu Khas Indonesia kan?

Susanti :ya, Ini namanya Batik khas Indonesia. Batik Indonesia motifnya beragam, setiap daerah mempunyai ciri khas masing-masing.

Mei Mei : aku ingin membeli batik, apakah aku harus membelinya langsung di Indonesia?

Susanti : Kamu tidak perlu pergi ke Indonesia untuk membeli batik. Karena batik Indonesia sudah diekspor keluar negeri termasuk Malaysia. Kamu bisa membeli di supermarket.

Upin : Betul, kemarin saya juga lihat di Supermarket banyak dijual barang-barang dari luar negeri contohnya batik Indonesia, bahkan makanan khas luar negeri ada juga seperti *hamburger*, *pizza*, *chiken*, *donat* dan masih banyak lagi.

Ipin : zaman sekarang kita dengan mudah dapat membeli barang-barang dari luar negeri karena adanya kegiatan ekspor dan impor.

Jarjit : Apa itu ekspor dan impor ?

Susanti : ekspor itu kegiatan mengirim barang ke luar negeri sedangkan impor itu mendatangkan barang dari luar negeri.

Upin : Berarti itu semacam kerjasama antar Negara untuk memenuhi kebutuhan di negaranya.

Ipin : Betul, betul, betul

Ipin : Malaysia juga mengekspor mesin mekanik, besi, baja, produk kimia ke Indonesia dan mengimpor bahan mentah, tembakau, batik, batu bara dari Indonesia.

Mei Mei : wah kerjasama yang saling menguntungkan

Susanti : Nah itu adalah salah satu keuntungan kegiatan ekspor impor antarnegara.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan globalisasi pada tabel yang disediakan! Tuliskan pula inti percakapan dari kelompok lain pada no 2, 3 dst

No	Nama Kelompok	Judul	Kesimpulan
1			
2			
3			
4			
5			

Lembar Kerja Kelompok

E

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Perkembangan Bidang Sosial dan Budaya di Era Globalisasi

Ketika pentas seni Ipin, Upin dan kawan menggunakan pakaian adat masing-masing yang terlihat sopan dan bersahaja.

Ipin : Baju kita bagus ya Upin

Jarjit : kalian bajunya kembaran ya?

Upin : ya Beda warna, jarjit kamu terlihat lebih tampan.

Mei Mei : Susanti bajumu bagus sekali

Susanti : Terimakasih, bajumu juga Mei Mei identik dengan orang China.

Mei Mei : Itu Khas Indonesia kan?

Susanti :ya, Ini namanya Batik khas Indonesia.

Upin : Teman-teman kalau kalian lihat sinetron di televisi, apa pendapat kalian tentang pakaian mereka yang mereka kenakan?

Jarjit : mereka sering menggunakan pakaian modern.

Mei Mei : Pakaian mereka terkadang terbuka dan kurang sopan

Susanti :Pakaian mereka ikut ikutan artis dari negara-negara barat seperti Britney Spears

Ipin : Wah kita jangan ikut-ikutan pakai pakaian yang kebarat-baratan tersebut ya?

Jarjit : Jelas, kita harus menjaga norma – norma yang ada di masyarakat.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan globalisasi pada tabel yang disediakan! Tuliskan pula inti percakapan dari kelompok lain pada no 2, 3 dst

No	Nama Kelompok	Judul	Kesimpulan
1			
2			
3			
4			
5			

Kisi-Kisi Soal Evaluasi PKn Kelas IV Semester II

Siklus I

Satuan Pendidikan : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Ranah Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal	Kategori Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	1. Pengertian globalisasi 2. Ciri-ciri globalisasi 3. Contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang	4.1.1Menjelaskan pengertian globalisasi		√					Pilihan ganda Uraian	1 2 1	Mudah Sedang Sedang
		4.1.2Menyebutkan ciri-ciri globalisasi	√						Pilihan ganda Uraian	- 2	- Sedang
		4.1.3Mengidentifikasi contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat dari berbagai bidang	√						Pilihan ganda Uraian	3, 4, 8 6, 7 5, 9, 10 3, 4 5	Sedang Mudah Sukar Mudah Sukar

Soal Evaluasi

Nama :

Presensi :

Kerjakan soal-soal berikut!

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d dengan memilih jawaban yang benar!

1. Globalisasi berasal dari kata *globe* yang artinya…
   a. Komunikasi
   b. Bola dunia
   c. Teknologi
   d. Informasi
2. Proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat merupakan definisi dari…
   a. Globalisasi
   b. Komunikasi
   c. Teknologi
   d. Informasi
3. Mobil dapat mempercepat seseorang dalam bepergian merupakan kemajuan di bidang…
   a. Transportasi
   b. Komunikasi
   c. Periklanan
   d. Perindustrian
4. Contoh globalisasi dalam bidang teknologi komunikasi adalah
   a. Majalah c. Komik
   b. Koran d. Handphone
5. Manfaat adanya perkembangan alat transportasi adalah…
   a. Mempermudah komunikasi
   b. Mempersingkat jarak
   c. Mempersingkat waktu perjalanan

d. Menghemat biaya

6. Alat transportasi di bawah ini adalah…

a. Mobil
b. Kereta api
c. Kapal
d. Pesawat

7. Contoh makanan yang berasal dari luar negeri adalah…
   a. Pizza c. Tape Ketan
   b. Gudek d. Bakpia
8. Peristiwa di suatu negara dapat diketahui dengan cepat di negara lain, akibat kemajuan di bidang ....
   a. transportasi c. periklanan
   b. telekomunikasi d. perindustrian
9. Pengaruh globalisasi di bidang ekonomi adalah…
   a. Ekspor-impor antar negara
   b. Alat transportasi semakin modern
   c. Dapat berkomunikasi jarak jauh
   d. Internet sebagai media untuk mendapatkan informasi
10. Anak-anak zaman sekarang sering meniru apa yang dilihat di televisi, meniru cara bicara artis seperti berkata pada temannya “Hei Brow, Lu ngapain ke sini?”. Ini merupakan pengaruh globalisasi di bidang…
   a. transportasi c. politik
   b. sosial budaya d. perindustrian

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Apa yang dimaksud era globalisasi?
2. Sebutkan 3 ciri-ciri globalisasi!
3. Berikan 2 contoh kemajuan di bidang komunikasi!
4. Berikan 2 contoh kemajuan di bidang transportasi!
5. Berikan 2 contoh pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup masyarakat!

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

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

Uraian

1. Globalisasi sering dikatakan dunia tanpa batas dapat juga diartikan keadaan dimana negara-negara didunia batasnya semakin sempit, seolah-olah menjadi satu. Boleh juga diartikan proses globalisasi akan membuat dunia seragam.
2. Ciri-ciri globalisasi diantaranya;
   a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
   b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
   c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
   d. Peningkatan interaksi cultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional).
3. Contoh kemajuan dibidang komunikasi diantaranya;
   a. Dahulu orang mengirim pesan lewat surat melalui jasa pos namun sekarang dengan Handphone kita dapat mengirim pesan bahkan berbicara langsung.

b. Dahulu orang jarang mengetahui informasi dari luar negeri namun setelah adanya satelit kita dapat menonton berita secara langsung ditelevisi.

4. Contoh kemajuan dibidang transportasi
   a. Dahulu orang jalan kaki, naik sepeda atau becak untuk pergi ke suatu tempat namun sekarang sudah ada sepeda motor, angkutan umum, busway.
   b. Dahulu orang ketika akan pergi keluar pulau atau ke luar negeri menggunakan kapal namun sekarang sudah ada pesawat terbang
5. Pengaruh globalisasi di bidang sosial budaya diantaranya;
   a. Orang cenderung konsumtif karena pengaruh iklan ditelevisi
   b. Orang cenderung bersikap individualis karena sibuk dengan kepentingan pribadi dan mulai melupakan sikap gotong royong

Kriteria Penilaian

Rom I setiap jawaban benar memperoleh skor 1

Skor benar semua adalah 10

Rom II

1. Soal dijawab benar dan lengkap memperoleh skor 3
2. Soal dijawab benar, cukup lengkap memperoleh skor 2
3. Soal dijawab benar tetapi tidak lengkap memperoleh skor 1
4. Jawaban salah atau tidak diisi memperoleh skor 0

Skor benar semua adalah 15

Skor maksimal (rom I + II) = 25

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

PENGGALAN SILABUS KELAS IV SEMESTER 2

(Siklus II)

Nama Sekolah : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVA / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Materi Pokok	Sumber Belajar
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan-nya.	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan-nya	4.1.4Membedakan antara pengaruh positif dan negatif globalisasi 4.1.5Menjelaskan pengaruh positif globalisasi 4.1.6Menjelaskan pengaruh negatif globalisasi	1) Guru menetapkan masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas. 2) Guru menjelaskan masalah atau materi 3) Guru membagi kelompok 6-7 anggota untuk memainkan peranan 4) Guru menjelaskan peranan masing-masing 5) Siswa dalam kelompok melakukan	Penilaian tes (formatif)	1. Pengaruh positif globalisasi 2. Pengaruh negatif globalisasi 3. Cara menyikapi pengaruh negatif	1. Standar Isi, permendiknas no. 22 tahun 2006 2. Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) pengarang Sarjan hal. 95 – 97 dan Setiati hal: 74-90 3. Solusi Jitu Unjuk

		4.1.7Menjelaskan cara menyikapi pengaruh globalisasi	diskusi dan berlatih memainkan peran 6) Setiap kelompok.menampilkan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di depan kelas. 7) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok, mengkritisi dan menyempurnakan jawaban dari masing-masing kelompok. 8) Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai pertimbangan lebih lanjut.		globalisasi.	Kerja dan Evaluasi PKn untuk SD/MI kelas 4, Pengarang M. Hasan 4. Lingkungan sekitar siswa 5. Internet https://www.scribd.com/doc/177938623/PKN-SD-Kelas-IV-Semester-2 di akses pada tanggal 07 Februari 2015

Semarang, Maret 2015

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd
NIP. 19781218 201406 2 001

Guru

Nisa Azizah
NIM. 1401411425

Mengetahui,
Kepala SDN Tambakaji 03

Muhammad Muslich, S. Pd. I
NIP. 19630820 198405 1 005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Siklus II)

Satuan pendidikan	: SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester	: IV/ II
Mata pelajaran	: PKn
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (1 pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

4 Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

III. INDIKATOR

4.1.4 Membedakan antara pengaruh positif dan negatif globalisasi

4.1.5 Menjelaskan pengaruh positif globalisasi

4.1.6 Menjelaskan pengaruh negatif globalisasi

4.1.7 Menjelaskan cara menyikapi pengaruh globalisasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAAN

1. Disediakan contoh masalah tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat membedakan antara pengaruh positif dan pengaruh negatif dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK), siswa dapat menjelaskan pengaruh positif dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK), siswa dapat menjelaskan pengaruh negatif globalisasi dengan benar.
4. Dengan peragaan sosiodrama berbantu media boneka tangan, siswa dapat menjelaskan cara menyikapi pengaruh globalisasi dengan benar.

Karakter yang diharapkan: Kerja sama, percaya diri, tanggung jawab, dan toleransi.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Pengaruh positif dan pengaruh negatif globalisasi dan cara menyikapi pengaruh globalisasi.

VI. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran:

1. **Sosiodrama**
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Pengamatan
5. Tanya Jawab

VII. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Pra kegiatan (±5 menit)

1) Salam

2) Guru mengajakberdo'a

3) Mengecek kehadiran siswa

b. Kegiatan awal (±10 menit)

1) Guru melakukan apersepsi

"Siswa-siswa apakah masih ingat apa yang kita pelajari minggu kemarin? Ya minggu kemarin kita membahas tentang pengertian globalisasi, contoh-contoh globalisasi diberbagai bidang dan pengaruh globalisasi. Ada yang berani menjelaskan pengertian globalisasi? Ya benar sekali. Berarti sudah paham semua ya materi minggu kemarin. Selanjutnya hari ini kita akan membahas pengaruh positif, pengaruh negatif dan sikap kita terhadap adanya globalisasi".

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi

3) Siswa mendengarkan informasi mengenai langkah dan materi pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

c. Kegiatan Inti (±70 menit)

1) Siswa mengamati gambar/bagan/slide tentang gambaran pengaruh globalisasi yang ada dikehidupan sehari-hari (eksplorasi)

2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengaruh positif dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi)

3) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengaruh negatif dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi)

4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari serta sikap menghadapi pengaruh negatif globalisasi (elaborasi)

5) Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami (elaborasi)

6) Siswa dikelompokan, Setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Secara berkelompok siswa mendapat LKK berupa skrip percakapan/drama yang berhubungan dengan pengaruh globalisasi diberbagai bidang dan bagaimana cara menyikapinya (elaborasi)

7) Siswa bersama kelompok menentukan pemeran setiap tokoh dan memahami isi dari skrip/naskah percakapan tersebut serta menuliskan isi dari skrip tersebut pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).

8) Setiap kelompok menampilkan drama masing-masing secara bergiliran dengan menggunakan media boneka tangan. Kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak inti drama dan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi)

9) Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok tentang pengaruh positif, negatif dari globalisasi dan menyikapinya dengan benar (eksplorasi)

d. Kegiatan penutup (±20 menit)

1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan (konfirmasi)

2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3) Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran pada para siswa.

VIII. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

Sumber Belajar:

1) Standar Isi, permendiknas no. 22 tahun 2006
2) Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) pengarang Sarjan hal. 95 – 97 dan Setiati hal: 74-90
3) Solusi Jitu Unjuk Kerja dan Evaluasi PKn untuk SD/MI kelas 4, Pengarang M. Hasan
4) Lingkungan sekitar siswa
5) Internet
   https://www.scribd.com/doc/177938623/PKN-SD-Kelas-IV-Semester-2 di akses pada tanggal 07 Februari 2015

Media Pembelajaraan:

Media Boneka Tangan (Media Komunikatif), Skrip/ naskah sosiodrama, panggung boneka dan gambar/ slide.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur Tes
   a. Tes awal : tidak ada
   b. Tes dalam proses : ada
   c. Tes evaluasi : terlampir
2. Jenis Tes
   a. Tes tertulis
3. Bentuk Tes
   a. Pilihan ganda

b. Uraian

Semarang, Maret 2015

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd
NIP. 19781218 201406 2 001

Guru

Nisa 'Azizah
NIM. 1401411425

Mengetahui,

Kepala SDN Tambakaji 03

Muhammad Muslich, S. Pd. I
NIP. 19630820 198405 1 005

Materi Ajar

A. Pengaruh Globalisasi

Pengaruh itu ada yang mengarah pada hal-hal baik dan juga yang mengarah pada hal-hal buruk. Berikut pengaruh positif dan negatif dari adanya globalisasi.

a. 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. Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya.

Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain ?

Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain. Berikut pengaruh baik dari adanya globalisasi :

a) Kemajuan di bidang IPTEK meliputi bidang komunikasi dan transportasi.
b) Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
c) Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
d) Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.
e) Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.
f) Memperkaya kebudayaan
g) Meningkatkan kemajuan bangsa
h) Timbulnya kesadaran akan pentingnya pendidikan
i) Timbulnya kesadaran untuk lebih berdisiplin dalam segala hal

j) Makin canggihnya sarana informasi
k) Sarana transportasi menjadi lebih cepat
l) Adanya persaingan untuk maju
m) Barang-barang luar negeri masuk ke dalam negeri
n) Masyarakat lebih mudah memperoleh informasi yang dapat menambah wawasannya.

b. Pengaruh Negatif

Kamu sudah dapat menyimpulkan pengaruh positif dari globalisasi. Sekarang, kita pelajari pengaruh negatif dari globalisasi tersebut. 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.

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan. Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan. 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.

Demikianlah pengaruh negatif dari televisi. Sedangkan pengaruh buruk dari adanya globalisasi antara lain:

a) Orang menjadi sangat individualis. Individualis artinya mementingkan diri sendiri. Orang lebih mementingkan kepentingan pribadinya daripada kepentingan orang lain.

b) 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, bertato bahkan ikut-ikutan meniru gaya hidup bebas, memakai narkoba, dan kekerasan.

c) Timbulnya Budaya konsumtif. Konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat. Masyarakat Indonesia lebih senang menggunakan dan membeli produk luar negeri daripada membuat produknya, disebut konsumerisme. Akibatnya, masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang boros dan lebih senang menghambur-hamburkan uang untuk membeli barang baru dari luar negeri.

d) Timbulnya Budaya permisif. Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP.

e) Menurunnya ikatan rohani/ melunturkan nilai-nilai agama. Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan urusan duniawi saja.

f) Semakin terkikisnya bahasa Indonesia.

g) Banyaknya makanan-makanan cepat saji yang dapat mempengaruhi kesehatan

B. Sikap Terhadap Pengaruh Globalisasi

Sekaranglah saatnya kita menentukan sikap terhadap perubahan yang dibawa oleh globalisasi. Apa yang harus kita lakukan? Banyak hal yang bisa kita siapkan mulai dari sekarang.

a. Mampu menyaring informasi yang diterima

b. Giat belajar

Sebagai seorang pelajar, tugas utama kalian tentu belajar. Belajar dengan gigih dan giat akan membawa kita meraih prestasi. Belajar bermanfaat di

masa sekarang dan masa depan. Saat ini banyak tenaga ahli dari berbagai penjuru dunia datang ke negara kita. Mereka berani bersaing dengan kita. Jika kita belajar dan meningkatkan keterampilan, maka kita akan mampu bersaing dengan mereka. Bahkan kita bisa menjadi lebih unggul daripada mereka.

c. Memegang teguh norma-norma yang berlaku di masyarakat dan jati diri bangsa

Bangsa Indonesia terkenal dengan budaya luhur dan jati diri bangsa. Agar tidak mudah ternodai oleh budaya bangsa lain, kita perlu memegang teguh jati diri bangsa kita. Nenek moyang kita telah mewariskan anek budaya bangsa yang luhur. Sudah semestinya kita pun harus menjaga dan melestarikannya. Di antara jati diri bangsa yang harus kita pertahankan adalah budaya kebersamaan, gotong royong, saling menghormati dan menghargai, rukun, damai, dan lain sebagainya. Inilah jati diri bangsa Indonesia yang luhur. Dengan mempertahankannya, kita tidak kehilangan identitas bangsa kita, Indonesia tercinta.

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Pengaruh Positif dan Pengaruh Negatif Globalisasi

Ipin, Upin dan kawan-kawan mendapat tugas untuk mendiskusikan pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar. Mereka saling berpendapat untuk mendapatkan hasil kesimpulannya.

Mei-mei : Teman-teman mari kita mulai diskusinya

Semua : Siap bu ketua!

Mei mei : Susanti siap menulis laporannya?

Susanti : Oke, siap!

Mei mei : Masih ada yang ingat pengertian globalisasi?

Ipin : Aku ingat! Globalisasi adalah keadaan dimana Negara-negara di dunia batasnya semakin sempit, sehingga seolah-olah menjadi satu.

Mei mei : ada yang punya pendapat berbeda?

Upin : Proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat

Mei mei :pada intinya pendapat ipin dan upin sama ya. Berarti dapat disimpulkan proses menyatunya warga secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

Mei mei : contoh globalisasi itu apa saja?

Ehsan : Banyak Mei mei, contoh handphone yang banyak gunanya seperti untuk menelpon, mengirim pesan, internetan bahkan bisa

untuk bermain game. Aku sering main game online hingga aku lupa belajar.

Jarjit : aku juga punya contoh, sekarang banyak makanan – makanan luar negeri yang di jual di supermarket-supermarket seperti pizza, hamburger, chiken, stik, dan masih banyak lagi, itu semua disebabkan kegiatan ekonomi antar negara semacam ekspor dan impor.

Susanti : aku juga punya contoh, sekarang banyak orang yang ikut-ikutan budaya barat seperti berpakaian kurang sopan, rambut yang di warna-warni ada juga laki-laki yang memakai anting-anting

Mei mei : Banyak ya, aku pun merasakan berkat perkembangan teknologi di zaman globaliasi ini aku dapat pergi ke China hanya dengan hitungan jam dengan menggunakan pesawat terbang.

Susanti : Berarti pengaruh globalisasi ada yang buruk dan ada pula yang baik.

Ipin : Betul-betul-betul! Ehsan bermain game online sampai lupa belajar itu pengaruh buruk, kita dapat merasakan dan tahu makanan luar negeri itu pengaruh baik, meniru budaya barat yang tidak baik itu pengaruh buruk dan kita bisa pergi ke sebuah ke tempat yang sangat jauh sekali dengan waktu yang singkat adalah pengaruh baik.

Upin : Selain itu masih ada lagi pin, kemarin Kak Rose dapat sms bahwa dia mendapat hadiah sebuah mobil namun setelah di cek ternyata tidak ada hadiah. Ternyata itu kerjaan orang yang ingin berniat jahat terhadap Kak Rose.

Jarjit : Itu pengaruh buruk

Ehsan :aku punya contoh, Ibuku selalu membeli barang-barang yang kurang dibutuhkan seperti assesoris, pakaian-pakaian itu disebabkan karena ikut-ikutan apa yang dilihatnya di televisi.

Mei mei : Itu pengaruh buruk, budaya konsumtif itu tidak baik.

Susanti : Wah ternyata banyak sekali pengaruh baik dan buruknya, terus apa yang harus kita lakukan?

Ehsan : Kita tolak globalisasi

Mei mei : tidak, tidak, tidak! itu bukan solusi yang baik. Kalau kita tidak mengikuti arus globalisasi kita bakal ketinggalan zaman.

Jarjit : Betul kita nanti seperti katak dalam tempurung tidak tahu apa-apa

Ipin : Sebaiknya kita itu harus memilih mana yang baik untuk diikuti dan mana yang tidak baik untuk diikuti.

Mei mei : aku setuju, berarti kita harus selektif terhadap pengaruh globalisasi.

Susanti : Ya aku juga setuju, selain itu kita harus memegang teguh norma-norma yang berlaku di masyarakat, dan selalu menjunjung tinggi jati diri bangsa. Kita sebagai orang ketimuran tidak boleh terpengaruh budaya barat yang tidak sesuai dengan budaya kita.

Upin : Betul, betul, betul. Selain itu kita harus meningkatkan ilmu agama kita agar kita tahu mana yang di larang dan diperintah oleh agama kita masing-masing.

Ehsan : Aku paham sekarang, aku akan mengurangi bermain game

Mei mei : Bagus, mungkin diskusi kita sudah cukup. Bagaimana susanti sudah selesai laporannya?

Susanti : Beres, aku kumpulkan kepada bu guru ya.

Akhirnya setelah berdiskusi, mereka tahu apa itu globalisasi, pengaruh apa yang disebabkan dari adanya globalisasi dan sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi era globalisasi.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan globalisasi pada tabel yang disediakan!

No	Pengaruh Positif	Pengaruh Negatif	Sikap yang harus dilakukan

Kisi-Kisi Soal Evaluasi PKn

Siklus II

Satuan Pendidikan : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas / Semester : IVA / II

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Ranah Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal	Kategori Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	a. Pengaruh positif globalisasi b. pengaruh negatif globalisasi c. cara menyikapi pengaruh globalisasi	4.1.4 Membedakan antara pengaruh positif dan negatif globalisasi		√					Pilihan ganda Uraian	2 -	Sulit
		4.1.5Menjelaskan pengaruh positif globalisasi		√					Pilihan ganda Uraian	3 6 1	Mudah Sulit Mudah
		4.1.6Menjelaskan pengaruh negative globalisasi		√					Pilihan ganda Uraian	1 8 2	Mudah Sulit Mudah

		4.1.7 Menjelaskan cara menyikapi pengaruh globalisasi		√					Pilihan ganda Uraian	4, 5, 7 9 10 3 4, 5	Sedang Mudah Sedang Sulit Sedang

SOAL EVALUASI

Nama :

Presensi :

Kerjakan soal-soal berikut!

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d dengan memilih jawaban yang benar!

1. Ehsan mempunyai PS baru. Setiap hari dia bermain PS sampai lupa tidak belajar. Perilaku Ehsan tidak patut ditiru karena dia tidak dapat membagi waktu antara waktu belajar dan bermain. Cerita tersebut merupakan contoh pengaruh …….dari penggunaan teknologi.
   a. baik
   b. positif
   c. benar
   d. negatif

2.

Berikut ini merupakan pengaruh dari globalisasi :
a. Orang lebih suka berbelanja di mall untuk menjaga gengsi b. Dengan sarana komunikasi yang canggih seperti HP kita dapat berbicara langsung dengan orang yang berada di luar negeri c. Seiring berkembangnya IPTEK, seseorang dengan mudah memperoleh informasi d. Banyak remaja yang mengikuti gaya berpakaian artis luar negeri yang kurang sopan

Dari contoh-contoh pengaruh globalisasi di atas yang merupakan pengaruh negatif adalah…

a. 1 dan 2 c. 3 dan 4
b. 2 dan 3 d. 1 dan 4

3. Informasi didapatkan dengan mudah merupakan contoh dari…
   a. Pengaruh kemajuan dibidang transportasi
   b. Pengaruh negatif globalisasi

c. Pengaruh positif globalisasi
d. Pengaruh westernisasi/ gaya hidup kebarat-baratan

4. Sikap terhadap budaya asing yang masuk negara kita adalah…
   a. biarkan c. menerima dengan seleksi
   b. menolak d.diterima semua
5. Masyarakat yang menutup diri terhadap perubahan, jika diibaratkan pepatah ....
   a. bagai air di daun talas
   b. bagai katak dalam tempurung
   c. bagai pungguk merindukan bulan
   d. bagai duri dalam daging
6. Budaya luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia adalah **kecuali…**
   a. Individualisme
   b. Kekerasan
   c. Pergaulan bebas
   d. Disiplin dan giat bekerja
7. Untuk menghindari diri dari pengaruh buruk globalisasi dapat dilakukan dengan cara berikut**…**
   a. Memperdalam ilmu agama
   b. Mengikuti setiap trend
   c. Masa bodoh
   d. Menerima semua budaya luar negeri tanpa diseleksi
8. Kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk membeli barang yang kurang bermanfaat disebut…
   a. Primitif
   b. Konsumtif
   c. individialisme
   d. Permisif
9. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah ... .
   a. Membeli produk dalam negeri produk Indonesia

b. suka menyanyikan lagu-lagu barat
c. membeli pakaian dari luar negeri
d. membaca buku cerita dari luar negeri

10. Berikut ini yang dapat kita jadikan pedoman dalam menghadapi globalisasi adalah ...
    a. tayangan dalam televisi
    b. nilai-nilai Pancasila
    c. budaya asing
    d. undang-undang negara lain

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan 3 pengaruh positif dari globalisasi
2. Sebutkan 3 pengaruh negatif dari globalisasi
3. Jelaskan Sikap yang harus dilakukan terhadap pengaruh globalisasi!
4. Apa yang kamu ketahui tentang internet?
5. Salah satu pengaruh globalisasi adalah perilaku individualis, apa yang dimaksud individualis!

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

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

Uraian

1. Pengaruh positif globalisasi diantaranya; 1)kemajuan di bidang IPTEK meliputi bidang komunikasi dan transportasi, 2) meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu Negara, 3) memperkaya kebudayaan, 4) meningkatkan kemajuan bangsa, 5) timbulnya kesadaran akan pentingnya pendidikan, 6) timbulnya kesadaran untuk lebih berdisiplin dalam segala hal, 7) makin canggihnya sarana informasi, 8) sarana transportasi menjadi lebih cepat, 9) masyarakat lebih mudah memperoleh informasi yang dapat menambah wawasannya dan lain-lain.
2. Pengaruh negatif globalisasi diantaranya; 1) orang menjadi sangat individualis, 2) masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa, 3) timbulnya Budaya konsumtif, 4) timbulnya Budaya permisif, 5) menurunnya ikatan rohani/ melunturkan nilai-nilai agama, semakin terkikisnya bahasa Indonesia, 6) banyaknya makanan-makanan cepat saji yang dapat mempengaruhi kesehatan.
3. Sikap dalam menghadapi globalisasi diantaranya; 1) mampu menyaring informasi yang diterima, 2) menghormati dan menghargai hak orang lain, 3) mampu memanfaatkan berbagai pengaruh kemajuan teknologi, seperti komunikasi dan transportasi, 4) menuntut giat belajar agar tidak ketinggalan zaman, 5) bermental baja, 6) memegang teguh norma-norma yang berlaku di masyarakat dan jati diri bangsa.

4. Internet adalah adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung dengan teknologi yang canggih untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Dengan internet kita dapat *browsing*, *searching*, *facebook*, bbm, *twitter* dan lainnya. Keuntungan dari penggunaan internet kita memperoleh informasi yang kita butuhkan, dapat berkomunikasi dengan orang lain dll. Kerugiannya apabila digunakan untuk hal-hal maksiat seperti melihat informasi yang kurang bermanfaat ataupun yang dilarang agama, apabila kecanduan internetan akan menghabiskan waktu pada hal yang tidak penting.
5. Individualis artinya mementingkan diri sendiri. Orang lebih mementingkan kepentingan pribadinya daripada kepentingan orang lain.

Kriteria Penilaian

Rom I setiap jawaban benar memperoleh skor 1

Skor benar semua adalah 10

Rom II

1. Soal dijawab benar dan lengkap memperoleh skor 3
2. Soal dijawab benar, cukup lengkap memperoleh skor 2
3. Soal dijawab benar tetapi tidak lengkap memperoleh skor 1
4. Jawaban salah atau tidak diisi memperoleh skor 0

Skor benar semua adalah 15

Skor maksimal (rom I + II) = 25

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

PENGGALAN SILABUS KELAS IV SEMESTER 2

(Siklus III)

Nama Sekolah : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVA / 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Materi Pokok	Sumber Belajar
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan-nya.	4.2 Mengidentifi-kasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	4.2.1Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional 4.2.2Menyebutkan macam-macam kebudayaan nasional dari berbagai daerah 4.2.3Menyebutkan	1) Guru menetapkan masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas. 2) Guru menjelaskan masalah atau materi 3) Guru membagi kelompok 6-7 anggota untuk memainkan peranan 4) Guru menjelaskan peranan masing-masing 5) Siswa dalam kelompok melakukan	Penilaian tes (formatif)	1. Pengertian kebudayaan nasional 2. Macam-macam budaya nasional dari berbagai daerah Indonesia	1. Standar Isi, Permendiknas no. 22 tahun 2006 2. Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) Pengarang Ressi Kartika Dewi dan sunni Ummul Firdaus hal. 45 – 48

		kebudayaan Indonesia yang sudah pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	diskusi dan berlatih memainkan peran 6) Setiap kelompok.menampilkan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di depan kelas. 7) Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok, mengkritisi dan menyempurnakan jawaban dari masing-masing kelompok. 8) Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai pertimbangan lebih lanjut.		3. Budaya Indonesia yang sudah pernah tampil dalam misi kebudaya-an internasio-nal.	3. Solusi Jitu Unjuk Kerja dan Evaluasi PKn untuk SD/MI kelas 4, Pengarang M. Hasan 4. Lingkungan sekitar siswa

Semarang, Maret 2015

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd
NIP. 19781218 201406 2 001

Mengetahui,
Kepala SDN Tambakaji 03

Muhammad Muslich, S. Pd. I
NIP. 19630820 198405 1 005

Guru

Nisa Azizah
NIM. 1401411425

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Siklus III)

Satuan pendidikan	: SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester	: IV/ II
Mata pelajaran	: PKn
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (1 pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

4 Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. KOMPETENSI DASAR

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

III. INDIKATOR

4.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional

4.2.2 Menyebutkan macam-macam kebudayaan nasional dari berbagai daerah

4.2.3 Menyebutkan kebudayaan Indonesia yang sudah pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional

IV. TUJUAN PEMBELAJARAAN

1. Dengan diberikan suatu contoh globalisasi bidang budaya, siswa dapat menjelaskan pengertian kebudayaan nasional dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat menyebutkan macam-macam kebudayaan nasional dengan benar.
3. Dengan peragaan sosiodrama berbantu media boneka tangan, siswa dapat menyebutkan kebudayaan Indonesia yang sudah pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional dengan benar.

Karakter yang diharapkan: Kerja sama, percaya diri, tanggung jawab, dan toleransi.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian kebudayaan nasional, macam-macam budaya nasional dari berbagai daerah Indonesia dan menyebutkan budaya Indonesia yang sudah pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional.

VI. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran:

1. **Sosiodrama**
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Pengamatan
5. Tanya Jawab

VII. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Pra kegiatan (±5 menit)

1) Salam

2) Guru mengajakberdo'a

3) Mengecek kehadiran siswa

b. Kegiatan awal (±10 menit)

1) Guru melakukan apersepsi

"Pada Pembelajaran minggu lalu kita telah membahas tentang pengaruh positif dan negatif dari globalisasi. Globalisasi itu salah satunya berpengaruh pada bidang kebudayaan. Tak terkecuali kebudayaan Indonesia. Siapa yang berani menyebutkan budaya-budaya Indonesia?"

2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

3) Siswa mendengarkan informasi mengenai langkah dan materi pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

c. Kegiatan Inti (± 70 menit)

1) Siswa mengamati gambar pada slide tentang budaya Indonesia lokal maupun yang sudah mendunia (eksplorasi)

2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai pengertian kebudayaan nasional dengan menggunakan media komunikatif boneka tangan (eksplorasi)

3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kebudayaan nasional (elaborasi)

4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang contoh-contoh kebudayaan nasional (elaborasi)

5) Siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami (elaborasi)

6) Siswa dikelompokan, Setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Secara berkelompok siswa mendapat LKK berupa skip percakapan/drama yang berhubungan dengan kebudayaan nasional yang sudah mendunia (elaborasi)

7) Siswa bersama kelompok menentukan pemeran setiap tokoh dan memahami isi dari skrip /naskah percakapan tersebut serta menuliskan isi dari skipt tersebut pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi).

8) Setiap kelompok menampilkan drama masing-masing secara bergiliran dengan menggunakan media boneka tangan. Kelompok yang sedang tidak bertugas menyimak inti drama dan menuliskannya pada kolom yang sudah disediakan (elaborasi)

9) Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok tentang kebudayaan indonesia yang sudah mendunia (eksplorasi)

d. Kegiatan penutup (±20 menit)

1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan (konfirmasi)

2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

3) Guru memberikan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran pada para siswa.

VIII. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

Sumber Belajar:

1) Standar Isi, Permendiknas no. 22 tahun 2006
2) Pendidikan kewarganegaraan kelas IV (BSE) Pengarang Ressi Kartika Dewi dan sunni Ummul Firdaus hal. 45 – 48
3) Solusi Jitu Unjuk Kerja dan Evaluasi PKn untuk SD/MI kelas 4, Pengarang M. Hasan
4) Lingkungan sekitar siswa

Media Pembelajaraan:

Media Boneka Tangan (Media Komunikatif), Skrip/ naskah sosiodrama, panggung boneka dan gambar/slide.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur Tes
   a) Tes awal : tidak ada
   b) Tes dalam proses : ada
   c) Tes evaluasi : terlampir
2. Jenis Tes
   a) Tes tertulis
3. Bentuk Tes
   a) Pilihan ganda
   b) Uraian

Semarang, Maret 2015

Kolaborator	Guru
Desy Soelis Nurraeda, S.Pd	Nisa 'Azizah
NIP. 19781218 201406 2 001	NIM. 1401411425

Mengetahui,

Kepala SDN Tambakaji 03

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD TAMBAKAJI 03
KEC. NGALIYAN

Muhammad Muslich, S. Pd. I

NIP. 19630820 198405 1 005

Materi Ajar

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 berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran. Tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam alam pikiran orang yang bersangkutan. Sebagai salah satu hasil pemikiran dan penemuan seseorang adalah kesenian yang merupakan bagian dari kebudayaan.

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.

Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu ke seluruh dunia. Awal mula dari persebaran budaya dunia 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. Jika budaya itu sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. maka akan ditolak. Dengan penyaringan yang ketat ini akan membawa pengaruh yang positif bagi bangsa Indonesia. 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 budaya terutama 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. Adapun keuntungan yang didapat bangsa Indonesia dalam kerja sama ini adalah sebagai berikut:

1. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain.
2. Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
3. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

1. Kelompok kesenian *Bougenville* yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
2. Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
3. Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
4. Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

1. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
2. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
3. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

MEDIA PEMBELAJARAN

Festival Gendang Nusantara

Sendratari Ramayana

Batik tulis khas Indonesia

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

Bacalah naskah percakapan berikut kemudian pahami inti naskah percakapan tersebut!

Tentukan masing-masing tokoh pemeran dan berlatihlah untuk memerankannya!

Diskusikan kesimpulan naskah ! Peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan!

Budaya Indonesia yang di kenal Dunia

Susanti memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada teman-temannya. Mereka sangat tertarik dengan kebudayaan Indonesia.

Susanti : Teman-teman maukah kalian saya kenalkan dengan temanku dari Indonesia?

Upin : Tentu, tentu, semakin banyak teman semakin baik.

Susanti : Si Unyil namanya

Unyil : Perkenalkan nama saya Unyil, saya dari Indonesia (kemudian si unyil menyalami mereka)

Mei-mei : kawan-kawan aku pernah berlibur ke negaranya mereka lho?

Susanti : Kapan kamu liburan ke Indonesia?

Mei mei : Saat liburan sekolah kemarin

Unyil : Kamu berlibur ke tempat wisata apa?

Mei mei : Bali, ke pantai kutai, tanah lot, sukowati dan masih banyak lagi.

Ipin : Bali ? aku pernah dengar nama kota itu.

Unyil :Benar teman-teman, di Indonesia terdapat sebuah pulau kecil yang sangat indah, di sana terdapat banyak wisata. Banyak wisatawan asing yang berlibur kesana. Nama pulaunya adalah Pulau Bali.

Mei mei : Di sana selain disuguhi pemandangan alam yang indah, kita juga di kenalkan dengan budayanya seperti beragam tari, pakaian adat, rumah adat, dan upacara adat. Susanti aku lupa tari apa namanya?

Susanti : tari dari daerah bali itu diantaranya Tari Kecak, Tari Pendet. Kemudian kalau upacara adat itu ada yang namanya Ngaben /upacara pembakaran mayat. Bali juga punya batik khas bali, rumah orang bali kebanyakan terdapat puranya sebagai tempat ibadah orang hindu. Dan masih banyak lagi kebudayaan lainnya.

Ehsan : wah aku ingin berlibur ke Bali.

Susanti : ya Ehsan, nanti bisa main ke rumahku.

Upin : Bali itu berarti sudah terkenal di dunia ya?

Unyil : Betul sekali bahkan jika ada acara tingkat internasional sering di lokasikan di Bali. Bahkan Tim kesenian Bali pernah mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India.

Upin : Wow keren, apakah ada kebudayaan Indonesia yang terkenal di kancah dunia selain pulau Bali?

Unyil : ada Kelompok kesenian *Bougenville* yang berasal dari Kalimantan Barat, pernah diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003 dan Tim kesenian Sumatera Selatan yang pernah tampil dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.

Susanti : dan tidak lupa batik. Batik Indonesia sudah terkenal di seluruh dunia lo. Batik Indonesia banyak macamnya, setiap daerah punya motif yang berbeda-beda.

Ehsan : Ternyata Indonesia adalah Negara yang kaya akan budaya ya?

Susanti : ya Ehsan, aku bangga sekali pada Indonesia. I Love Indonesia.

Kemudian mereka berbincang-bincang tentang negaranya masing-masing.

Tuliskan kesimpulan percakapan tersebut yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di bidang kebudayaan pada tabel yang disediakan!

No	Kebudayaan Indonesia yang sudah pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional

Kisi-Kisi Soal Evaluasi PKn Kelas IV Semester II

Siklus III

Satuan Pendidikan : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Ranah Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal	Kategori Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	1. Pengertian kebudayaan nasional	4.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional		√					Pilihan ganda	1, 3 2, 5, 7	Mudah Sulit
	2. macam-macam budaya nasional dari berbagai daerah di Indonesia								Uraian	1	Mudah
		4.2.2 Menyebutkan macam-macam kebudayaan nasional dari berbagai daerah	√						Pilihan ganda	8	Mudah
	3. menyebutkan budaya Indonesia yang sudah pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional.								Uraian	2	Mudah
		4.2.3 Menyebutkan kebudayaan Indonesia yang sudah pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional.	√						Pilihan ganda	4, 6, 9, 10	Sedang
									Uraian	3, 4 5	Sedang Sulit

SOAL EVALUASI

Nama :

Presensi :

Kerjakan soal-soal berikut!

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d dengan memilih jawaban yang benar!

1. Kebudayaan merupakan hasil dari….
   a. Nilai moral
   b. Moral dan etika
   c. Pikiran dan akal sehat
   d. Pikiran dan akal budi
2. Pementasan kebudayaan di luar negeri pada dasarnya bertujuan untuk…
   a. Menunjukkan kesombongan bangsa
   b. Mencari tambahan pendapatan negara/devisa
   c. Memperkenalkan keunikan budaya bangsa Indonesia
   d. Agar dipuji-puji oleh Negara lain
3. Kebudayaan-kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia akan menghasilkan kebudayaan …
   a. Jawa
   b. Nasional
   c. Khas
   d. Daerah
4. Kelompok kesenian *Bougenville* berasal dari daerah….
   a. Bali
   b. Sumatera Selatan
   c. Kalimantan Barat
   d. Kalimantan Timur
5. Perilaku yang menunjukkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia adalah …
   a. Membeli majalah luar negeri
   b. Melestarikan budaya jawa seperti unggah ungguh
   c. Mengoleksi lagu-lagu barat

d. Menonton film korea

6. Sikap kita terhadap kesenian negara lain adalah…
   a. Menghormati dan menghargai
   b. Mencela
   c. Memuji-muji kesenian Negara sendiri
   d. Lebih menyukai kesenian luar negeri dibanding kesenian negeri sendiri
7. Mencintai produk dalam negeri merupakan pengamalan Pancasila sila ke- ....
   a. 1 c. 3
   b. 2 d. 4
8. Lagu daerah yang berjudul "Gundul-gundul Pacul" berasal dari daerah….
   a. Jawa Timur c. Jawa Tengah
   b. Ambon d. Papua
9. Wisatawan asing yang datang ke Indonesia, kebanyakan tertarik dengan ... .
   a. kebudayaan bangsa
   b. makanan tradisional
   c. masyarakat Bali
   d. penduduk Indonesia
10. Pertunjukan atau pementasan suatu kebudayaan di negara-negara lain disebut juga dengan ... .
   a. misi kebudayaan c. misi sosial
   b. kunjungan wisata d. pameran kekayaan

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Jelaskan pengertian kebudayaan!
2. Sebutkan Kebudayaan daerahmu masing-masing!
3. Sebutkan Kebudayaan Indonesia yang sudah mendunia!
4. Sebutkan tujuan kebudayaan nasional pentas di luar negeri!
5. Apa pendapatmu tentang kebudayaan nasional yang sudah terkenal di kancah internasional!

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

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

Uraian

1. Kebudayaan adalah hasil kegiatan akal dan fikiran manusia. Hasil kegiatan akal dan pikiran tersebut misalnya menciptakan lagu, tarian, kebiasaan, rumah adat, adat istiadat dan lain-lain.
2. Kebudayaan untuk daerah semarang diantaranya;
   a. Lagu daerah jawa tengah : gundul-gundul pacul, gambang suling
   b. Tarian daerah semarang : Tari gambang semarang
   c. Budaya gotong royong, unggah ungguh/kesopanan.
3. Kebudayaan yang sudah pernah tampil di kancah internasional, diantaranya;
   a. Wayang kulit seni pertunjukan Indonesia yang paling tua pernah tampil di beberapa Negara dengan dalang Ki Anam Suroto Jawa Tengah.
   b. Batik khas Indonesia sudah terkenal di pameran-pameran kancah internasional
   c. Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
   d. Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
   e. Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
   f. Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.

4. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
   Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
   Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
5. Saya merasa bangga menjadi warga negara Indonesia karena Indonesia mempunyai keberagaman budaya dan budaya tersebut mampu bersaing di kancah internasional. Dengan semakin dikenalnya kebudayaan nasional tersebut akan meningkatkan jati diri bangsa di mata dunia dan tentu akan menarik wisatawan dari luar negeri untuk datang ke Indonesia.

Kriteria Penilaian

Rom I setiap jawaban benar memperoleh skor 1

Skor benar semua adalah 10

Rom II

1. Soal dijawab benar dan lengkap memperoleh skor 3
2. Soal dijawab benar, cukup lengkap memperoleh skor 2
3. Soal dijawab benar tetapi tidak lengkap memperoleh skor 1
4. Jawaban salah atau tidak diisi memperoleh skor 0

Skor benar semua adalah 15

Skor maksimal (rom I + II) = 25

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$ x 100

Lampiran 11

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester : IVA/ 2
Guru : Nisa ‘Azizah
Siklus : I
Materi : Globalisasi
Hari/tanggal :Rabu, 18 Maret 2015
Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada pada lembar pengamatan ini!
2. Berilah tanda check (√) pada setiap deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.
   a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
   b. Skor 3 jika terdapat 3 dekriptor tampak
   c. Skor 2 jika terdapat 2 deskriptor tampak
   d. Skor 1 jika terdapat 1 deskriptor tampak
   e. Skor 0 jika tidak terdapat deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran dan memotivasi siswa (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengajak berdoa dan mengecek kehadiran siswa	√	3
		2. Melaksanakan apersepsi	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		4. Memberikan motivasi pada siswa	-	
2.	Menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	1. Menjelaskan materi dengan suara yang lantang dan jelas serta bahasa yang sederhana	-	3
		2. Memberikan penekanan pada materi pokok	√	
		3. Menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan materi	√	
		4. Mengadakan balikan atau pertanyaan tentang penjelasan yang disajikan	√	
3.	Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	1. Menyiapkan media yang digunakan seperti boneka tangan, skrip (naskah percakapan) dan panggung boneka.	√	4
		2. Memusatkan perhatian siswa pada media boneka tangan	√	
		3. Membuat pola interaksi membentuk siswa ber-kelompok	√	
		4. Memberikan penjelasan langkah-langkah kegiatan sosiodrama	√	
4.	Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan	1. Memberikan pertanyaan secara jelas dan singkat	√	
		2. Pertanyaan diajukan		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	bertanya)	keseluruh siswa, siswa tertentu atau meminta siswa lain untuk menanggapi jawaban teman	√	4
		3. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan	√	
		4. Memberi konfirmasi jawaban	√	
5.	Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Menjelaskan petunjuk pengerjaan lembar kerja kelompok	√	2
		2. Memberikan contoh peragaan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka.	-	
		3. Memberi kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk bertanya	-	
		4. Berkeliling untuk membantu kelompok berdiskusi dan berlatih percakapan drama	√	
6.	Mengatur jalannya pagelaran sosidrama dengan menggunakan media boneka tangan (keterampilan mengelola kelas)	1. Menentukan urutan kelompok pagelaran sosiodrama boneka tangan	√	1
		2. Mengkondisikan siswa agar memperhatikan penampilan sosiodrama kelompok lain	-	
		3. Mengelola kegiatan		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan	-	
		4. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi penampilan kelompok yang bertugas	-	
7.	Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan kepada pribadi tertentu	-	2
		2. Penguatan diberikan kepada kelompok	√	
		3. Penguatan yang digunakan bervariasi (kalimat pujian, gerakan badan, atau benda/simbol)	√	
		4. Pemberian penguatan diberikan dengan segera ketika muncul tingkah laku/respons siswa	-	
8.	Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menuntun siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.	√	4
		2. Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	
		3. Memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi dengan jelas	√	
		4. Melaksanakan tindak lanjut (memberitahukan materi selanjutnya agar siap	√	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		mempersiapkan diri untuk belajar)		
JUMLAH SKOR				23

Keterangan penilaian :

Skor terendah = 0

Skor tertinggi = 32

Jumlah Skor : 23 Kriteria :Baik (B)

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
24,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat Baik (A)	Tuntas
16 ≤ skor < 24,5	Baik (B)	Tuntas
7,5 ≤ skor < 16	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 7,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Semarang, 18 Maret 2015

Observer

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 12

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester : IVA/ 2
Guru : Nisa ‘Azizah
Siklus : II
Materi : Pengaruh Positif dan negatif globalisasi
Hari/tanggal :Jumat, 20 Maret 2015
Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada pada lembar pengamatan ini!
2. Berilah tanda check (√) pada setiap deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.
   a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
   b. Skor 3 jika terdapat 3 dekriptor tampak
   c. Skor 2 jika terdapat 2 deskriptor tampak
   d. Skor 1 jika terdapat 1 deskriptor tampak
   e. Skor 0 jika tidak terdapat deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran dan memotivasi siswa (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengajak berdoa dan mengecek kehadiran siswa	-	3
		2. Melaksanakan apersepsi	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		4. Memberikan motivasi pada siswa	√	
2.	Menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	1. Menjelaskan materi dengan suara yang lantang dan jelas serta bahasa yang sederhana	√	3
		2. Memberikan penekanan pada materi pokok	√	
		3. Menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan materi	-	
		4. Mengadakan balikan atau pertanyaan tentang penjelasan yang disajikan	√	
3.	Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	1. Menyiapkan media yang digunakan seperti boneka tangan, skrip (naskah percakapan) dan panggung boneka.	√	4
		2. Memusatkan perhatian siswa pada media boneka tangan	√	
		3. Membuat pola interaksi membentuk siswa ber-kelompok	√	
		4. Memberikan penjelasan langkah-langkah kegiatan sosiodrama	√	
4.	Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan	1. Memberikan pertanyaan secara jelas dan singkat	√	
		2. Pertanyaan diajukan		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	bertanya)	keseluruh siswa, siswa tertentu atau meminta siswa lain untuk menanggapi jawaban teman	√	4
		3. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan	√	
		4. Memberi konfirmasi jawaban	√	
5.	Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Menjelaskan petunjuk pengerjaan lembar kerja kelompok	√	4
		2. Memberikan contoh peragaan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka.	√	
		3. Memberi kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk bertanya	√	
		4. Berkeliling untuk membantu kelompok berdiskusi dan berlatih percakapan drama	√	
6.	Mengatur jalannya pagelaran sosidrama dengan menggunakan media boneka tangan (keterampilan	1. Menentukan urutan kelompok pagelaran sosiodrama boneka tangan	√	3
		2. Mengkondisikan siswa agar memperhatikan penampilan sosiodrama kelompok lain	-	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	mengelola kelas)	3. Mengelola kegiatan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan	√	
		4. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi penampilan kelompok yang bertugas	√	
7.	Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan kepada pribadi tertentu	√	4
		2. Penguatan diberikan kepada kelompok	√	
		3. Penguatan yang digunakan bervariasi (kalimat pujian, gerakan badan, atau benda/simbol)	√	
		4. Pemberian penguatan diberikan dengan segera ketika muncul tingkah laku/respons siswa	√	
8.	Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menuntun siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.	√	3
		2. Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	
		3. Memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi dengan jelas	-	
		4. Melaksanakan tindak lanjut (memberitahukan materi	√	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		selanjutnya agar siap mempersiapkan diri untuk belajar)		
JUMLAH SKOR				28

Keterangan penilaian :

Skor terendah = 0

Skor tertinggi = 32

Jumlah Skor :28 Kriteria :Sangat Baik (A)

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
24,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat Baik (A)	Tuntas
16 ≤ skor < 24,5	Baik (B)	Tuntas
7,5 ≤ skor < 16	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 7,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Semarang, 20 Maret 2015

Observer

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 13

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Kelas/Semester : IVA/ 2
Guru : Nisa ‘Azizah
Siklus : III
Materi : Globalisasi (Kebudayaan Nasional)
Hari/tanggal : Rabu, 25 Maret 2015
Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada pada lembar pengamatan ini!
2. Berilah tanda check (√) pada setiap deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.
   a. Skor 4 jika semua deskriptor tampak
   b. Skor 3 jika terdapat 3 dekriptor tampak
   c. Skor 2 jika terdapat 2 deskriptor tampak
   d. Skor 1 jika terdapat 1 deskriptor tampak
   e. Skor 0 jika tidak terdapat deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran dan memotivasi siswa (keterampilan membuka pelajaran)	1. Mengajak berdoa dan mengecek kehadiran siswa	√	4
		2. Melaksanakan apersepsi	√	
		3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		4. Memberikan motivasi pada siswa	√	
2.	Menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	1. Menjelaskan materi dengan suara yang lantang dan jelas serta bahasa yang sederhana	√	4
		2. Memberikan penekanan pada materi pokok	√	
		3. Menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan materi	√	
		4. Mengadakan balikan atau pertanyaan tentang penjelasan yang disajikan	√	
3.	Menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	1. Menyiapkan media yang digunakan seperti boneka tangan, skrip (naskah percakapan) dan panggung boneka.	√	4
		2. Memusatkan perhatian siswa pada media boneka tangan	√	
		3. Membuat pola interaksi membentuk siswa ber-kelompok	√	
		4. Memberikan penjelasan langkah-langkah kegiatan sosiodrama	√	
4.	Melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan	1. Memberikan pertanyaan secara jelas dan singkat	√	
		2. Pertanyaan diajukan		

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	bertanya)	keseluruh siswa, siswa tertentu atau meminta siswa lain untuk menanggapi jawaban teman	√	4
		3. Memberikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan	√	
		4. Memberi konfirmasi jawaban	√	
5.	Membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Menjelaskan petunjuk pengerjaan lembar kerja kelompok	√	4
		2. Memberikan contoh peragaan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan di panggung boneka.	√	
		3. Memberi kesempatan kepada siswa atau kelompok untuk bertanya	√	
		4. Berkeliling untuk membantu kelompok berdiskusi dan berlatih percakapan drama	√	
6.	Mengatur jalannya pagelaran sosidrama dengan menggunakan media boneka tangan (keterampilan	1. Menentukan urutan kelompok pagelaran sosiodrama boneka tangan	√	
		2. Mengkondisikan siswa agar memperhatikan penampilan sosiodrama kelompok lain	-	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
	mengelola kelas)	3. Mengelola kegiatan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan	√	3
		4. Memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi penampilan kelompok yang bertugas	√	
7.	Memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan kepada pribadi tertentu	√	4
		2. Penguatan diberikan kepada kelompok	√	
		3. Penguatan yang digunakan bervariasi (kalimat pujian, gerakan badan, atau benda/simbol)	√	
		4. Pemberian penguatan diberikan dengan segera ketika muncul tingkah laku/respons siswa	√	
8.	Menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menuntun siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.	√	4
		2. Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	
		3. Memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi dengan jelas	√	
		4. Melaksanakan tindak lanjut (memberitahukan materi	√	

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
		selanjutnya agar siap mempersiapkan diri untuk belajar)		
JUMLAH SKOR				31

Keterangan penilaian :

Skor terendah = 0

Skor tertinggi = 32

Jumlah Skor :31 Kriteria :Sangat Baik (A)

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Kualifikasi
24,5 ≤ skor ≤ 32	Sangat Baik (A)	Tuntas
16 ≤ skor < 24,5	Baik (B)	Tuntas
7,5 ≤ skor < 16	Cukup (C)	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 7,5	Kurang (D)	Tidak Tuntas

(Herrhyanto, 2007:5.3-5.4)

Semarang, 25 Maret 2015

Observer

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 14

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	ACR	3	2	3	1	1	1	2	13
2	AR	4	2	3	3	2	2	2	18
3	AAR	3	2	3	3	1	2	3	17
4	APM	4	2	3	2	2	2	4	19
5	AC	4	2	4	4	3	2	4	23
6	ACA	4	1	3	2	1	2	2	15
7	ADA	3	2	4	4	2	2	4	21
8	BMS	4	1	4	4	2	2	4	21
9	BP	4	1	3	3	1	2	3	17
10	DDRP	4	1	2	1	1	2	2	13
11	DSR	4	2	4	2	2	2	3	19
12	DCP	4	2	4	4	3	2	4	23
13	FMDR	4	2	4	4	2	2	4	22
14	IDM	3	1	4	4	1	2	3	18
15	KO	4	2	4	4	2	2	4	22
16	LATD	3	2	4	4	2	2	4	21
17	MAH	4	2	4	3	1	2	4	20
18	MAK	4	1	3	2	3	2	3	18
19	MI	3	1	3	2	1	2	3	15
20	MF	4	2	3	2	2	2	3	18
21	NRA	3	2	3	2	1	2	3	16
22	NAS	3	1	4	3	2	2	4	19
23	OSR	4	2	4	4	2	2	4	22
24	SDNF	4	2	4	4	3	2	4	23
25	SME	4	2	3	2	1	2	3	17
26	TRD	3	2	4	3	3	2	4	21
27	YAS	3	2	4	3	1	2	1	16
28	YRS	4	2	3	2	1	2	3	17
29	ZAN	4	2	4	4	3	2	4	23
30	RK	4	1	3	4	2	2	4	20
31	MA	3	2	4	2	2	2	3	18
32	RDA	4	1	3	2	1	2	4	17
33	AF	4	2	3	2	2	2	4	19
Jumlah		121	56	115	95	59	65	110	621
Rata-rata		3.67	1.69	3.48	2.87	1.78	1.96	3.33	18.78

Observer

Dwi Noorcahyani

Lampiran 15

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa							jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	ACR	2	1	4	1	3	2	4	17
2	AR	2	3	3	2	3	2	2	17
3	AAR	2	2	4	4	4	2	2	20
4	APM	2	2	4	4	3	3	4	22
5	AC	2	3	3	4	3	2	4	21
6	ACA	2	1	4	2	3	2	3	17
7	ADA	2	3	4	4	4	3	4	24
8	BMS	2	3	4	4	3	2	4	22
9	BP	2	2	3	3	3	3	3	19
10	DDRP	2	1	4	1	3	2	2	15
11	DSR	2	3	4	1	3	2	4	19
12	DCP	2	3	4	3	3	2	4	21
13	FMDR	2	2	4	4	3	2	4	21
14	IDM	2	2	4	3	3	3	4	21
15	KO	2	3	4	4	3	3	4	23
16	LATD	2	3	3	3	3	2	4	20
17	MAH	2	2	4	4	4	2	4	22
18	MAK	2	1	3	1	3	2	3	15
19	MI	2	1	4	4	3	2	3	19
20	MF	2	1	4	1	3	2	2	15
21	NRA	2	2	4	2	3	2	4	19
22	NAS	2	3	4	4	3	3	4	23
23	OSR	2	3	4	4	3	3	4	23
24	SDNF	2	2	3	4	3	2	4	20
25	SME	2	2	4	2	4	2	3	19
26	TRD	2	2	3	4	3	2	4	20
27	YAS	2	2	3	1	3	2	2	15
28	YRS	2	2	4	2	3	3	3	19
29	ZAN	2	2	4	4	3	2	4	21
30	RK	2	1	4	4	3	2	4	20
31	MA	2	3	4	4	3	2	4	22
32	RDA	2	2	3	1	4	2	2	16
33	AF	2	1	4	2	3	2	4	18
Jumlah		66	69	123	95	104	74	114	645
rata-rata		2	2.09	3.73	2.87	3.15	2.24	3.45	19.54

Observer

Dwi Noorcahyani

Lampiran 16

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No	Nama	Indikator Aktivitas Siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	ACR	4	3	4	2	2	1	4	20
2	AR	4	3	4	2	2	2	4	21
3	AAR	4	3	4	3	2	3	3	22
4	APM	4	2	4	4	3	3	4	24
5	AC	4	3	4	4	3	3	4	25
6	ACA	4	3	4	2	2	2	4	21
7	ADA	4	3	4	4	4	3	4	26
8	BMS	4	2	4	4	3	3	4	24
9	BP	4	3	4	3	1	3	3	21
10	DDRP	4	2	4	1	1	1	3	16
11	DSR	4	3	4	4	3	2	4	24
12	DCP	4	3	4	3	4	3	3	24
13	FMDR	4	2	4	3	2	3	4	22
14	IDM	4	2	4	4	2	3	4	23
15	KO	4	3	4	4	3	3	4	25
16	LATD	4	3	4	4	3	3	3	24
17	MAH	4	2	4	3	1	1	4	19
18	MAK	4	2	4	1	2	3	4	20
19	MI	4	2	4	4	2	3	2	21
20	MF	4	2	4	2	3	3	4	22
21	NRA	4	3	4	1	3	2	3	20
22	NAS	4	2	4	4	3	2	4	23
23	OSR	4	3	4	4	3	3	4	25
24	SDNF	4	3	4	4	3	3	4	25
25	SME	4	3	4	2	2	3	2	20
26	TRD	4	2	4	3	2	3	4	22
27	YAS	4	2	4	2	1	2	2	17
28	YRS	4	2	4	2	1	2	3	18
29	ZAN	4	2	4	4	4	3	4	25
30	RK	4	2	4	2	3	3	4	22
31	MA	4	3	4	4	3	3	4	25
32	RDA	4	2	4	3	3	3	4	23
33	AF	4	2	4	3	2	3	4	22
Jumlah		132	82	132	99	81	86	119	731
Rata-rata		4	2.48	4	3	2.45	2.61	3.71	22.14

Observer

Dwi Noorcahyani

Lampiran 17

HASIL PENGAMATAN PENCAPAIAN KARAKTER SISWA SIKLUS I

No	Nama	1	2	3	4	jumlah
1	ACR	2	2	2	3	9
2	AR	2	3	1	2	8
3	AAR	2	3	1	1	7
4	APM	3	3	3	3	12
5	AC	3	4	4	3	14
6	ACA	2	1	1	3	7
7	ADA	3	4	4	3	14
8	BMS	3	2	3	3	11
9	BP	3	4	1	0	8
10	DDRP	1	1	0	1	3
11	DSR	3	3	2	2	10
12	DCP	3	4	3	3	13
13	FMDR	3	3	3	3	12
14	IDM	3	2	1	3	9
15	KO	3	3	4	3	13
16	LATD	3	3	4	3	13
17	MAH	3	3	2	2	10
18	MAK	3	3	3	3	12
19	MI	3	2	2	3	10
20	MF	2	3	3	3	11
21	NRA	2	3	0	1	6
22	NAS	3	2	4	3	12
23	OSR	3	3	4	3	13
24	SDNF	3	4	4	3	14
25	SME	2	3	1	1	7
26	TRD	3	3	4	3	13
27	YAS	1	2	0	1	4
28	YRS	1	2	0	1	4
29	ZAN	3	4	4	3	14
30	RK	3	2	3	3	11
31	MA	3	3	2	3	11
32	RDA	1	3	1	1	6
33	AF	1	2	2	2	7
Jumlah		82	92	76	78	328
Rata-rata		2.484848	2.787879	2.30303	2.363636	9.939394

Observer

Ayu Fatimah Cahyaningtyas

Lampiran 18

HASIL PENGAMATAN PENCAPAIAN KARAKTER SISWA SIKLUS II

No	Nama	1	2	3	4	jumlah
1	ACR	3	2	3	4	12
2	AR	3	4	1	3	11
3	AAR	3	4	3	2	12
4	APM	4	4	4	4	16
5	AC	4	4	4	4	16
6	ACA	3	2	2	4	11
7	ADA	4	4	4	4	16
8	BMS	4	3	4	4	15
9	BP	3	4	3	3	13
10	DDRP	3	1	1	2	7
11	DSR	4	4	3	2	13
12	DCP	4	4	4	3	15
13	FMDR	4	3	4	4	15
14	IDM	3	3	4	4	14
15	KO	4	4	4	4	16
16	LATD	4	4	4	4	16
17	MAH	3	3	4	4	14
18	MAK	3	3	2	4	12
19	MI	4	2	4	4	14
20	MF	3	3	1	4	11
21	NRA	3	4	3	2	12
22	NAS	3	3	4	4	14
23	OSR	4	4	4	4	16
24	SDNF	4	4	4	4	16
25	SME	3	4	3	4	14
26	TRD	3	4	4	4	15
27	YAS	3	3	1	2	9
28	YRS	3	4	1	2	10
29	ZAN	4	4	4	4	16
30	RK	3	2	3	4	12
31	MA	4	4	4	4	16
32	RDA	3	2	1	2	8
33	AF	3	2	2	4	11
Jumlah		113	109	101	115	438
Rata-rata		3.424242	3.30303	3.060606	3.484848	13.27273

Observer

Ayu Fatimah Cahyaningtyas

Lampiran 19

HASIL PENGAMATAN PENCAPAIAN KARAKTER SISWA SIKLUS III

No	Nama	1	2	3	4	Jumlah
1	ACR	3	3	3	4	13
2	AR	4	4	3	3	14
3	AAR	4	4	4	4	16
4	APM	4	3	3	4	14
5	AC	4	3	4	4	15
6	ACA	3	3	4	4	14
7	ADA	4	3	4	4	15
8	BMS	4	3	3	4	14
9	BP	3	3	3	3	12
10	DDRP	3	3	2	4	12
11	DSR	3	3	4	4	14
12	DCP	4	4	3	4	15
13	FMDR	4	3	4	4	15
14	IDM	4	3	4	4	15
15	KO	4	3	3	4	14
16	LATD	4	3	4	4	15
17	MAH	3	2	2	4	11
18	MAK	3	3	2	4	12
19	MI	3	2	2	4	11
20	MF	4	3	2	4	13
21	NRA	3	4	1	3	11
22	NAS	4	2	4	4	14
23	OSR	4	3	3	4	14
24	SDNF	4	4	4	4	16
25	SME	3	2	2	4	11
26	TRD	4	4	3	4	15
27	YAS	3	2	3	3	11
28	YRS	3	3	2	3	11
29	ZAN	4	4	4	4	16
30	RK	3	4	2	4	13
31	MA	4	4	4	4	16
32	RDA	3	4	2	3	12
33	AF	3	4	3	4	14
Jumlah		117	105	100	126	448
Rata-rata		3.545455	3.181818	3.030303	3.818182	13.57576

Observer

Ayu Fatimah Cahyaningtyas

Lampiran 20

CATATAN PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBANTU MEDIA BONEKA TANGAN

SIKLUS I

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas : IVA

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Maret 2015

Catatan:

Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah metode sosiodrama dan sesuai dengan indikator yang terdapat pada lembar pengamatan keterampilan guru hanya beberapa belum terlaksana, diantaranya: guru belum memotivasi siswa, guru dalam menjelaskan terlalu lama sehingga membuat siswa bosan, materi terlalu banyak, pembentukan kelompok dan kegiatan diskusi kurang terorganisasi dengan baik, keterampilan guru dalam mengelola kelas kurang terlihat pada kegiatan sosiodrama di depan kelas, siswa yang tidak bertugas cenderung ramai dan tidak memperhatikan penampilan kelompok lain, pembelajaran melebihi alokasi waktu yang ditentukan, dan guru belum memberikan penguatan yang bervariasi.

Siswa sangat antusias sekali ketika diperlihatkan media boneka tangan. Namun aktivitas siswa selama pembelajaran yang belum nampak diantaranya; beberapa siswa belum menyiapkan alat tulis dan buku, beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa masih belum berani bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru atau berpendapat , siswa belum mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru, dan kegiatan diskusi kelompok dan penampilan sosiodrama boneka tangan yang belum berjalan dengan baik.

Semarang, 18 Maret 2015

Observer

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 21

CATATAN PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBANTU MEDIA BONEKA TANGAN

SIKLUS II

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas : IVA

Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Maret 2015

Catatan:

Secara umum proses pembelajaran sudah baik namun masih ada beberapa yang masih kurang. Pada kegiatan awal pembelajaran atau membuka pelajaran guru mengajak berdoa namun lupa tidak mengecek kehadiran siswa. Guru belum memberikan contoh-contoh berupa gambar-gambar yang relevan. Guru belum terampil dalam mengelola kelas, terlihat pada saat pagelaran sosiodrama boneka tangan, kelompok yang mendapat giliran sangat antusias, tetapi kelompok lain cenderung ramai sehingga suara guru yang keras tidak terdengar dan guru belum memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi walaupun siswa sudah paham bagaimana mengerjakannya. Guru juga harus memberikan pengarahan apa yang harus dilakukan oleh siswa. Beberapa siswa belum menyiapkan alat tulis dan buku, maka guru harus memberikan perintah "ayo alat tulisnya dikeluarkan nanti ketika ada hal-hal penting dicatat ya anak-anak". Selanjutnya siswa masih belum berani bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru atau berpendapat , maka guru harus memberikan stimulus agar siswa bertanya.

Semarang, 20 Maret 2015

Observer

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 22

CATATAN PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBANTU MEDIA BONEKA TANGAN

SIKLUS III

Nama SD : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Kelas : IVA

Hari/Tanggal : Rabu, 25 Maret 2015

Catatan:

Proses pembelajaran sudah berjalan sangat baik, hanya pengelolaan kelas harus tetap dijaga agar pembelajaran berlangsung kondusif. Kondusif itu tidak selamanya siswa diam, tenang mengikuti pelajaran, namun ketika kegiatan diskusi siswanya ramai dalam artian ramai membaca skrip/ latihan bermain boneka tangan itu tidak masalah.

Semarang, 25 Maret 2015

Observer

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 23

Hasil Wawancara Kolaborator Tentang Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan

Nama kolaborator : Desy Soelis Nurraeda, S.Pd
Nama Sekolah : SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
Hari/tanggal : Rabu, 25 Maret 2015
Pertanyaan :

1. Apakah pendapat Ibu mengenai pembelajaran PKn dengan diterapkan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan?

   Penerapan metode sosiodrama dan media boneka tangan ini sangat bagus sekali dan kreatif. Dengan metode dan media tersebut dapat memberikan suatu variasi dalam hal gaya mengajar dan penggunaan media.
2. Apakah menurut Ibu pembelajaran melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan sesuai untuk pembelajaran PKn?

   Metode sosiodrama ini sesuai dengan pembelajaran PKn. Pokok bahasan PKn itu kan terkait dengan kehidupan sosial maka ketika siswa mendramatisasikan masalah sosial dan pemecahan masalahnya tentu akan lebih bermakna.
3. Apakah pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode sosiodrama berbantu media boneka tangan?

   Ya sudah sesuai dengan langkah-langkah sosiodrama. Siswa berdiskusi, berlatih percakapan dan menampilkan di depan kelas menggunakan media boneka tangan serta menyimpulkan isi dari drama tersebut.
4. Apakah pembelajaran yang telah saya lakukan dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn?

   Ya, penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn khususnya pada aktivitas siswa. Ditunjukkan dengan kegiatan sosiodrama yang mana siswa dapat tampil mengekpresikan diri, memainkan boneka tangan. Kegiatan ini merupakan kegiatan belajar yang disajikan dalam bentuk permainan.

5. Apakah kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah saya lakukan?

   Kelebihan pembelajaran menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan ini adalah menerapkan metode belajar sambil bermain. Ini sesuai dengan karakteristik anak yang masih suka bermain, namun tidak melupakan tujuan pembelajaran yaitu siswa paham tentang materi yang diajarkan.

   Kekurangannya masih terdapat deskriptor pada instrumen pengamatan yang belum dilaksanakan. Namun secara keseluruhan sudah baik.

Semarang, Maret 2015

Mengetahui,

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Lampiran 24

HASIL ANGKET RESPONS SISWA TENTANG PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBANTU MEDIA BONEKA TANGAN

No	Pertanyaan	Jawaban					
		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang mengikuti pembelajaran PKn yang ibu berikan?	29	4	30	3	32	1
2.	Apakah pembelajaran dengan media boneka tangan itu menarik?	31	2	33	0	33	0
3.	Apakah kamu turut serta aktif dalam penampilan sosiodrama?	23	10	28	5	32	1
4.	Apakah kamu memahami materi yang dipelajari?	25	8	33	0	33	0
5.	Apakah kamu dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik?	24	9	29	4	32	1
6.	Apakah kamu ingin pembelajaran PKn selanjutnya menggunakan boneka tangan dan memainkan drama kembali?	26	7	30	3	33	0

Lampiran 25

Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Nama	KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1	ACR	63	45	Tidak	52	Tidak	48	Tidak	48	Tidak
2	AR	63	30	Tidak	32	Tidak	52	Tidak	56	Tidak
3	AAR	63	30	Tidak	72	Tuntas	80	Tuntas	88	Tuntas
4	APM	63	35	Tidak	40	Tidak	84	Tuntas	76	Tuntas
5	AC	63	70	Tuntas	80	Tuntas	96	Tuntas	92	Tuntas
6	ACA	63	40	Tidak	36	Tidak	48	Tidak	52	Tidak
7	ADA	63	70	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas	80	Tuntas
8	BMS	63	65	Tuntas	76	Tuntas	76	Tuntas	96	Tuntas
9	BP	63	65	Tuntas	76	Tuntas	80	Tuntas	84	Tuntas
10	DDRP	63	40	Tidak	48	Tidak	56	Tidak	52	Tidak
11	DSR	63	15	Tidak	60	Tidak	76	Tuntas	72	Tuntas
12	DCP	63	65	Tuntas	68	Tuntas	76	Tuntas	84	Tuntas
13	FMDR	63	65	Tuntas	60	Tidak	96	Tuntas	100	Tuntas
14	IDM	63	65	Tuntas	40	Tidak	76	Tuntas	88	Tuntas
15	KO	63	45	Tidak	84	Tuntas	92	Tuntas	100	Tuntas
16	LATD	63	65	Tuntas	68	Tuntas	96	Tuntas	92	Tuntas
17	MAH	63	55	Tidak	84	Tuntas	68	Tuntas	64	Tuntas
18	MAK	63	35	Tidak	44	Tidak	48	Tidak	52	Tidak
19	MI	63	30	Tidak	32	Tidak	56	Tidak	92	Tuntas
20	MF	63	35	Tidak	56	Tidak	56	Tidak	48	Tidak
21	NRA	63	50	Tidak	72	Tuntas	76	Tuntas	80	Tuntas
22	NAS	63	70	Tuntas	60	Tidak	72	Tuntas	68	Tuntas
23	OSR	63	65	Tuntas	72	Tuntas	84	Tuntas	96	Tuntas
24	SDNF	63	70	Tuntas	80	Tuntas	92	Tuntas	76	Tuntas
25	SME	63	65	Tuntas	72	Tuntas	88	Tuntas	84	Tuntas
26	TRD	63	40	Tidak	80	Tuntas	60	Tidak	80	Tuntas
27	YAS	63	35	Tidak	36	Tidak	60	Tidak	76	Tuntas
28	YRS	63	70	Tuntas	64	Tuntas	72	Tuntas	80	Tuntas
29	ZAN	63	75	Tuntas	80	Tuntas	92	Tuntas	96	Tuntas
30	RK	63	45	Tidak	72	Tuntas	88	Tuntas	80	Tuntas
31	MA	63	70	Tuntas	52	Tidak	92	Tuntas	76	Tuntas
32	RDA	63	40	Tidak	68	Tuntas	60	Tidak	72	Tuntas
33	AF	63	40	Tidak	76	Tuntas	80	Tuntas	68	Tuntas
Nilai tertinggi			75		84		100		100	
Nilai terendah			15		32		48		48	

Mean	51.5	63	76.36	77.45
Median	-	68.73	78	79
Modus	-	73.8	78.75	78.5
Tuntas	15	19	23	27
Tidak Tuntas	18	14	10	6
Persentase Ketuntasan	45%	58%	70%	82%

Semarang, Maret 2015

Mengetahui,

Kolaborator

Desy Soelis Nurraeda, S.Pd

NIP. 19781218 201406 2 001

Guru

Nisa ‘Azizah

NIM. 1401411425

Lampiran 26

FOTO-FOTO PENELITIAN SIKLUS I

Guru melakukan apersepsi

Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media boneka tangan

Siswa memperhatikan penjelasan materi

Guru membagi kelompok untuk mengerjakan LKK

Guru membimbing kelompok untuk berdiskusi

Siswa menampilkan sosiodrama dengan menggunakan boneka tangan

Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi

Guru membagikan soal evaluasi

Siswa mengerjakan soal evaluasi

FOTO-FOTO PENELITIAN SIKLUS II

Guru menjelaskan materi menggunakan media boneka tangan

Siswa aktif menjawab pertanyaan

Siswa berdiskusi mengerjakan LKK

Guru membimbing diskusi kelompok

Siswa menampilkan sosiodrama boneka tangan

Siswa membacakan hasil diskusi kelompok

Penghargaan kepada kelompok terbaik

Guru dan siswa menyimpulkan materi

Siswa mengerjakan soal evaluasi

FOTO-FOTO PENELITIAN SIKLUS III

Guru melakukan apersepsi

Siswa memperhatikan penjelasan guru

Siswa mencatat hal-hal penting

Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKK

Siswa berdiskusi mengerjakan LKK

Guru membimbing kelompok berdiskusi

Siswa menampilkan sosiodrama boneka tangan

Siswa membacakan hasil diskusi kelompok

Penghargaan bagi kelompok terbaik

Lampiran 27

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN NGALIYAN
SD NEGERI TAMBAKAJI 03
JL. Raya Bringin, Telp. 024 866 4727,Ngaliyan,Semarang.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6 / 49 / IV / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama	:	Muhammad Muslich, S.PdI
NIP	:	19630820 198405 1 005
Pangkat/Gol	:	Pembina/IVA
Jabatan	:	Kepala Sekolah Dasar Negeri Tambakaji 03 Semarang

menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada SDN Tambakaji 03 Kota Semarang sebagai berikut:

Kelas	:	IV
Mata pelajaran	:	Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
KKM	:	63

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 23 April 2015

Mengetahui,
Kepala SDN Tambakaji 03

PEMERINTAH KOTA SEMARANG SD TAMBAKAJI 03 KEC. NGALIYAN DINAS PENDIDIKAN

Muhammad Muslich, S.Pd.I.
NIP. 19630820 198405 1 005

Guru Kelas IVA

Desy Soelis N., S.Pd.SD.
NIP. 19781218 201406 2 001

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN NGALIYAN
SD NEGERI TAMBAKAJI 03
JL. Raya Bringin, Telp. 024 866 4727,Ngaliyan,Semarang.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6 / 42 / IV / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama	:	Muhammad Muslich, S.PdI
NIP	:	19630820 198405 1 005
Pangkat/Gol	:	Pembina/IVA
Jabatan	:	Kepala Sekolah Dasar Negeri Tambakaji 03 Semarang

menerangkan bahwa :

Nama	:	Nisa 'Azizah
Nim	:	1401411425
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Tambakaji 03 Kota Semarang pada tanggal 18-24 Maret 2015 dengan judul penelitian "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang"

Demikian surat ini dibuat sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 April 2015
Kepala SDN Tambakaji 03

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD TAMBAKAJI 03
KEC. NGALIYAN

Muhammad Muslich, S.Pd.I.
NIP. 19630820 198405 1 005

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: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 1136/UN37.1.1/KM/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Tambakaji 03
di SDN Tambakaji 03

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	:	NISA 'AZIZAH
NIM	:	1401411425
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik	:	PTK Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Metode Sosiodrama Media Boneka tangan Kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 10 Maret 2015
Dekan,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195504271986031001