



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI STRATEGI *CONCEPT MAPPING*
BERBANTUAN MULTIMEDIA
PADA SISWA KELAS IV SDN GUNUNGPATI 02
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

SUKMA YULIANA

1401411429

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

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Semarang,



Sukma Yuliana
1401411429

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Sukma Yuliana, NIM 1401411429, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia Pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 26 Mei 2015

Semarang,

Mengetahui,

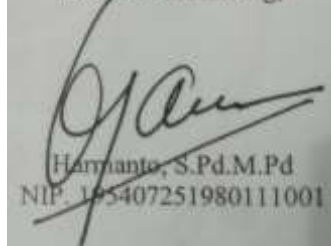
Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES,



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

Dosen Pembimbing,



Haryanto, S.Pd.M.Pd
NIP. 195407251980111001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Sukma Yuliana, NIM 1401411429 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia Pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal: 26 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 19560427 1986021001

Sekretaris,



Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP. 195006121984031001

Penguji Utama,



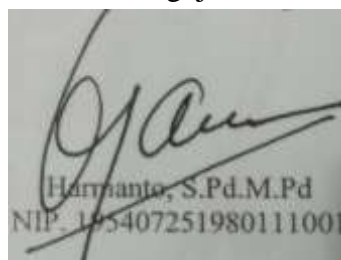
A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP. 195605121982031003

Penguji I



Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd.
NIP. 195604051981032001

Penguji II



Harriyanto, S.Pd.M.Pd
NIP. 195407251980111001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

“Berpikir secara global bertindak secara lokal, tetap mengedepankan jatidiri sebagai bangsa Indonesia” (Penulis).

PERSEMBAHAN :

Dengan mengucap rasa syukur atas segala nikmat dari Allah SWT karyaku ini

kupersembahkan kepada :

Ayahku Wardoyo, S.E dan Ibu Supriyati tercinta

Terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang diberikan.

Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia Pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang” dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Harmanto, S.Pd. M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd. Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Dra. Sri Susilaningsih M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan masukan untuk skripsi saya.
7. Mujiyana, S.Pd. Kepala SDN Gunungpati 02 Kota Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Sayoga, S.Pd. Guru Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang yang membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, lembaga, guru, serta adik-adik mahasiswa khususnya yang sekarang sedang menempuh kuliah di PGSD.

Semarang, 26 Mei 2015

Penulis

ABSTRAK

Yuliana, Sukma. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Strategi Concept Mapping Berbantuan Multimedia Pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.* Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Harmanto, S.Pd. M.Pd. 295 halaman.

Bidang studi PKn merupakan bidang studi 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, 2010:271). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN Gunungpati 02 ditemukan masalah dalam pembelajaran PKn di kelas IV masih belum optimal, guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif serta media yang kurang, menyebabkan hasil belajar siswa rendah, dari 25 siswa hanya 8 siswa (32%) yang mencapai KKM 65, sedangkan 17 siswa (68%) belum mencapai KKM. Berpijak kendala tersebut, peneliti meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Gunungpati 02. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes, teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 19 dengan kategori cukup, siklus II memperoleh skor 29 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 37 dengan kategori sangat baik; (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 26,28 dengan kategori baik, siklus II memperoleh rata-rata skor 29,72 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh rata-rata skor 37,04 dengan kategori sangat baik; (3) hasil belajar pada siklus I mengalami ketuntasan klasikal sebesar 64%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dan siklus III ketuntasan klasikal mencapai 100%. Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. Saran bagi guru adalah strategi *concept mapping* berbantuan multimedia diharapkan dapat menjadi solusi dalam melaksanakan pembelajaran PKn di kelas IV.

Kata kunci: *concept mapping*, kualitas pembelajaran PKn, multimedia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	11
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	17
2.1.3 Kualitas Pembelajaran	21
2.1.3.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran	24
2.1.3.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	31
2.1.3.3 Hasil Belajar	36
2.1.4 Pendekatan Saintifik	43
2.1.5 Hakikat PKn	44
2.1.6 Pembelajaran PKn di SD	45
2.1.7 Pengertian Strategi Belajar	46

2.1.8 <i>Concept Mapping</i>	47
2.1.8.1 Pengertian <i>Concept Mapping</i>	47
2.1.8.2 Kelebihan dan Kelemahan Strategi <i>Concept Mapping</i>	48
2.1.8.3 Macam-macam <i>Concept Mapping</i>	49
2.1.8.3.1 Pohon jaringan (Network tree)	49
2.1.8.3.2 Rantai kejadian (Events chain)	49
2.1.8.3.3 Peta konsep siklus (Cycle concept map)	49
2.1.8.3.4 Peta konsep laba-laba (Spider concept map)	50
2.1.8.4 Langkah-langkah Pembelajaran Strategi <i>Concept Mapping</i>	50
2.1.9 Media Pembelajaran.....	51
2.1.10 Multimedia sebagai Media Pembelajaran	52
2.1.10.1 Kelebihan Multimedia.....	53
2.1.10.1.1 Manfaat bagi siswa sebagai subjek belajar	53
2.1.10.1.2 Manfaat bagi guru	53
2.1.11 Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran <i>Concept Mapping</i> dengan Multimedia.....	54
2.1.12 Alasan pemilihan strategi <i>Concept Mapping</i> berbantuan Multimedia	55
2.1.13 Penerapan Strategi <i>Concept Mapping</i> berbantuan Multimedia dalam Pembelajaran PKn di SD N Gunungpati 02 Kota Semarang	56
2.2 Kajian Empiris	58
2.3 Kerangka Berfikir.....	61
2.4 Hipotesis Tindakan.....	63
BAB III METODE PENELITIAN	64
3.1 Subjek Penelitian	64
3.2 Variabel Penelitian.....	64
3.3 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	64
3.3.1 Perencanaan.....	66
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	67
3.3.3 Observasi.....	68

3.3.4 Refleksi	69
3.4 Siklus Penelitian.....	69
3.4.1 Siklus I	70
3.4.1.1 Perencanaan.....	70
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan	71
3.4.1.3 Observasi.....	73
3.4.1.4 Refleksi	73
3.4.2 Siklus II	74
3.4.2.1 Perencanaan.....	74
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan	74
3.4.2.3 Observasi.....	76
3.4.2.4 Refleksi.....	77
3.4.3 Siklus III.....	77
3.4.3.1 Perencanaan	77
3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan	78
3.4.3.3 Observasi	80
3.4.3.4 Refleksi.....	81
3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	81
3.5.1 Sumber Data	81
3.5.1.1 Siswa	81
3.5.1.2 Guru.....	82
3.5.1.3 Data Dokumen.....	82
3.5.1.4 Catatan Lapangan.....	82
3.5.2 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	82
3.5.2.1 Data Kuantitatif	82
3.5.2.2 Data Kualitatif	82
3.5.2.3 Non tes.....	83
3.5.2.4 Tes	84
3.6 Teknik Analisis Data.....	84
3.6.1 Data Kuantitatif.....	85
3.6.2 Data Kualitatif.....	87

3.7 Indikator Keberhasilan	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	93
4.1 Hasil Penelitian	93
4.1.1 Data Pra siklus (Data Awal Penelitian).....	94
4.1.2 Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	96
4.1.2.1 Perencanaan.....	96
4.1.2.2 Pelaksanaan	97
4.1.2.3 Observasi.....	99
4.1.2.4 Refleksi	112
4.1.2.5 Revisi	113
4.1.3 Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	114
4.1.3.1 Perencanaan.....	114
4.1.3.2 Pelaksanaan	115
4.1.3.3 Observasi.....	117
4.1.3.4 Refleksi	131
4.1.3.5 Revisi	132
4.1.4 Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	132
4.1.4.1 Perencanaan.....	132
4.1.4.2 Pelaksanaan	133
4.1.4.3 Observasi.....	136
4.1.4.4 Refleksi	148
4.1.4.5 Revisi	149
4.1.5 Rekapitulasi Data Hasil Pelaksanaan Tindakan.....	149
4.2 Pembahasan.....	155
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	155
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	177
BAB V PENUTUP	180
5.1 SIMPULAN	180
5.2 SARAN	181
DAFTAR PUSTAKA	183
LAMPIRAN-LAMPIRAN	186

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar PKn.....	86
Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Belajar PKn.....	87
Tabel 3.3 Kriteria Skor Keterampilan Guru.....	90
Tabel 3.4 Kriteria Skor Aktivitas Siswa	91
Tabel 4.1 Hasil Keterampilan Guru Siklus I	100
Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I	105
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siklus I	109
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Siklus I	111
Tabel 4.5 Hasil Keterampilan Guru Siklus II	119
Tabel 4.6 Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	124
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus II	128
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Siklus II	130
Tabel 4.9 Hasil Keterampilan Guru Siklus III	137
Tabel 4.10 Hasil Aktivitas Siswa Siklus III	141
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siklus III	145
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa Siklus III	147
Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Siklus I, II, dan III	150
Tabel 4.14 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus I, II, dan III	154

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	62
Bagan 3.1 Bagan Siklus Penelitian	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Hasil Analisis Hasil Belajar Siklus I	110
Gambar 4.2 Diagram Hasil Analisis Hasil Belajar Siklus II	129
Gambar 4.3 Diagram Hasil Analisis Hasil Belajar Siklus III	146
Gambar 4.4 Diagram Perolehan Skor Keterampilan Guru	150
Gambar 4.5 Diagram Perolehan Skor Aktivitas Siswa	152
Gambar 4.6 Diagram Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus I, II, dan III.....	155

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik Peningkatan Keterampilan Guru	151
Grafik 4.2 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran	186
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	228
Lampiran 3 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa, Angket Respon Siswa, dan Catatan Lapangan	242
Lampiran 4 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III	266
Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian	289
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	292

BAB I

PENDAHULUAN

1.5 Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan adalah 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. Meningkatkan potensi serta aktivitas belajar siswa menjadi tanggungjawab seorang guru, dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Seorang guru sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran memiliki tugas yang sangat penting. Dalam pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang guru harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi pelajaran dengan baik (BSNP, 2007:2).

Tujuan mata pelajaran PKn di dalam (Depdiknas, 2006:271) agar siswa dapat: 1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu

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

Pembelajaran PKn (Sarjan dan Agung, 2008:1) bertujuan merangsang siswa untuk memiliki kecakapan berfikir secara:

- a. Kritis, yaitu dengan mencermati dan menjadikannya materi-materi disekitarnya (bisa berupa ide, gagasan, pengetahuan, dan peristiwa) sebagai sumber inspirasi.
- b. Rasional, yaitu dengan mengedepankan aspek rasionalitas (akal budi, dan logika) berdasar ilmu pengetahuan ilmiah.
- c. Kreatif, yaitu dengan mengembangkan alternatif-alternatif pemecahan masalah.

Bidang studi PKn juga merupakan bidang studi 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, 2010:271). Untuk mencapai sasaran dan target di atas guru harus mampu melaksanakan penataan alat, bahan, dan media atau sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Salah satu media yang

dapat digunakan pada pembelajaran PKn SD adalah multimedia berupa gambar, foto, dan suara yang bermanfaat untuk mengkongkitkan hal-hal yang bersifat abstrak ke dalam bentuk gambar atau foto dan suara, yang bisa menggambarkan perilaku yang baik dan kurang baik, sebagai sarana pembentukan moral siswa.

Fenomena pelaksanaan pembelajaran PKn tersebut di atas, merupakan gambaran yang terjadi di SDN Gunungpati 02. Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborasi melalui data observasi, wawancara, data tes dan lain-lain bahwa pembelajaran PKn masih belum optimal karena guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif serta media yang hanya berbasis teknologi tanpa menggunakan media lingkungan sekitar. Hal tersebut berdampak langsung terhadap aktivitas siswa yang cenderung rendah. Siswa menganggap PKn bersifat teoritis dan hafalan sehingga kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa kurang termotivasi dan tidak ingin tahu manfaat dari apa yang dipelajari.

Permasalahan yang terjadi di SDN Gunungpati 02 berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang. Dari hasil observasi dan evaluasi didapat data hasil belajar siswa kelas IV tahun ajaran 2013/2014 Semester I pada mata pelajaran PKn masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dari 25 siswa hanya 8 siswa (32%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 sedangkan 17 siswa (68%) belum mencapai ketuntasan.

Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar siswa sekolah dasar tersebut tidak hanya memahami konsep pada pembelajaran PKn yang dipelajari namun juga terampil mengaplikasikannya dalam pengalaman kesehariaannya, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Berdasarkan diskusi tim peneliti dengan guru kelas IV, untuk memecahkan masalah tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Maka peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Concept Mapping* berbantuan multimedia. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *Concept Mapping* berbantuan multimedia siswa akan lebih aktif serta mudah memahami materi dalam pembelajaran PKn yang berdampak pada hasil belajar siswa meningkat.

Agar penerapan strategi *concept mapping* lebih optimal, peneliti menggunakan multimedia sebagai media pendukung. Multimedia adalah media menggabungkan dua unsur atau lebih terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, animasi secara terintegrasi (Ahmadi, dkk, 2011: 158). Sedangkan menurut Munir (2012: 2) multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, dan video yang dikemas dalam *file digital* digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada publik. Dalam penelitian ini multimedia digunakan sebagai pendukung pembelajaran PKn di kelas agar siswa tertarik dengan

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan dapat meningkatkan efektivitas dan mengoptimalkan pembelajaran.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian relevan yang pernah dilakukan Daru Hesti (2013) pada penelitiannya yang berjudul "*Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Strategi Concept Mapping dengan Multimedia pada Siswa Kelas IVB SDN Karanganyar 01*". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) Keterampilan guru siklus I memperoleh skor rata-rata 28,5 kategori baik, siklus 2 skor rata-rata 34 kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 20 kategori aktif, siklus 2 skor rata-rata 23 kategori aktif. (3) Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus 1 sebesar 69%, meningkat pada siklus 2 menjadi 83,7%. Kesimpulan penelitian melalui strategi *concept mapping* dengan multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa kelas IVB SDN Karanganyar 01.

Selain itu penelitian oleh Komang Prima Sanjaya (2014) dengan judul "*Pengaruh Strategi Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Busungibu*" menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelas yang belajar dengan model strategi *Concept Mapping* dan model pembelajaran konvensional Rata-rata hasil belajar IPS dengan model pembelajaran strategi *Concept Mapping* adalah 23,52 yang berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan kelas yang belajar dengan model pembelajaran konvensional adalah 20,39 yang berada

pada kategori tinggi. Jadi strategi *Concept Mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini juga diperkuat oleh Phillip B. Horton (2006) yang berjudul “*An Investigation Off the Effectiveness of Concept Mapping as an Instructional Tool*” dan Weiyang Yang (2008) dengan judul “*Optimization of Multimedia English Teaching in Context Creation*”.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang”

1.6 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1.6.1 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana cara meningkatkan kualitas Pembelajaran PKn melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Apakah strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran Pkn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang?
2. Apakah strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang?

3. Apakah strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang?

1.6.2 Pemecahan masalah

Berdasarkan diskusi dengan tim kolaborasi, bertolak pada akar penyebab masalah dan didasarkan kajian teori, maka didapatkan alternatif pemecahan masalah yaitu menggunakan strategi *Concept Mapping* berbantuan multimedia. Langkah-langkah Strategi *Concept Mapping* menurut Suprijono (2011: 106) adalah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama.
2. Guru membagikan potongan-potongan kartu yang telah bertuliskan konsep utama kepada peserta didik.
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba beberapa kali membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep.
4. Peserta didik membuat garis penghubung antarkonsep. Di setiap garis penghubung, peserta didik menulis kata atau kalimat yang menjelaskan hubungan antarkonsep.
5. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik.
6. Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembandingan.

7. Guru mengajak seluruh siswa untuk melakukan evaluasi terhadap peta konsep hasil pekerjaan siswa.
8. Guru mengajak seluruh siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
Untuk memperoleh langkah sebagai landasan penelitian akan dikembangkan melalui teori BAB II.

1.7 Tujuan Penelitian

1.7.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

1.7.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan keterampilan guru melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.
2. Meningkatkan aktivitas siswa melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

1.8 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, strategi pembelajaran *Concept Mapping* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn, selain itu untuk menambah hasanah bagi dunia pendidikan.

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.8.1 Bagi Guru

Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan strategi *Concept Mapping* sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif. Implementasi strategi *Concept Mapping* diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih memudahkan guru dalam pembelajaran dan dapat mendorong para guru melakukan modifikasi pembelajaran sehingga suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1.8.2 Bagi Siswa

Dengan menerapkan strategi *Concept Mapping* dapat meningkatkan kemampuan dalam bertanya, berkerja sama, menimbulkan daya saing positif siswa dalam belajar dengan aktif, meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa lebih tertarik dalam pembelajaran agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.8.3 Bagi Sekolah

Penerapan strategi *Concept Mapping* dalam lingkungan sekolah dapat menumbuhkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan sekolah yang dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan memberikan dorongan dalam perbaikan-perbaikan mutu pembelajaran, sehingga mutu pembelajaran pada sekolah dapat meningkat. Memotivasi guru untuk melakukan penelitian dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran PKn serta mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011: 20), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sementara itu menurut Aqib (2013: 66) belajar dalam pandangan teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut pandangan teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif), dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik).

Dari beberapa pendapat tersebut, belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yang bersifat menetap atau permanen melalui suatu

pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya baik yang dialami maupun sengaja dirancang.

2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Proses belajar yang berlangsung dipengaruhi oleh prinsip dalam belajar. Selain itu, hal yang mempengaruhi proses belajar adalah faktor-faktor belajar. Prinsip belajar merupakan indikator yang digunakan oleh seorang guru sebagai upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan peserta didik yang optimal. Prinsip belajar merupakan hal penting yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar siswa, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil pembelajaran secara optimal (Aunurrahman, 2009: 112).

Berikut ini adalah prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Davies (dalam Aunurrahman, 2009: 113).

- 1) Hal apapun yang dipelajari siswa, maka harus dipelajari sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap siswa belajar dengan tempo tersendiri sesuai kelompok umurnya.
- 3) Seorang siswa belajar lebih banyak bila diberikan penguatan (*reinforcement*).
- 4) Penguasaan penuh dari setiap langkah pembelajaran, memungkinkan siswa belajar lebih berarti.
- 5) Apabila siswa diberi tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar dan akan belajar serta mengingat lebih baik.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 97), faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan kondisi eksternal peserta didik.

1. Kondisi Internal

Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar.

2. Kondisi eksternal

Beberapa faktor eksternal adalah variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sedangkan menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor intern

Faktor intern dibagi menjadi tiga yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah dibedakan menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan proses belajar. Jika kesehatan seseorang terganggu, maka proses belajar seseorang akan terganggu. Sedangkan keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat, belajarnya juga terganggu.

2) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

2. Faktor ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar terbagi menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga memiliki pengaruh yang besar terhadap keberlangsungan proses belajar. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat yang semuanya mempengaruhi belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, bahwa keberhasilan dalam proses belajar peserta didik sangatlah ditentukan oleh dua faktor yang berasal dari dalam diri (faktor intern) dan dari luar diri (faktor ekstern) peserta didik. Oleh karena itu diperlukan adanya keseimbangan dari keduanya sehingga kesiapan, proses serta hasil belajar dari peserta didik dapat terlaksana dan tercapai dengan baik.

2.1.1.4 Teori-Teori Belajar

Teori belajar merupakan hubungan antara kegiatan siswa dengan proses-proses psikologis dalam diri siswa dan bersifat deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan proses belajar (Siregar dan Nara, 2011: 24).

Berikut ini adalah teori-teori dalam belajar.

2.1.1.4.1 Teori belajar behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan perilaku dapat berwujud perilaku yang

tampak maupun tidak tampak (Siregar dan Nara, 2011: 24). Perilaku yang tampak misalnya: menulis, menggambar, merobek, sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya: berpikir, berimajinasi, berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar ini bersifat permanen dan bertahan dalam waktu relatif lama.

2.1.1.4.2 Teori belajar kognitivistik

Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, na-mun juga melibatkan proses berpikir yang kompleks (Siregar dan Nara, 2011: 24). Ilmu pengetahuan dalam diri seseorang dibangun melalui proses interaksi secara berkesinambungan dengan lingkungan yang bersifat menyeluruh dan tidak terpisah-pisah. Usaha tersebut dilakukan secara aktif oleh siswa yang berupa mencari pengalaman dan menemukan informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, serta mempraktikkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.1.4.3 Teori belajar humanistik

Proses belajar harus bersumber pada manusia. Setiap individu anak memiliki sifat-sifat yang berasal dari dalam dan bersifat realistik, akan berkembang sepanjang anak-anak tersebut mampu mengembangkannya (Siregar dan Nara, 2011: 24). Hasil belajar dalam teori ini adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri dan mandiri.

2.1.1.4.4 Teori belajar konstruktivistik

Belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh siswa. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seorang guru kepada siswa. Peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri (Siregar dan Nara, 2011: 24).

Teori belajar merupakan suatu kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik yang meliputi kecakapan, keterampilan, sikap, watak, dan minat yang kemudian mengubah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Teori belajar yang mendasari pembelajaran PKn dalam penelitian ini adalah teori humanistik dan teori konstruktivistik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut aliran behavioristik pembelajaran merupakan usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun humanistik mendiskripsikan pembelajaran sebagai upaya memberikan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (dalam Hamdani, 2011:23). Sedangkan menurut Aqib (2013: 66), pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli, pembelajaran adalah suatu bentuk interaksi antara guru dengan siswa untuk mewujudkan proses belajar mengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses pembelajaran akan terlaksana secara optimal jika guru memperhatikan komponen-komponen pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang.

Menurut Rifa'I dan Anni (2011) ada beberapa komponen dalam pembelajaran sebagai berikut.

2.1.2.1.1 Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tindakan penelitian kelas semakin eksplisit dan operasional. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang dengan meneliti keterampilan guru, aktivitas siswa, dan juga hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

2.1.2.1.2 Subyek belajar

Subyek belajar dalam pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai

perubahan perilaku pada diri subyek belajar. Subyek belajar dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Gunungpati 02.

2.1.2.1.3 *Materi pelajaran*

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi PKn mengenai pengertian, ciri-ciri, dan dampak globalisasi, pengertian kebudayaan dan jenis-jenisnya, serta misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional.

2.1.2.1.4 *Strategi pembelajaran*

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, sumber dan fasilitas untuk melaksanakan strategi, karakteristik teknik penyajian dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal. Strategi yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan strategi *Concept Mapping*.

2.1.2.1.5 *Media pembelajaran*

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan peranan strategi pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar. Media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam pembelajaran adalah multimedia yaitu dengan media gambar, media *powerpoint*, serta media video pembelajaran.

2.1.2.1.6 *Penunjang*

Komponen penunjang dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran, sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan, memilih, dan memanfaatkannya. Bahan bacaan berupa materi singkat dan juga materi yang dipaparkan melalui tampilan video pembelajaran dan *soundslide* dengan alat bantu proyektor menjadi penunjang dalam penelitian.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang disajikan oleh guru untuk siswa yang di dalamnya terdapat aktivitas profesional dan keterampilan guru dalam mengajar. Pembelajaran juga merupakan proses sistematis yang memiliki komponen-komponen pembelajaran yang berperan penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar. Seluruh komponen dalam

pembelajaran saling berinteraksi guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sekaligus sebagai penunjang keterampilan guru dalam pembelajaran. Seorang guru harus terampil dalam menggunakan dan memanfaatkan komponen-komponen pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara optimal dan kualitas dari pembelajaran tersebut akan semakin baik.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran

Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya.

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194), efektivitas sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuannya, mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang.

UNESCO (dalam Hamdani, 2011:194) 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*).

Dalam kualitas pembelajaran terdapat enam indikator, yaitu perilaku guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2004: 7-10). Masing-masing indikator dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Perilaku guru, dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut: membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar dan profesi pendidik; menguasai disiplin ilmu; dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa; menguasai pengelolaan pembelajaran; dan mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan.
- 2) Perilaku dan dampak belajar siswa, meliputi: memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar; mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya; mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya; mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna; mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap, dan bekerja produktif; dan mampu menguasai materi ajar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah/satuan pendidikan sesuai dengan bidang studinya.

- 3) Iklim pembelajaran mencakup suasana kelas yang kondusif dan perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik.
- 4) Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa; ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin; dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni; dan materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, professional, psikopedagogis, dan praktis.
- 5) Kualitas media pembelajaran tampak dari: dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan, media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, dan melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.
- 6) Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitasnya jika dapat menonjolkan ciri khas keunggulan dan memiliki perencanaan yang matang.

Kualitas pembelajaran yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada tiga aspek, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru dalam pengelolaan kelas, penggunaan model dalam pembelajaran, serta pemanfaatan media dalam pembelajaran akan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pula pada hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran merupakan suatu tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek peningkatan pengetahuan, peningkatan keterampilan, perubahan sikap, perilaku, kemampuan adaptasi, peningkatan integrasi, peningkatan partisipasi, dan peningkatan interaksi kultural. Untuk mencapai kualitas pembelajaran secara optimal, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana secara optimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.3.2 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Menurut Aqib (2013: 83), yang dimaksud dengan keterampilan dasar ialah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Keterampilan itulah yang sepintas dapat membedakan mana guru yang profesional dan mana yang bukan guru. Guru yang profesional adalah guru yang dapat melakukan tugas mengajarnya dengan baik.

Menurut hasil penelitian Turney (dalam Anitah 2009), terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran merupakan keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan. Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan menyiapkan siswa untuk memasuki inti kegiatan.

Komponen dalam membuka pelajaran meliputi:

- a. Menarik perhatian siswa
- b. Menimbulkan motivasi
- c. Memberi acuan
- d. Membuat kaitan

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan membuka pembelajaran yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan: (a) mempersiapkan sumber belajar, (b) mengecek kehadiran siswa, (c) bertanya tentang materi yang lalu, (d) melakukan apersepsi dengan tepuk.

2. Keterampilan bertanya

Kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru tidak hanya bertujuan untuk memperoleh informasi, tetapi juga untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain siswa dapat berpartisipasi aktif, kegiatan belajar juga menjadi lebih bervariasi, dan siswa dapat berfungsi sebagai sumber informasi.

Keterampilan bertanya dikelompokkan menjadi dua, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut. Komponen

dalam keterampilan bertanya dasar meliputi: (1) pengajuan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) pemberian acuan; (3) pemusatan; (4) pemindahan giliran; (5) penyebaran; (6) pemberian waktu berpikir; dan (7) pemberian tuntunan. Sedangkan komponen da-lam keterampilan bertanya lanjut terdiri dari: (1) perubahan tuntutan kognitif dalam menjawab; (2) pengaturan urutan pertanyaan; (3) penggunaan pertanyaan pelacak; (4) peningkatan terjadinya interaksi.

Keterampilan bertanya dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: (a) mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari kepada siswa, (b) memberikan acuan, (c) memindahkan giliran menjawab, (d) memberikan waktu berfikir untuk menjawab.

3. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta keterampilan guru untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu kearah kondisi belajar yang optimal. Komponen dalam mengelola kelas dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu keterampilan yang bersifat preventif dan keterampilan yang bersifat represif.

Keterampilan mengelola kelas yang dilakukan oleh guru dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: (a) memberikan contoh peta konsep, (b) menjelaskan langkah-langkah membuat peta konsep, (c) memberikan bimbingan menempatkan konsep utama dan pendukung, (d) membimbing siswa membuat hubungan antarkonsep.

4. Keterampilan mengadakan variasi

Dalam pembelajaran guru hendaknya dapat mengajar dengan gaya yang tidak monoton, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak membosankan. Siswa akan menjadi sangat bosan jika guru selalu mengajar dengan cara yang sama. Variasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu, mengembangkan keinginan siswa untuk mengetahui dan menyelidiki hal-hal baru, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan variasi yang diadakan guru, bukan saja siswa yang memperoleh kepuasan belajar, tetapi guru pun akan memperoleh kepuasan dalam mengajar. Variasi dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu: (1) variasi dalam gaya mengajar; (2) variasi dalam pola interaksi; (3) variasi dalam penggunaan alat bantu pembelajaran.

Keterampilan mengadakan variasi yang dilakukan oleh guru dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: (a) menggunakan media yang dapat didengar dan dilihat dengan jelas, (b) media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) media sesuai dengan materi pelajaran, (d) media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.

5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangatlah penting, untuk itu seorang guru harus mampu membimbing siswa agar dapat berpartisipasi

secara aktif dengan berdiskusi kelompok. Melalui diskusi kelompok diharapkan siswa dapat berpikir secara lebih kritis serta mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya dengan baik.

Agar guru dapat membimbing diskusi kelompok secara efektif, ada 6 komponen keterampilan yang perlu dikuasai guru. Keenam komponen tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Memusatkan perhatian.
- b. Memperjelas masalah dan uraian pendapat.
- c. Menganalisis pandangan.
- d. Meningkatkan urunan.
- e. Menyebarkan kesempatan berpartisipasi.
- f. Menutup diskusi.

Dalam penelitian ini yang termasuk dalam keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan kegiatan: (a) berkeliling membimbing kerja siswa, (b) memperjelas permasalahan, (c) membimbing jalannya diskusi, (d) membimbing pembagian tugas dalam kelompok diskusi.

6. Keterampilan menjelaskan

Penjelasan yang dilakukan guru dalam pembelajaran dapat mempengaruhi siswa secara positif dan efektif, maka sudah seharusnya seorang guru menguasai keterampilan memberi penjelasan. Dengan menguasai keterampilan menjelaskan ini guru mampu untuk meningkatkan efektivitas pembicaraan di kelas, sehingga penjelasan yang dapat membantu

siswa menggali pengetahuan dari berbagai sumber. Sedangkan bagi siswa kegiatan menjelaskan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep, hukum, dalil, dan sebagainya secara objektif; membimbing siswa menjawab pertanyaan “mengapa” yang muncul dalam proses pembelajaran; meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan berbagai masalah. Keterampilan memberikan penjelasan dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian besar, yaitu keterampilan merencanakan penjelasan dan menyajikan penjelasan.

Keterampilan menjelaskan yang dilakukan oleh guru dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: (a) menyampaikan tujuan pembelajaran, (b) menuliskan tujuan pembelajaran, (c) menyampaikan kegiatan pembelajaran, (d) mengajukan pertanyaan tindak lanjut.

7. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah respons yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran, penguatan mempunyai peran penting untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Penguatan dapat diberikan dalam dua jenis, yaitu penguatan verbal dan penguatan nonverbal. Penguatan verbal dapat berupa pujian, komentar, dukungan, pengakuan atau dorongan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan siswa. Sedangkan penguatan nonverbal ditunjukkan dengan mimik dan gerakan,

gerak mendekati, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, dan juga pemberian simbol atau benda.

Keterampilan guru dalam memberikan penguatan ditunjukkan dengan kegiatan: (a) memberikan penguatan verbal dengan kata atau kalimat pujian, (b) memberikan penguatan dengan gerakan mendekati, (c) memberikan penguatan gestural, (d) memberikan penguatan simbol yaitu dengan memberikan *sticker* kepada kelompok yang berani maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi.

8. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan menutup pelajaran merupakan keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran. Kegiatan ini adalah kegiatan untuk memantapkan atau menindak lanjuti topik yang telah dibahas.

Komponen dalam menutup pelajaran meliputi:

- a. Meninjau kembali (*review*)
- b. Menilai (mengevaluasi)

Keterampilan menutup pembelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: (a) memberikan umpan balik, (b) membimbing siswa untuk membuat kesimpulan, (c) melibatkan semua siswa dalam membuat kesimpulan, d) memberikan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran.

Dalam menerapkan keterampilan-keterampilan tersebut seorang guru menggunakan pendekatan *scientific*, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna bagi guru dan juga siswa. Meskipun penelitian ini menggunakan KTSP, namun dalam penelitian ini guru menggunakan

pendekatan *scientific*. Pendekatan *scientific* berkaitan erat dengan metode *scientific*, yang mana disebutkan dalam Sani (2014: 50) metode *scientific* melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa keterampilan mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru melalui proses belajar mengajar yang diarahkan kepada siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik, dalam penelitian ini keterampilan guru dikemas melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.

2.1.3.3 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Menurut Sardiman (2012: 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu saling terkait. Sehubungan dengan hal itu, anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf berbuat.

Menurut Rusman (2013:323) pembelajaran akan lebih bermakna bila siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan mediator sehingga siswa mampu berperan dan berpartisipasi aktif dalam mengaktualisasikan kemampuannya didalam dan diluar kelas. Oleh karena itu belajar tanpa adanya aktivitas, maka tidak mungkin akan terjadi.

Sardiman (2012: 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. Guru perlu memahami karakteristik masing-masing siswa, karena dalam menentukan pola aktivitas belajar sangat berkaitan dan disesuaikan karakteristik siswa itu sendiri.

Indikator dan deskriptor aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Paul B. Dierich (dalam Sardiman, 2011) adalah :

1. *Emotional activities* (aktivitas-aktivitas emosional)

Aktivitas emosional ini menunjukkan sikap yang sedang dirasakan siswa, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran. Indikator tersebut diklasifikasikan ke dalam empat deskriptor. Descriptor dalam aktivitas ini meliputi (1) berbaris di depan kelas, (2) masuk ruang kelas, (3) menempati tempat duduk, (4) mengeluarkan alat tulis.

2. *Oral activities* (aktivitas-aktivitas berbicara)

Aktivitas ini menekankan pada kemampuan siswa untuk merespon pembelajaran dengan memanfaatkan kemampuan berbicaranya, seperti:

menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Indikator yang digunakan yaitu menganalisis dan memberikan tanda pada hal-hal yang belum dimengerti, membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran. Dalam aktivitas ini terdapat empat deskriptor, yaitu (1) menjawab pertanyaan dengan inisiatif sendiri, (2) jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diajukan, (3) menjawab pertanyaan dengan menggunakan kalimat yang jelas, (4) menjawab pertanyaan dengan disertai contoh yang realistis.

3. *Visual activities*(aktivitas-aktivitas melihat)

Aktivitas melihat ini menekankan pada kemampuan siswa menggunakan indera penglihatannya dalam pembelajaran. Kegiatan yang termasuk dalam aktivitas ini misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Indikator aktivitas melihat yang digunakan dalam penelitian ini adalah memperhatikan multimedia yang ditampilkan oleh guru. Aktivitas ini terdiri dari empat deskriptor, yaitu (1) memperhatikan saat media pembelajaran ditampilkan, (2) mencatat informasi penting, (3) mengajukan pertanyaan tentang media yang ditampilkan, (4) menjawab pertanyaan guru berhubungan dengan isi media.

4. *Listening activities*(aktivitas-aktivitas mendengarkan)

Aktivitas ini menekankan pada kepekaan indera pendengar siswa dalam pembelajaran, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Indikatornya yaitu mendengarkan penjelasan dari

guru. Deskriptor yang termasuk dalam aktivitas mendengarkan ini adalah (1) fokus dan berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru, (2) mencatat hal-hal penting, (3) tidak mengganggu teman lain saat guru memberikan penjelasan, (4) menanyakan hal yang belum jelas pada guru.

5. *Drawing activities*(aktivitas-aktivitas menggambar)

Aktivitas menggambar misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram. Dalam penelitian ini indikator yang digunakan yaitu membuat peta konsep. Deskriptor yang termasuk dalam penelitian ini adalah (1) menemukan konsep utama, (2) mencatat konsep sekunder, (3) menempatkan konsep utama di puncak peta atau di tengah, (4) mengkreasikan peta konsep.

6. *Writing activities*(aktivitas-aktivitas menulis)

Aktivitas menulis merupakan aktivitas yang memadukan kemampuan siswa dalam menyalurkan isi pikiran dalam tulisan, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin. Dalam aktivitas menulis ini menggunakan indikator menulis hubungan antarkonsep dalam membuat peta konsep dengan empat deskriptor, yaitu (1) menuliskan hubungan antarkonsep, (2) menuliskan penjelasan tiap konsep yang dibuat, (3) menambahkan panah yang menunjukkan hubungan tiap konsep, dan (4) menambahkan contoh yang memperjelas.

7. *Motor activities*(aktivitas-aktivitas gerak)

Aktivitas ini merupakan aktivitas yang sudah untuk diamati, karena langsung berhubungan dengan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan

percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak. Indikator aktivitas ini adalah mempresentasikan hasil diskusi. Deskriptor yang digunakan dalam aktivitas mempresentasikan hasil diskusi meliputi, (1) menggunakan bahasa yang jelas, (2) menjelaskan hasil pekerjaan secara sistematis, (3) menjawab pertanyaan yang diberikan siswa lain, dan (4) menerima masukan dan kritikan dari siswa lain.

8. *Mental activities*(aktivitas-aktivitas mental)

Aktivitas ini berupa aktivitas-aktivitas mental, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan. Aktivitas mental dalam penelitian menggunakan indikator menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi dengan empat deskriptor yaitu, (1) antusias memberikan pendapat dalam menyimpulkan materi, (2) menyampaikan simpulan materi dengan bahasa yang lugas, (3) simpulan sesuai dengan materi, dan (4) mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan kemampuan sendiri.

Dari uraian tersebut, aktivitas siswa adalah segala tingkah laku siswa baik bersifat fisik maupun mental yang saling berkaitan dalam sebuah pembelajaran sehingga tercipta tujuan belajar dan hasil belajar yang optimal. Guru yang terampil dalam pembelajaran akan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga proses belajar lebih optimal dan hasil belajar yang dicapai pun akan semakin meningkat. Dalam penelitian ini aktivitas siswa dikemas melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.

2.1.3.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suprijono (2009:7) 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, 2009:5), menyebutkan hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.

Berdasarkan pengertian hasil belajar, bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ranah hasil belajar meliputi tiga ranah seperti yang disebutkan oleh Sardiman (2012:23) bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah atau domain ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

a. *Affective Domain* (ranah afektif)

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, 2012:28).

Ranah afektif menurut Sardiman (2012:23) yaitu: (1) *recieving* (sikap menerima). (2) *responding* (memberikan respon). (3) *valuing* (nilai). (4) *organization* (organisasi). (5) *characterization* (karakterisasi).

Mardapi (2011:10) mengungkapkan beberapa ranah afektif yang tergolong penting:

- a. Kejujuran: siswa jujur dalam perkataan dan perbuatan dalam berinteraksi dengan lingkungan termasuk orang lain.
- b. Integritas: peningkatan pada kode nilai, misalnya etika, dan moral.
- c. Adil: siswa memiliki pendapat semua orang memperoleh perlakuan sama.
- d. Kebebasan: siswa memiliki kebebasan yang terbatas, dalam arti bebas tetapi tidak merugikan pihak lain.
- e. Kerjasama: siswa mampu bekerja sama dengan orang lain dalam mengerjakan kebaikan.

Fitri (2011:40) berpendapat, ada 18 nilai yang harus dikembangkan sekolah dalam menentukan keberhasilan pendidikan karakter, yaitu: (1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) kerja keras; (6) kreatif;

(7) mandiri; (8) demokratis; (9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) bersahabat; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial; (18) tanggung jawab.

Rutland M. (Winarno, 2012) mengemukakan karakter merupakan gabungan dari kebajikan dan nilai-nilai dalam kehidupan manusia. Sembilan ranah afektif diantaranya: (1) keberanian, (2) kesetiaan, (3) kedisiplinan, (4) kerendahan hati, (5) kehematan, (6) kejujuran, (7) kelemahan-lembutan, (8) penghormatan, dan (9) berterima kasih.

Berdasarkan uraian tersebut, ranah afektif meliputi penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup. Penilaian ranah afektif dalam penelitian ini meliputi:

1. Kerja sama, dengan deskriptor: berpartisipasi dalam setiap tugas kelompok, siswa memberikan kontribusi pemecahan masalah kepada kelompok, siswa membagi tugas dalam kerja kelompok, Siswa bekerja sama menjawab pertanyaan pada saat presentasi.
2. Disiplin, dengan deskriptor: masuk kelas tepat waktu, bertutur kata sopan dan santun, tidak mengganggu teman dan berperilaku terpuji, mengerjakan setiap tugas sesuai aturan guru.
3. Keberanian, dengan deskriptor: berani mengajukan pertanyaan kepada guru, berani mengemukakan pendapat di depan kelas, memberikan saran apabila mempunyai ide yang lebih baik dari yang sudah ada, siswa maju di depan kelas.

4. Tanggung Jawab, dengan deskriptor: siswa mengerjakan tugas individu, siswa mengerjakan tugas kelompok, siswa memperhatikan penjelasan dari guru, siswa mempresentasikan hasil diskusi.

b. *Kognitif Domain* (ranah kognitif)

Menurut Sardiman (2012:26) 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.

Kognitif domain menurut Sardiman (2012:23) terdiri dari :

- 1) *knowledge* (pengetahuan, ingatan)
- 2) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
- 3) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
- 4) *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
- 5) *evaluation* (menilai)
- 6) *application* (menerapkan)

Dalam penelitian ini ranah kognitif yang dapat dicapai oleh siswa adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengertian globalisasi (C2)
2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi (C1)
3. Mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif globalisasi (C4)

4. Membuat peta konsep tentang pengertian, ciri-ciri, dan pengaruh globalisasi (C6)
 5. Menjelaskan pengertian kebudayaan (C2)
 6. Mengidentifikasi jenis-jenis budaya Indonesia (C4)
 7. Mengelompokkan budaya Indonesia (C2)
 8. Membuat peta konsep mengenai jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C6)
 9. Menjelaskan definisi dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan Internasional (C2)
 10. Menyebutkan misi kebudayaan Indonesia di dunia Internasional (C1)
 11. Memberi contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional (C2)
 12. Membuat peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan Internasional (C6)
- c. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor)

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan ini 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, 2012:27).

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan dalam bertindak secara individu. Simpson (Aunurrahman, 2009: 52) terdapat tujuh perilaku dalam ranah psikomotorik, yaitu:

- a. Persepsi, mampu mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan mengetahui perbedaan masing-masing. Contohnya pemilahan warna, pemilahan angka, pemilahan huruf.
- b. Kesiapan, mampu menempatkan diri dalam suatu keadaan yang sudah ditentukan gerakannya. Contohnya posisi star lomba lari.
- c. Gerakan terbimbing, mampu meniru suatu gerakan dengan adanya contoh. Contoh meniru gerakan tari, membuat lingkaran di atas pola.
- d. Gerakan terbiasa, mampu melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Contoh lembar peluru, lompat tinggi.
- e. Gerakan kompleks, mampu melakukan keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien, dan tepat. Contoh bongkar pasang peralatan secara tepat.
- f. Penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Contoh kemampuan atau keterampilan berlawanan dengan lawan tanding.

- g. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Contoh kemampuan membuat kreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

Dalam penelitian ini ranah psikomotorik yang ingin dicapai lebih menekankan pada produk yang mengarah pada perilaku kreativitas (P7) dengan prakarya yang dilakukan oleh siswa, sehingga siswa mampu membuat sebuah produk berupa peta konsep tentang globalisasi.

Berikut ini merupakan aspek penilaian dalam ranah psikomotorik yang diharapkan mampu dicapai oleh siswa dalam pembelajaran, yaitu (1) siswa mampu melakukan persiapan dalam membuat produk peta konsep, (2) kesesuaian isi, (3) kesesuaian hubungan antara konsep utama dan konsep sekunder, serta (4) kerapian dalam membuat peta konsep.

Berdasarkan penjelasan tentang hasil belajar, siswa berhasil dalam pembelajaran PKn apabila pengetahuan, keterampilan, sikap perilaku, pengalaman dan daya pikir siswa mengalami suatu peningkatan yang baik. Hasil belajar siswa digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan pembelajaran PKn sudah berhasil diterapkan.

Setelah dijelaskan tentang komponen kualitas pembelajaran, kualitas pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan hasil belajar. Dari beberapa indikator kualitas

pembelajaran tersebut pada penelitian ini yang diamati dan diteliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.1.4 Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang memberikan pemahaman siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah (Kemendikbud, 2013:205).

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik (Kemendikbud, 2013:9) :

- a. Mengamati, siswa melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.
- b. Menanya, siswa bertanya mengenai apa yang dilihat, disimak, dibaca. Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek konkrit sampai abstrak.
- c. Mengumpulkan informasi. Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui membaca, memperhatikan fenomena objek, atau melakukan eksperimen.
- d. Mengasosiasi, informasi diproses untuk menemukan keterkaitan, pola, dan kesimpulan. Pengolahan informasi bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat berbeda ataupun bertentangan.
- e. Mengkomunikasikan, menulis dan menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasi dan menemukan pola. Hasil disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar

siswa atau kelompok. Siswa dibiasakan untuk mengemukakan dan mengkomunikasikan ide, pengalaman dan hasil belajar kepada orang lain.

Dari pengertian diatas, pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam memahami informasi yang telah dipelajarinya melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Kurikulum yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah KTSP, tetapi tetap memadukan pendekatan saintifik.

2.1.5 Hakikat PKn

Di dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 di kemukakan bahwa “mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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”. Dimana Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri bangsa yang terwujud dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari baik bagi masyarakat maupun peserta didik sebagai individu, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dari pendapat ahli di atas, PKn dapat menjadikan diri siswa menjadi pribadi yang mantap dan siap menghadapi kemajuan yang pesat.

2.1.6 Pembelajaran PKn di SD

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Tujuan mata pelajaran PKn di dalam Depdiknas (2006:271) agar siswa dapat: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi; 3) berkembang secara positif, dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain, dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran PKn (Sarjan dan Agung, 2008:1) bertujuan merangsang siswa untuk memiliki kecakapan berfikir secara:

- a. Kritis, yaitu dengan mencermati dan menjadikannya materi-materi disekitarnya (bisa berupa ide, gagasan, pengetahuan, dan peristiwa) sebagai sumber inspirasi.
- b. Rasional, yaitu dengan mengedepankan aspek rasionalitas (akal budi, dan logika) berdasar ilmu pengetahuan ilmiah.
- c. Kreatif, yaitu dengan mengembangkan alternatif-alternatif pemecahan masalah.

Secara umum tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengertian pengetahuan dan pemahaman tentang Pancasila yang benar dan sah.
- b. Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak ke-Indonesian.

Mata pelajaran PKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

2.1.7 Pengertian Strategi Belajar

Sulistiyono (dalam Trianto, 2009:140) mendefinisikan strategi belajar sebagai tindakan khusus yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah memahami secara langsung, lebih efektif, dan lebih mudah ditransfer ke dalam situasi yang baru.

Nama lain strategi-strategi belajar (*learning strategies*) adalah strategi-strategi kognitif, yaitu suatu strategi belajar yang mengacu pada perilaku dan proses-proses berpikir siswa yang digunakan pada saat menyelesaikan tugas-tugas belajar Nur (dalam Trianto, 2009:140). Dengan kata lain, bahwa strategi-strategi tersebut lebih dekat pada hasil belajar kognitif daripada tujuan-tujuan belajar perilaku.

Norman (dalam Trianto, 2009:140) memberikan argumen yang kuat tentang pentingnya pengajaran strategi. Pengajaran strategi belajar

berlandaskan pada dalil, bahwa keberhasilan belajar siswa sebagian besar bergantung pada kemahiran untuk belajar secara mandiri dan memonitor belajar mereka sendiri. Ini menjadikan strategi-strategi belajar mutlak diajarkan kepada siswa secara tersendiri, mulai dari kelas-kelas rendah sekolah dasar dan terus berlanjut sampai sekolah menengah dan pendidikan tinggi.

2.1.8 *Concept Mapping*

Dalam penelitian ini peneliti membahas: 1) pengertian *Concept Mapping*; 2) langkah-langkah *Concept Mapping*; 3) kelebihan dan kelemahan *Concept Mapping*.

2.1.8.1 Pengertian *Concept Mapping*

Menurut Martin (dalam Trianto, 2011:158), peta konsep (*Concept Mapping*) adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama.

Sedangkan peta konsep menurut Yamin (2012: 117), menyatakan hubungan-hubungan bermakna antar konsep dalam bentuk proposisi-proposisi. Proposisi merupakan dua atau lebih konsep yang dihubungkan kata-kata dalam suatu unit semantik. Peta konsep terdiri dari satu kata yang dapat dihubungkan antara satu dengan lainnya sehingga membentuk proposisi.

Dari beberapa pengertian di atas, peta konsep merupakan ilustrasi grafis konkret yang menyatakan hubungan antar konsep pada kategori sama dan antara konsep-konsep tersebut dihubungkan dengan kata atau kalimat.

2.1.8.2 Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Concept Mapping*

Strategi *concept mapping* mempunyai beberapa kelebihan saat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Munthe (2009: 23) menyebutkan ada tiga kelebihan peta konsep dalam pembelajaran, yaitu:

1) berbagi pemahaman

Dalam pembelajaran baik siswa maupun guru membuat dan berbagi *concept mapping* sehingga tercipta pemahaman tentang suatu topik.

2) proses pembuatan *concept mapping*

Proses pemetaan konsep menuntut individu menentukan hirarki, memilih konsep-konsep kemudian menghubungkannya dengan menulis kata yang tepat di antara konsep sehingga mendorong individu mengonstruksi arti-arti.

3) hubungan

Concept mapping membuat hubungan sejajar antara guru dan siswa sehingga mengurangi kemungkinan siswa melawan, menyabotase, tergantung, dan pasif.

Selain kelebihan tersebut, penerapan strategi *concept mapping* dalam pembelajaran juga terdapat kelemahan. Kelemahan strategi *concept mapping* menurut Bardi (2011) adalah:

- 1) perlu waktu cukup lama dalam menyusun peta konsep, sedangkan waktu di kelas sangat terbatas.
- 2) sulit menentukan konsep-konsep pada materi yang dipelajari.
- 3) sulit menentukan hubungan antarkonsep.

Untuk mengatasi kelemahan strategi *concept mapping*, peneliti memadukannya dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran berupa media gambar, media *powerpoint*, serta video pembelajaran. Selain itu guru dengan jelas menentukan konsep-konsep pada materi yang dipelajari yang memudahkan siswa untuk menentukan hubungan antarkonsep.

2.1.8.3 Macam-macam *Concept Mapping*

Terdapat lebih dari satu macam peta konsep yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Trianto (2011: 160) menyebutkan empat macam peta konsep, yaitu :

2.1.8.3.1 *Pohon jaringan (Network tree)*

Konsep-konsep pokok dibuat dalam persegi empat dan beberapa kata dituliskan pada garis-garis penghubung.

2.1.8.3.2 *Rantai kejadian (Events chain)*

Menjelaskan peta konsep rantai digunakan untuk memberikan urutan kejadian, langkah-langkah suatu prosedur, atau tahap-tahap suatu proses.

2.1.8.3.3 *Peta konsep siklus (Cycle concept map)*

Dalam peta konsep siklus, rangkaian kejadian tidak menghasilkan hasil final. Kejadian terakhir pada rantai terhubung kembali ke kejadian awal.

2.1.8.3.4 Peta konsep laba-laba (*Spider concept map*)

Peta konsep laba-laba digunakan untuk curah pendapat. Banyak konsep berkaitan dengan konsep sentral namun belum tentu jelas hubungannya satu sama lain.

Penggunaan jenis-jenis peta konsep tergantung dari materi dan tujuan pembuatan peta konsep.

2.1.8.4 Langkah-langkah Pembelajaran Strategi *Concept Mapping*

Adapun langkah-langkah pembelajaran strategi *concept mapping* menurut Suprijono (2011: 106) sebagai berikut.

- 1) guru mempersiapkan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama
- 2) guru membagikan potongan-potongan kartu yang telah bertuliskan konsep utama kepada peserta didik
- 3) guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba beberapa kali membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep
- 4) peserta didik membuat garis penghubung antarkonsep. Di setiap garis penghubung, peserta didik menulis kata atau kalimat yang menjelaskan hubungan antarkonsep
- 5) guru mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik
- 6) guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembanding

- 7) peserta didik bersama guru melakukan evaluasi terhadap peta konsep hasil pekerjaan siswa
- 8) guru mengajak seluruh kelas untuk menyimpulkan materi pembelajaran.

Pembelajaran lebih bermakna dan menarik jika penerapan strategi *concept mapping* didukung sebuah media pembelajaran.

2.1.9 Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar hakikatnya merupakan proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Solihatini (2012: 184) menjelaskan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi kepada penerima disebut media. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Selain itu Rusman (2012: 160), media merupakan salah satu alat komunikasi penyampai pesan, bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Oleh Fathurrohman dan Wuryandani (2011: 44), media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa. Sedangkan menurut Sanjaya (2012: 57), media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, segala bentuk kegiatan dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada orang yang memanfaatkannya.

Dari beberapa pendapat tersebut, bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran, berfungsi menyalurkan informasi dari guru kepada siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2012: 162), yaitu: (1) alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) komponen dari sub sistem pembelajaran, (3) pengarah dalam pembelajaran, (4) permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa, (5) meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, (6) mengurangi verbalisme, (7) mengatasi keterbatasan ruang.

2.1.10 Multimedia sebagai Media Pembelajaran

Guru sebagai desainer pembelajaran dituntut merancang kegiatan dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber agar pembelajaran berlangsung efektif dan siswa memperoleh pengalaman belajar. Multimedia merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Ahmadi, dkk (2011: 158), multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih, terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi.

Selain itu, Munir (2012: 2), multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dibuat menjadi file digital (komputerisasi) untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan Sanjaya (2012: 221) menjelaskan dalam konteks pembelajaran komputer, multimedia berarti penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, video dengan alat bantu (*tool*)

dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi sesuai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas, multimedia merupakan salah satu jenis media memanfaatkan teknologi komputer untuk menggabungkan dua atau lebih unsur berupa teks, gambar, animasi, film atau video yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

2.1.10.1 Kelebihan Multimedia

Apabila multimedia pembelajaran dikembangkan dan digunakan secara tepat, akan memberi manfaat besar bagi guru dan siswa. Sanjaya (2012: 222) memaparkan manfaat multimedia antara lain.

2.1.10.1.1 *Manfaat bagi siswa sebagai subjek belajar diantaranya.*

- (a) penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar.
- (b) pembelajaran lebih bermakna, artinya multimedia memungkinkan siswa lebih aktif belajar.
- (c) multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, artinya dalam hal tertentu tugas guru khususnya berhubungan dengan penanaman pengetahuan dapat diwakili multimedia.
- (d) multimedia memberikan wawasan luas untuk mempelajari topik tertentu.
- (e) multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran.

2.1.10.1.2 *Manfaat bagi guru, yaitu.*

- (a) melalui multimedia, guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi yang luas.

- (b) multimedia dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut di luar waktu belajar khususnya menambah wawasan lebih luas tentang topik terkait.
- (c) dengan waktu terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
- (d) pelayanan terhadap tiap individu lebih terkontrol.
- (e) *self evaluation* yang dilakukan siswa, memudahkan guru mengontrol keberhasilan proses pembelajaran.
- (f) umpan balik dapat segera diberikan, sehingga kontrol pencapaian tujuan dilakukan lebih cepat.

2.1.11 Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran *Concept Mapping* dengan Multimedia

Pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing. Peserta didik akan mengaitkan materi pembelajaran baru dengan materi pembelajaran lama yang telah ada. Keaktifan peserta didik menjadi syarat utama dalam pembelajaran konstruktivisme. Peranan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi dan mengadaptasi sendiri informasi, dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki masing-masing. Dengan kata lain, dalam

pembelajaran konstruktivisme peserta didik memegang peran kunci dalam mencapai kesuksesan belajarnya, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator Lapono (2008: 1-25).

2.1.12 Alasan pemilihan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia

Dalam merancang pembelajaran, seorang guru harus menguasai sejumlah teori tentang belajar. Penguasaan teori itu dimaksudkan agar guru mampu mempertanggung jawabkan secara ilmiah perilakunya dalam mengajar serta apa yang akan diajarkannya pada peserta didik. Dalam penelitian ini teori yang mendukung Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia diantaranya adalah teori kognitif dan konstruktivisme. Teori kognitif dalam Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia menyatakan bahwa siswa belajar melalui partisipasi aktif untuk memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui benda-benda konkrit disekitar lingkungan siswa. Sedangkan teori konstruktivisme dalam Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dikemas menjadi proses mengkonstruksi pengetahuan bukan lagi menerima pengetahuan. Dalam hal ini siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

2.1.13 Penerapan Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dalam Pembelajaran PKn di SD N Gunungpati 02 Kota Semarang

Pada penelitian ini, peneliti menguji strategi *concept mapping* dengan multimedia pada mata pelajaran PKn, materi globalisasi. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui slide teks dan memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia berupa slide teks, gambar, suara, dan video.
- 3) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5 orang secara heterogen.
- 4) guru mempersiapkan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep utama dan konsep sekunder kemudian guru membagikannya kepada setiap kelompok.
- 5) guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk membuat suatu peta konsep.
- 6) siswa menuliskan kata atau kalimat pada garis penghubung yang menjelaskan hubungan antarkonsep.
- 7) guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- 8) guru menampilkan gambar peta konsep yang telah dibuat oleh guru melalui slide sebagai bahan pembandingan.

- 9) guru bersama siswa mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok.
- 10) guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

Peneliti menetapkan indikator penelitian pembelajaran melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia (Suprijono, 2011:106) sebagai berikut.

Indikator keterampilan guru :

- 1) melakukan pengkondisian awal kelas.
- 2) membuka pelajaran.
- 3) menjelaskan materi pembelajaran.
- 4) mengajukan pertanyaan pada siswa.
- 5) membimbing siswa membuat peta konsep.
- 6) menggunakan multimedia.
- 7) membimbing siswa dalam kelompok.
- 8) memberikan penguatan pada siswa.
- 9) membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik.
- 10) memberikan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran.

Indikator aktivitas siswa :

- 1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) mendengarkan penjelasan dari guru.
- 3) keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.
- 4) menjalankan peran sesuai tugas masing-masing dalam kelompok.
- 5) membuat peta konsep.

- 6) menjelaskan peta konsep.
- 7) menyerap informasi yang diberikan guru melalui media dalam pembelajaran.
- 8) bekerjasama dalam kelompok.
- 9) mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- 10) menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap strategi *concept mapping* dan penerapan multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah:

Adi, Prasetyo. 2014. *Strategi Pembelajaran Kontekstual Melalui Concept Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Lampung. Hasil penelitian menunjukkan : (1) nilai kinerja guru pada siklus I 70,05 dengan kategori cukup baik. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 82,29 dengan kategori baik. (2) persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I adalah 70,83% dengan kategori tinggi dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91,67% dengan kategori sangat tinggi.

Ikka, Nugrah. 2013. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Multimedia Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pirikan Mertoyudan Magelang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan : penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prestasi belajar dari nilai awal rata-rata kelas diperoleh 67,70

dengan presentase ketuntasan 58%, meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 72,5 dengan ketuntasan 71% dan meningkat lagi pada siklus II dengan nilai rata-rata menjadi 77,5 dengan ketuntasan 88%.

Muliono. 2014. *Peningkatan Minat Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Multimedia Kelas IV Singkawang Timur*. Universitas Tanjungpura Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia dari baseline 32,93% menjadi 88,34% pada siklus III, meningkat sebesar 55,41% dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur.

Ahmadi, Farid. 2010. *Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia*. Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan dengan metode penelitian tindakan kelas, yang diselenggarakan dari 2 siklus terdapat peningkatan hasil belajar dengan metode ini sebesar 60% dari pembelajaran konvensional.

Azmi, Faiqul. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan Strategi Peta Konsep Tipe Pohon Jaringan (Network Tree) pada Siswa Kelas VA SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan: (1) keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS melalui pembelajaran peta konsep tipe pohon jaringan (*network tree*) meningkat. Siklus I mendapatkan skor 37, persentase 77%

kategori baik. Siklus II mendapatkan skor 41, persentase 85% kategori sangat baik. Siklus III mendapatkan skor 46, persentase 96% kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa meningkat pada siklus I dengan skor 1117, nilai rata-rata 24,82, persentase 62% kategori cukup. Siklus II meningkat dengan skor 1279, nilai rata-rata 28,42, persentase 71% kategori baik. Siklus III meningkat dengan skor 1433, nilai rata-rata 31,84, persentase 80% kategori baik. (3) Hasil belajar siswa meningkat pada siklus I 49% kategori kurang dengan nilai rata-rata 61,6. Siklus II meningkat 71% kategori baik, nilai rata-rata 71,9. Siklus III meningkat mencapai 91% kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 80,3.

Saidah, Faza. 2012. *Penerapan Strategi Peta Konsep dengan Media Fotografi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Keterampilan guru siklus I memperoleh persentase keberhasilan 50% kategori kurang, siklus II memperoleh persentase keberhasilan 75% kategori baik dan siklus III memperoleh persentase keberhasilan 94,4% kategori sangat baik; 2) Aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase keberhasilan 50% kategori kurang, siklus II memperoleh persentase keberhasilan 62,5% kategori cukup dan siklus III memperoleh persentase keberhasilan 87,5% kategori sangat baik. (3) Persentase ketuntasan klasikal siklus I 65,8% , siklus II 73,7%, dan siklus III 84,2%.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia meningkat dengan baik, maka dari itu penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan

pendukung untuk melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sehingga dapat menambah khasanah pengembangan pengetahuan mengenai penelitian PKn. Dalam hal ini, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn meliputi ketrampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia pada siswa kelas IV SD Negeri Gunungpati 02 Kota Semarang.

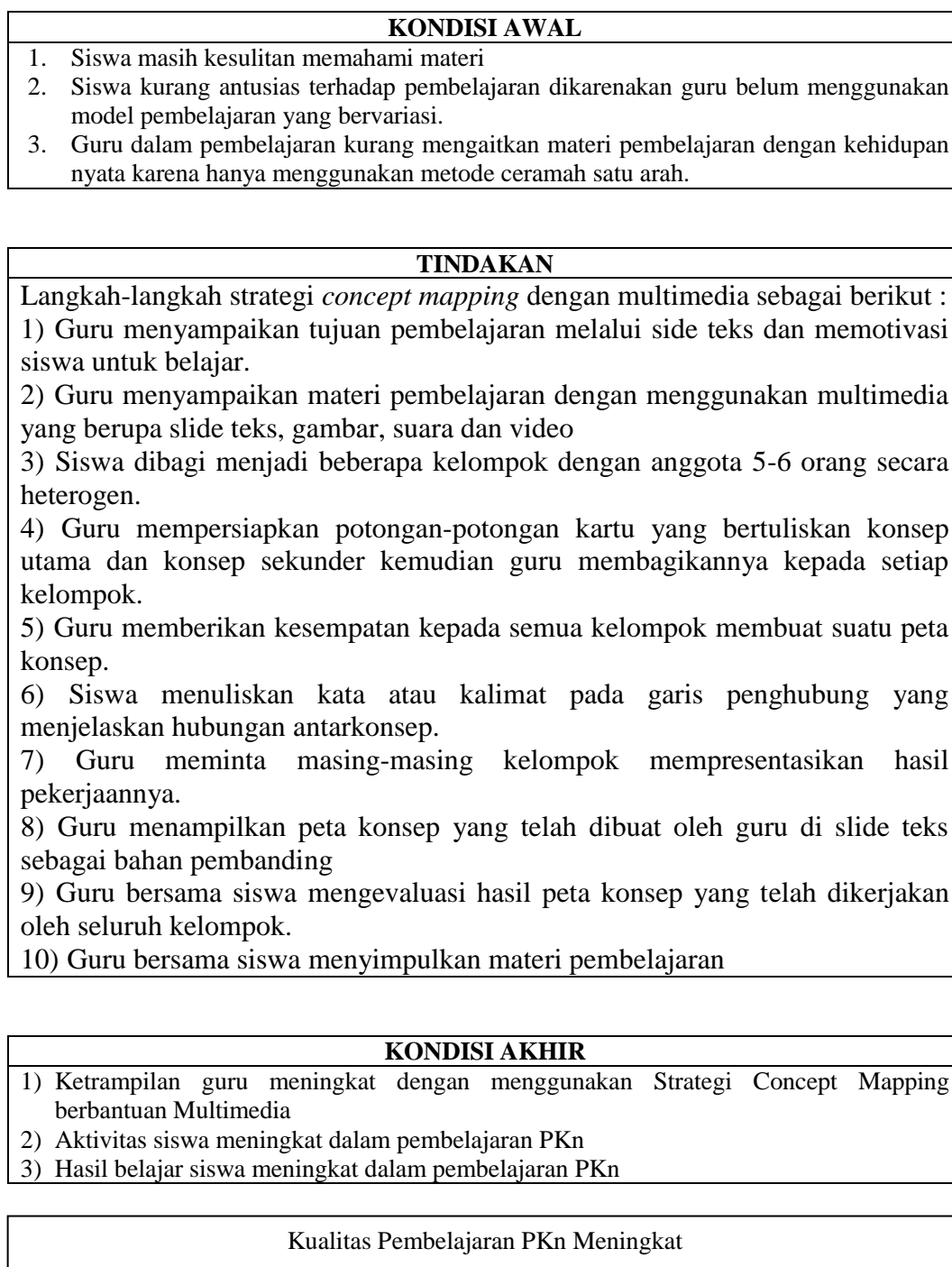
2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka tersebut diatas, dapat diambil pokok pemikiran bahwa pembelajaran PKn di SD Negeri Gunungpati 02 belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Dalam pembelajaran siswa masih kesulitan untuk menangkap hal-hal yang abstrak, siswa juga kurang antusias terhadap pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Guru dalam pembelajaran ini kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata dan tidak menggunakan pembelajaran yang inovatif karena hanya menggunakan metode ceramah satu arah.

Melihat kondisi tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia. Dengan menerapkan pendekatan Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dapat membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih konkrit, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual.

Bagan 2.1

Skema alur kerangka berfikir



2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah, strategi *Concept Mapping* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang, tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 25 siswa yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia

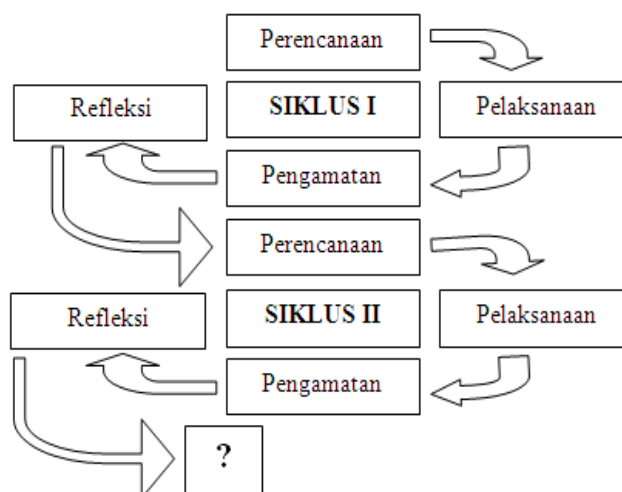
3.3 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. PTK atau penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2011:4).

Di dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu:

- 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 (Arikunto, 2009:2-3).

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, tetapi secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu: 1. perencanaan, 2. pelaksanaan, 3. Pengamatan, dan 4. Refleksi. Peneliti merancang penelitian ini dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan prosedur penelitian yang dilaksanakan secara berulang sampai siklus ketiga sesuai bagan berikut ini:



Bagan 3.1

Siklus Penelitian

Menurut Arikunto (2008:16) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan sebagai berikut :

3.3.1 Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dimana peneliti menentukan titik atau focus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. (Suharsimi 2008:18)

Dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perencanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar matapelajaran PKn kelas IV semester II yang akan disampaikan kepada siswa yaitu KD 4.1 memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dan KD 4.2 mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional.
- 2) Menyusun RPP sesuai kompetensi dasar yaitu KD 4.1 memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dan KD 4.2 mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional dan menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *concept mapping*.
- 3) Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai strategi pembelajaran *concept mapping*.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, dan lembar kerja siswa.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, guru, dan lembar wawancara.

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam PTK, dimaksudkan sebagai aktivitas yang dirancang dengan otomatis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran dan praktek pendidikan dalam kondisi kelas tertentu. PTK merupakan implementasi tindakan yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan (Suharsimi 2008:18). Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran PKn dengan strategi

Concept Mapping berbantuan Multimedia. Jika ternyata tindakan perbaikan pada siklus pertama belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru maka terdapat siklus berikutnya yang langkah-langkahnya tetap sama dengan menerapkan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Siklus I-III dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

3.3.3 Observasi

Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Selanjutnya, observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar. Sedangkan menurut Arikunto observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009:19).

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbantuan multimedia. Adapun hal yang diamati adalah mengenai:

- a. proses pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar *concept mapping* berbantuan multimedia.
- b. perubahan yang terjadi setelah diberikan tindakan yang berupa penerapan strategi belajar *concept mapping* berbantuan multimedia.

c. keadaan dan kendala dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar *concept mapping* berbantuan multimedia.

Observasi juga dilakukan terhadap guru yang menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbantuan multimedia, yaitu dengan bantuan dari tim kolaborator untuk menilai kinerja guru peneliti.

Peneliti bersama kolaborator melakukan observasi untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.3.4 Refleksi

Refleksi berarti “pantulan” melakukan refleksi berarti memantulkan atau mengingat kembali kejadian lampau sehingga dapat dijawab mengapa itu terjadi (Suharsimi, 2008:19). Peneliti melakukan refleksi berdasarkan hasil analisis data yaitu mengkaji proses pembelajaran berupa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. Berdasarkan hasil analisis data, peneliti melihat efektivitas pembelajaran dengan mengacu pada ketercapaian indikator kinerja pada siklus I. Kemudian tim kolaborasi membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus II dengan mengacu pada siklus I begitu juga untuk siklus III. Jika indikator penelitian telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian ini dihentikan.

3.4 Siklus Penelitian

Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi

(Suharsimi 2008:16). Secara rinci perencanaan siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1 Siklus 1

3.4.1.1 Perencanaan

Menyusun RPP sesuai dengan materi

Standar Kompetensi :

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

- 1) Menelaah SK dan KD mata pelajaran PKn kelas IV semester dua kemudian membuat indikator.
- 2) Merencanakan pembelajaran *concept mapping* berbantuan multimedia, yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di lingkungan
- 3) Menyiapkan komponen multimedia yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta lembar catatan lapangan dalam pembelajaran *concept mapping* berbantuan multimedia.
- 5) Menyiapkan potongan-potongan kertas berisi konsep-konsep, kertas tempel, tanda bintang sebagai penguatan simbol dan lembar jawab untuk siswa.

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

(1) Kegiatan Awal (10 Menit), guru:

- (a) melakukan apersepsi dengan menunjukkan video animasi tentang globalisasi kepada siswa.
- (b) melakukan tanya jawab dengan siswa terkait gambar tersebut.
- (c) menyampaikan pokok pembelajaran yaitu mengenai pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di lingkungan.
- (d) menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yang akan dilakukan.
- (e) memberikan motivasi pada siswa.

(2) Kegiatan Inti (40 Menit)

- (a) Guru membuat peta konsep terkait materi pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi. (*eksplorasi*)
- (b) Siswa memperhatikan peta konsep yang dibuat guru. (*eksplorasi, mengamati*)
- (c) Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bertahap tentang peta konsep yang telah dibuat dengan menggunakan slide multimedia, berupa teks, suara, gambar, maupun video. (*eksplorasi, mengamati*)
- (d) Siswa bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab saat penayangan slide multimedia. (*eksplorasi, mengumpulkan informasi*)
- (e) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. (*eksplorasi, mengumpulkan informasi*)

- (f) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 5-6 siswa. (*elaborasi, mengasosiasi*)
 - (g) Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep kepada setiap kelompok. (*elaborasi, mengasosiasi*)
 - (h) Siswa dalam kelompok membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
 - (i) Guru membimbing jalannya kerja kelompok. (*elaborasi*)
 - (j) Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. (*elaborasi, mengkomunikasikan*)
 - (k) Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan perbandingan. (*elaborasi*)
 - (l) Siswa bersama guru mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok. (*konfirmasi, menanya*)
 - (m) Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan pada siswa. (*konfirmasi*)
 - (n) Guru mengulas materi secara singkat. (*konfirmasi*)
 - (o) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. (*konfirmasi*)
- (3) Kegiatan Akhir (15 Menit)
- (a) Siswa dan guru secara bersama menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
 - (b) Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang ditampilkan melalui slide.

(c) Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi siswa.

(d) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

3.4.1.3 Observasi

Selama penelitian berlangsung peneliti bersama kolaborasi melakukan pengamatan terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi bertujuan melihat, mengamati secara langsung keadaan selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi meliputi:

a) Pengamatan terhadap keterampilan guru mengelola pembelajaran PKn, materi pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di lingkungan menggunakan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.

b) Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn, materi hakikat dan pengaruh globalisasi di lingkungan menggunakan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.

c) Mencatat semua kegiatan saat pembelajaran PKn, materi hakikat dan pengaruh globalisasi di lingkungan menggunakan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.

3.4.1.4 Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan dan observasi selesai dilakukan, maka kegiatan refleksi segera dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan pembelajaran PKn materi pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di lingkungan menggunakan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia. Kegiatan refleksi meliputi:

- a) Mengkaji data hasil observasi, catatan lapangan, data hasil pembelajaran siklus I sehingga diketahui kekurangan proses pembelajaran.
- b) Menganalisis RPP dan multimedia siklus I.
- c) Membuat daftar permasalahan yang terjadi selama pembelajaran PKn menggunakan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia.
- d) Apabila pembelajaran siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, akan diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya sebagai tindak lanjut.

3.4.2 Siklus II

3.4.2.1 Perencanaan

- a) Menelaah SK dan KD mata pelajaran PKn kelas IV semester dua kemudian membuat indikator.
- b) Merencanakan pembelajaran *concept mapping* berbantuan multimedia, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi jenis-jenis budaya Indonesia.
- c) Menyiapkan komponen multimedia yang diperlukan dalam pembelajaran.
- d) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, catatan lapangan dalam pembelajaran *concept mapping* berbantuan multimedia.
- e) Menyiapkan potongan-potongan kertas berisi konsep-konsep, kertas tempel, tanda bintang sebagai penguatan simbol dan lembar jawab siswa.

3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

- (1) Kegiatan Awal (10 Menit), guru:

- (a) melakukan apersepsi dengan menayangkan video tarian Gambang Semarang kepada siswa.
- (b) melakukan tanya jawab terkait tarian Gambang Semarang.
- (c) menyampaikan pokok pembelajaran yaitu mengenai budaya Indonesia.
- (d) menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yang akan dilakukan.
- (e) memberikan motivasi pada siswa.

(2) Kegiatan Inti (40 Menit)

- (a) Guru membuat peta konsep terkait materi jenis-jenis kebudayaan Indonesia. (*eksplorasi*)
- (b) Siswa memperhatikan peta konsep yang dibuat guru. (*eksplorasi, mengamati*)
- (c) Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bertahap tentang peta konsep yang telah dibuat dengan menggunakan slide multimedia, berupa teks, gambar, foto maupun video. (*eksplorasi, mengamati*)
- (d) Siswa melakukan kegiatan tanya jawab saat penayangan slide multimedia. (*eksplorasi, menanya dan mengumpulkan informasi*)
- (e) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. (*eksplorasi, menanya*)
- (f) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 5-6 siswa. (*elaborasi*)
- (g) Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. (*elaborasi*)

- (h) Siswa bersama kelompok membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
 - (i) Guru membimbing jalannya kerja kelompok. (*elaborasi*)
 - (j) Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. (*elaborasi, mengkomunikasikan*)
 - (k) Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan perbandingan. (*elaborasi*)
 - (l) Guru bersama siswa mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok. (*konfirmasi*)
 - (m) Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan pada siswa.
 - (n) Guru mengulas materi secara singkat. (*konfirmasi*)
 - (o) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. (*konfirmasi*).
- (3) Kegiatan Akhir (15 Menit)
- (a) Siswa dan guru secara bersama menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
 - (b) Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang ditampilkan melalui slide.
 - (c) Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi siswa.
 - (d) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

3.4.2.3 Observasi

Kegiatan observasi pembelajaran siklus II meliputi:

- a) Pengamatan terhadap keterampilan guru mengelola pembelajaran PKn materi jenis-jenis budaya Indonesia menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.
- b) Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn materi jenis-jenis budaya Indonesia menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.
- c) Mencatat semua kegiatan saat pembelajaran PKn materi jenis-jenis budaya Indonesia menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.

3.4.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus II meliputi:

- a) Mengkaji data hasil observasi, catatan lapangan, data hasil pembelajaran siklus II sehingga diketahui kekurangan pada proses pembelajaran.
- b) Menganalisis RPP dan multimedia siklus II.
- c) Membuat daftar permasalahan pada pembelajaran PKn siklus II menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.

3.4.3 Siklus III

3.4.3.1 Perencanaan

- (a) Menelaah SK dan KD mata pelajaran PKn kelas IV semester dua kemudian membuat indikator.
- (b) Merencanakan pembelajaran *concept mapping* dengan multimedia, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional.

- (c) Menyiapkan sarana, media dan alat peraga yang diperlukan dalam pembelajaran.
- (d) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, lembar wawancara, angket, catatan lapangan dalam pembelajaran PKn menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.
- (e) Menyiapkan potongan-potongan kertas berisi konsep-konsep, kertas tempel, tanda bintang sebagai penguatan simbol dan lembar jawab untuk siswa.

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

(1) Kegiatan Awal (10 Menit), guru:

- (a) melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari yaitu budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional dengan materi sebelumnya yaitu jenis-jenis budaya Indonesia dengan membuat peta konsep.
- (b) menyampaikan pokok pembelajaran yaitu mengenai budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional
- (c) menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yang akan dilakukan.

(2) Kegiatan Inti (40 Menit)

- (a) Siswa mengamati gambar dan video salah satu kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat internasional. (*eksplorasi, mengamati*)

- (b) Siswa melakukan tanya jawab terkait video tersebut. (*eksplorasi, menanya*)
- (c) Guru membuat peta konsep terkait materi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional. (*eksplorasi, mengasosiasi*)
- (d) Siswa memperhatikan peta konsep yang dibuat guru. (*eksplorasi, mengamati*)
- (e) Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bertahap peta konsep yang telah dibuat dengan menggunakan slide multimedia, berupa teks, gambar, foto maupun video. (*eksplorasi, mengamati*)
- (f) Guru berinteraksi dengan siswa melalui kegiatan tanya jawab saat penayangan slide multimedia. (*eksplorasi, menanya*)
- (g) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. (*eksplorasi, menanya*)
- (h) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 5-6 siswa. (*elaborasi, mengasosiasi*)
- (i) Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. (*elaborasi, mengasosiasi*)
- (j) Setiap kelompok membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
- (k) Guru membimbing jalannya kerja kelompok. (*elaborasi*)
- (l) Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. (*elaborasi, mengkomunikasikan*)
- (m) Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembanding. (*elaborasi*)

(n) Guru bersama siswa mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok. (*konfirmasi*)

(o) Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan pada siswa. (*konfirmasi*)

(p) Guru mengulas materi secara singkat. (*konfirmasi*)

(q) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. (*konfirmasi*)

(3) Kegiatan Akhir (15 Menit)

(a) Siswa dan guru secara bersama menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

(b) Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang ditampilkan melalui slide.

(c) Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi siswa.

3.4.3.3 Observasi

Kegiatan observasi pembelajaran siklus III meliputi:

a) Pengamatan terhadap keterampilan guru mengelola pembelajaran PKn materi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.

b) Pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn materi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.

- c) Mencatat semua kegiatan saat pembelajaran PKn mengenai materi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional menggunakan strategi *concept mapping* dengan multimedia.

3.4.3.4 Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus III meliputi:

- a) Mengkaji data hasil observasi, wawancara, angket, catatan lapangan, data hasil pembelajaran siklus III sehingga diketahui kekurangan pada proses pembelajaran.
- b) Menganalisis RPP dan multimedia siklus III.
- c) Pembelajaran siklus III telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian ini dihentikan.

3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1 Siswa

Sumber data siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 sebanyak 25 siswa, terdiri dari 9 siswa laki laki dan 16 siswa perempuan. Hasil pengamatan diperoleh dari aktivitas siswa yang diperoleh dari lembar pengamatan dan hasil belajar yang diperoleh dari data hasil tes selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi dalam pembelajaran menggunakan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia.

3.5.1.2 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru selama pembelajaran dalam pembelajaran berbasis strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia.

3.5.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kelompok siswa dan daftar nilai hasil belajar siswa, serta dokumentasi yang berupa foto-foto atau video saat pembelajaran.

3.5.1.4 Catatan Lapangan

Sumber data catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa serta aktivitas guru.

3.5.2 Jenis Data Dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data berjenis kuantitatif merupakan data hasil uji kompetensi siswa yang diwujudkan dengan angka selama mengikuti pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia.

3.5.2.2 Data Kualitatif

Data berjenis kualitatif diwujudkan dengan kalimat penjelas dari instrument penilaian dengan berbagai deskriptor melalui penskoran 1 sampai 4 yang merupakan hasil pengamatan selama proses pembelajaran PKn menggunakan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia yang diklasifikasikan menjadi: sangat baik (A), baik (B), cukup (C), dan kurang (D), dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan

aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik non tes dan tes.

3.5.2.3 Non tes

Adapun teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. (Sukmadinata, 2011:220). Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn. Sasaran dalam observasi ini adalah guru dan siswa dengan menggunakan alat lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran PKn.

b. Catatan lapangan

Catatan lapangan berisi catatan guru selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran PKn berupa data aktivitas siswa, keterampilan guru dari awal sampai akhir dituliskan dalam catatan lapangan yang berguna untuk memperkuat data.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku surat, notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto,

2006: 206). Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh saat observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kelompok siswa dan daftar nilai hasil belajar siswa, serta dokumentasi yang berupa foto-foto atau video saat pembelajaran. Dokumentasi yang ada untuk memberikan gambaran secara kongkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan juga menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung.

3.5.2.4 Tes

Menurut Poerwanti dkk (2008: 4.3) tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pernyataan-pernyataan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes. Sedangkan tes menurut Widiyoko (2012:50) bahwa tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Dalam kaitan dengan pembelajaran, tes merupakan indikator pencapaian kompetensi. Penelitian ini menggunakan tes tertulis. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar PKn menggunakan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dengan menggunakan instrumen berupa lembar soal.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknis analisis data kuantitatif dan teknis analisis data kualitatif.

3.6.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif penyajiannya dalam bentuk angka, lebih mudah untuk diketahui maupun untuk dibandingkan antara satu dan lainnya. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil penilaian tes evaluasi siswa yang diperoleh pada akhir pembelajaran dari siklus I sampai siklus III untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa (Suharsimi Arikunto, 2010:131).

Berikut ini langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dalam penelitian ini:

3.6.1.1 Menentukan skor berdasar proporsi

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100\% \text{ (rumus bila menggunakan skala-100)}$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/item soal pada tes bentuk uraian).

S_t = Skor teoritis

(Endang Poerwanti dkk, 2008:6.15–6.16)

3.6.1.2 Data nilai rata-rata kelas dianalisis menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

x = Mean untuk data bergolong

$\sum f_i$ = Jumlah data/sampel

$f_i x_i$ = Produk perkalian antara f_i pada interval data dengan tanda Kelas (x_i).

Tanda kelas (x_i) adalah rata-rata dari nilai terendah dan nilai tertinggi setiap interval data.

(Sugiyono, 2010:54)

3.6.1.3 Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar secara, digunakan rumus sebagai berikut (Zaenal Aqib dkk, 2014:41)

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar klasikal

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, maka peneliti menargetkan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.1

Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan Minimal		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
≥ 65	$\geq 70\%$	Tuntas
< 65	$< 70\%$	Tidak Tuntas

(KKM mata pelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang)

Tabel 3.2
Kriteria ketuntasan belajar mata pelajaran PKn
SDN Gunungpati 02 Kota Semarang

Rentang Nilai	Kategori	Kualifikasi
86 – 100	Sangat baik (A)	Tuntas
76 – 85	Baik (B)	Tuntas
65 – 75	Cukup (C)	Tuntas
0-64	Kurang (D)	Tidak tuntas

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa untuk hasil belajar siswa yang nilainya dibawah 65 maka dinyatakan tidak tuntas, sedangkan hasil belajar siswa yang nilainya 76-85 maka dinyatakan tuntas. Peneliti menargetkan hasil belajar siswa menjadi ≥ 70 dan ketuntasan klasikal menjadi $\geq 80\%$ setelah diadakan penelitian.

3.6.2 Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya (Suharsimi Arikunto, 2010:131). Dalam penelitian ini, data kualitatif berupa data hasil pengamatan aktivitas siswa, keterampilan mengajar guru, catatan lapangan, dan hasil wawancara guru. Data kualitatif dalam pembelajaran PKn menggunakan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif.

Data kualitatif diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrument pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Endang Poerwanti dkk (2008:6.9) menjelaskan dalam bentuk contoh mengenai instrument untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat adalah 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1–4 maka skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 40.

Dalam menentukan median dan mencari rentan nilai menjadi empat kategori dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

R = skor terendah

T = skor tertinggi

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

Q2 = median

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

Q1 = kuartil pertama

Letak Q1 untuk data genap

$Q1 = \frac{1}{4}(n + 2)$

Untuk data ganjil

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

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 untuk data genap

$Q3 = \frac{1}{4}(3n + 2)$

Letak Q3 untuk data ganjil

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

Q4 = kuartil keempat = skor tertinggi (T)

Peneliti menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi skor keterampilan guru dan aktivitas siswa yaitu sebagai berikut

Jumlah indikator keterampilan guru adalah 10. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

$$\text{Skor maksimal adalah } 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal adalah } 10 \times 0 = 0$$

$$\text{Jadi terdapat data } (n) = (40-0)+1 = 41$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_1 &= \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(41+1) & \text{Jadi, nilai } Q_1 &= 10,5-1 \\ &= 10,5 & &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_2 &= \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(41+1) & \text{Jadi, nilai } Q_2 &= 21-1 \\ &= 21 & &= 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_3 &= \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(41+1) & \text{Jadi, nilai } Q_3 &= 31,5-1 \\ &= 31,5 & &= 30,5 \end{aligned}$$

$$Q_4 = 40$$

Tabel hasil pengamatan terhadap keterampilan guru dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Skor Keterampilan Guru

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Jumlah indikator aktivitas siswa adalah 10. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga:

$$\text{Skor maksimal adalah } 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal adalah } 10 \times 0 = 0$$

$$\text{Jadi terdapat data } (n) = (40-0)+1 = 41$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_1 &= \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(41+1) & \text{Jadi, nilai } Q_1 &= 10,5-1 \\ &= 10,5 & &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_2 &= \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(41+1) & \text{Jadi, nilai } Q_2 &= 21-1 \\ &= 21 & &= 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_3 &= \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(41+1) & \text{Jadi, nilai } Q_3 &= 31,5-1 \\ &= 31,5 & &= 30,5 \end{aligned}$$

$$Q_4 = 40$$

Tabel hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Skor Aktivitas siswa

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

3.7 Indikator Keberhasilan

Penerapan strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik $21 < \text{skor} \leq 30$
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik $21 < \text{skor} \leq 30$

3. Hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia mengalami ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dengan ketuntasan minimal individu nilai 76-85.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

1) keterampilan guru melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini terbukti dari peningkatan yang diperoleh dari hasil observasi, yaitu pada siklus I mendapat skor 19 dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II mendapat skor 29 dengan kategori baik, dan pada siklus III mencapai kategori sangat baik dengan jumlah skor 37.

2) aktivitas siswa melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang mengalami peningkatan setiap siklusnya, hal itu terbukti dari peningkatan hasil observasi aktivitas siswa dimana pada siklus I mendapat skor 26,28 dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II dengan skor 29,72 kategori baik, dan pada siklus III mencapai kategori sangat baik dengan jumlah skor 37,04.

3) hasil belajar siswa melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal itu terbukti dengan ketercapaian

hasil belajar siswa berdasarkan tes evaluasi yang diberikan guru, dimana hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan individual 16 siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 64%, kemudian ketuntasan individual pada siklus II dan siklus III mencapai 25 siswa dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah ditetapkan dapat diterima kebenarannya yaitu melalui strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

5.2. SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Bagi guru

Dalam pembelajaran PKn di SD, khususnya pada siswa kelas IV, diharapkan guru menggunakan strategi belajar yang tepat disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa agar siswa berlatih belajar mandiri dan pembelajaran lebih bermakna. Salah satu strategi belajar yang dapat digunakan adalah *concept mapping* (peta konsep).

2) Bagi siswa

Dalam pembelajaran dengan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia diharapkan dapat berperan aktif dan guru harus sebisa mungkin merancang pembelajaran yang menarik dan mampu memunculkan motivasi siswa.

3) Bagi sekolah

Penelitian dengan strategi *concept mapping* berbantuan multimedia dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainnya yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Prasetyo. 2014. *Strategi Pembelajaran Kontekstual Melalui Concept Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pedagogi. 2 (7).
- Ahmadi, Farid. 2010. *Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 27 (1).
- Ahmadi, Khoiru, dkk. 2011. *Strategi Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal,dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Azmi, Faiqul. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan Strategi Peta Konsep Tipe Pohon Jaringan (Network Tree) pada Siswa Kelas VA SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/14051/>. Diakses pada 05 Februari 2015, 19:45.
- Bardi. 2011. *Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Peta Konsep*. Tersedia di <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2241988kelebihan-dan-kelemahan-pembelajaran-peta/>. Diakses pada 10 Februari 2015, 22.00.
- BNSP. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 dan 23 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar/MI*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daru Hesti. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Strategi Concept Mapping dengan Multimedia pada Siswa Kelas IVB SDN Karanganyar 01*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/14051/>. Diakses pada 05 Februari 2015, 20:05.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Wuryandani. 2010. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Jogjakarta: Nuha Litera.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia.

- Ikka, Nugrah. 2013. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Multimedia Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pirikan Mertoyudan Magelang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komang, Prima. 2014. *Pengaruh Strategi Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Busungibu*. Mimbar PGSD. 2 (1).
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Muliono. 2014. *Peningkatan Minat Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Multimedia Kelas IV Singkawang Timur*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 3 (2).
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munthe, Bermawy. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Phillip B. Horton. 2006. *An Investigation Off the Effectiveness of Concept Mapping as an Instructional Tool*. Science Education. 77 (1:95-111).
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saidah, Faza. 2012. *Penerapan Strategi Peta Konsep dengan Media Fotografi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IVB SDN Tambakaji 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/11289/> Diakses pada 05 Februari 2015, 20:00.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada.
- _____. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivis*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Usman, Moh. Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Weiyang Yang. 2008. *Optimization of Multimedia English Teaching in Context Creation*. Tersedia di <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/sce.3730770107/abstract>. Diakses pada 06 Mei 2015, 20:10.
- Yamin, Martinis. 2012. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Referensi.

SILABUS SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 2X35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

No.	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1.	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	- Pengertian globalisasi - ciri-ciri globalisasi - pengaruh globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian globalisasi • Menyebutkan ciri-ciri globalisasi • Mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif globalisasi • Membuat peta konsep tentang pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. • Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. • Guru meminta semua kelompok untuk membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. 	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Strategi Pembelajaran PKn oleh Etin Solihatin. • Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar oleh Fathurrohman dan Wuryandani. • BSE PKn Kelas IV oleh Prayoga Bestari hal 77. • BSE PKn Kelas IV oleh Ressi Kartika hal 43. • BSE PKn Kelas IV oleh Sarjan hal

				<ul style="list-style-type: none">• Guru membimbing jalannya kerja kelompok• Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.• Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembandingan		93. <ul style="list-style-type: none">• Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD oleh Rini Ningsih hal 51.
--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I

Satuan Pendidikan : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/ II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. INDIKATOR

1.1.1. Menjelaskan pengertian globalisasi

1.1.2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi

1.1.3. Mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif globalisasi

1.1.4. Membuat peta konsep tentang pengaruh globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan slide tentang globalisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar.

2. Melalui peta konsep tentang ciri-ciri globalisasi, siswa dapat menyebutkan minimal 3 ciri-ciri globalisasi.

3. Dengan mengamati slide gambar tentang pengaruh positif globalisasi, siswa dapat mengidentifikasi minimal 3 pengaruh positif globalisasi.

4. Melalui pengamatan slide gambar tentang pengaruh negatif, siswa dapat mengidentifikasi minimal 3 pengaruh negatif globalisasi.

5. Dengan kerja kelompok, siswa dapat membuat peta konsep yang meliputi pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi.

Karakter siswa yang diharapkan: kerjasama, disiplin, keberanian, tanggung jawab.

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian globalisasi

- Ciri-ciri globalisasi
- Pengaruh globalisasi di lingkungan

F. Strategi, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

Strategi pembelajaran : *Concept mapping* dengan pendekatan saintifik

Metode pembelajaran : - ceramah
 - tanya jawab
 - diskusi

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan (5 Menit)

1. Salam
2. Doa
3. Presensi

Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru melakukan apersepsi dengan memperlihatkan media powerpoint tentang globalisasi kepada siswa.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait animasi tersebut.
3. Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu mengenai pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Guru membuat peta konsep terkait materi hakikat globalisasi dan pengaruhnya di lingkungan. (*eksplorasi, mengasosiasi*)
2. Siswa memperhatikan peta konsep yang dibuat guru. (*eksplorasi, mengamati*)
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bertahap peta konsep yang telah dibuat dengan menggunakan slide multimedia, berupa teks, gambar, suara dan animasi. (*eksplorasi, mengamati*)
4. Guru berinteraksi dengan siswa melalui kegiatan tanya jawab saat penayangan slide multimedia. (*eksplorasi, menanya*)
5. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. (*eksplorasi, menanya*)

6. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. (*elaborasi, mengasosiasi*)
7. Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep utama dan konsep sekunder tentang materi kepada setiap kelompok. (*elaborasi, mengasosiasi*)
8. Setiap kelompok membuat suatu peta konsep dari potongan kartu yang telah diberikan. (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
9. Guru membimbing jalannya kerja kelompok (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. (*elaborasi, mengkomunikasikan*)
11. Siswa memperhatikan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembanding (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
12. Siswa bersama guru mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok. (*konfirmasi, mengasosiasi*)
13. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan pada siswa. (*konfirmasi*)
14. Guru mengulas materi secara singkat. (*konfirmasi*)
15. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. (*konfirmasi*)

Kegiatan Akhir (15 Menit)

1. Siswa dan guru secara bersama menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
4. Guru memberikan tindak lanjut dengan siswa mempelajari lebih lanjut tentang materi terkait.
5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

H. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, hal 77. Jakarta: Depdiknas

Kartika, Ressi, dkk. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, hal 43. Jakarta: Depdiknas
Ningsih, Rini. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD*, hal 51.

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, 93. Jakarta: Depdiknas
Solihatin, Etin. 2012. *Strategi PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara
Lingkungan sekitar.

Media : multimedia (teks, gambar, suara), kertas tempel, kartu konsep.

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian : Proses dan akhir
2. Teknik Penilaian : Tes
3. Bentuk Penilaian : Tes tertulis
4. Instrumen Penilaian :
 - a. Pilihan ganda
 - b. Uraian
5. Alat Tes (terlampir)

Semarang, 21 Februari 2015

Mengetahui,

Kolaborasi

Sayelga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)

Sakma Yuhana

NIM. 1401411429

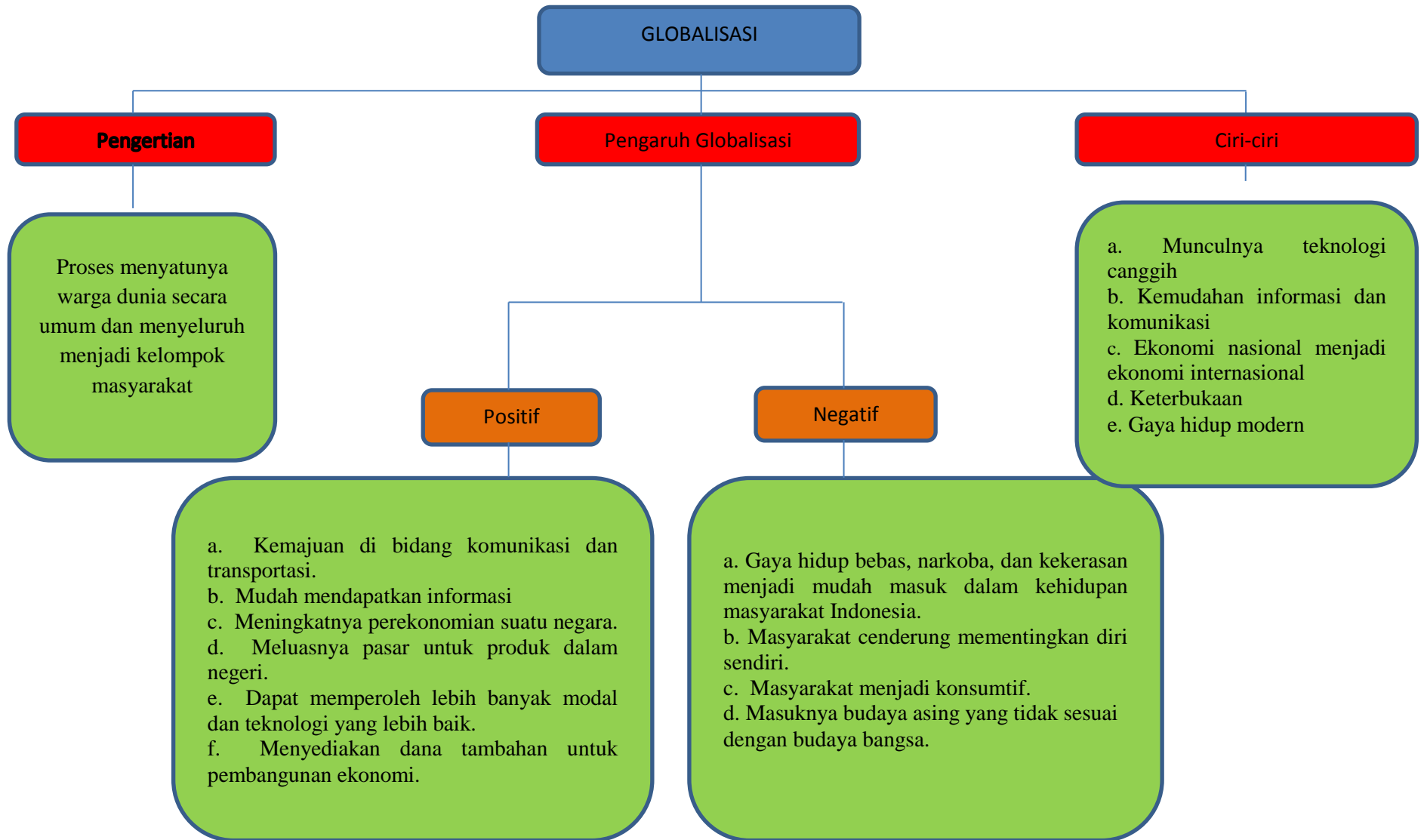
Kepala SDN Gunungpati 02

Mujiyana, S.Pd.

NIP. 196511041992031008

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR



LAMPIRAN 2

MEDIA

POWER POINT DAN GAMBAR



LAMPIRAN 3**LEMBAR KERJA KELOMPOK****STANDAR KOMPETENSI**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

INDIKATOR

- Membuat peta konsep tentang pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi

Nama anggota kelompok :

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Langkah Kerja

1. Guru akan membagikan kartu konsep kepada semua kelompok
2. Susunlah kartu-kartu konsep tersebut bersama kelompokmu menjadi sebuah peta konsep!
3. Berilah garis penghubung antarkonsep yang telah kalian buat!
4. Tulislah sebuah kata atau kalimat pada garis penghubung yang menandakan hubungan antarkonsep tersebut!
5. Tempelkan hasil peta konsep kalian pada tempat yang telah disediakan oleh gurumu!
6. Presentasikan hasil peta konsep kelompokmu di depan kelas!

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Sekolah : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah			Sumber Belajar	Nomor Soal
					Afektif	Kognitif	Psikomotor		
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	- pengertian globalisasi - ciri-ciri globalisasi - pengaruh globalisasi	Menjelaskan pengertian globalisasi	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	A2	C2	P7	Buku Teman Lingkungan sekolah	1, 10
		Menyebutkan ciri-ciri globalisasi			A2	C1			2, 3, 9
		Mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif			A2	C4			4, 5, 6, 7, 8

		globalisasi Membuat peta konsep tentang pengertian, ciri- ciri dan pengaruh globalisasi			A5	C6	P7		1
--	--	---	--	--	----	----	----	--	---

LAMPIRAN 4**EVALUASI**

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah
 - a. prasejarah
 - b. sejarah
 - c. kuno
 - d. globalisasi
2. Globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan
 - a. alam
 - b. teknologi
 - c. makanan
 - d. perdagangan
3. Terjadinya globalisasi membuat dunia terasa semakin
 - a. luas
 - b. beraturan
 - c. kecil
 - d. padat
4. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali
 - a. menjadi lebih kreatif
 - b. mudah memperoleh informasi
 - c. menambah wawasan pengetahuan kita
 - d. melunturkan nilai-nilai agama
5. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut . .
 - a. gaya hidup sederhana
 - b. gaya hidup modern
 - c. gaya hidup apa adanya
 - d. gaya hidup kuno
6. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah . .

- a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
7. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh
- a. dampak negatif globalisasi
 - b. dampak positif globalisasi
 - c. sebab terjadinya globalisasi
 - d. globalisasi di bidang agama
8. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi adalah
- a. gaya hidup bebas
 - b. meningkatnya kesejahteraan
 - c. memperlancar komunikasi
 - d. kemajuan di bidang teknologi
9. Kemajuan teknologi di bidang transportasi adalah
- a. televisi
 - b. handphone
 - c. internet
 - d. pesawat terbang
10. Proses bersatunya warga dunia menjadi kelompok masyarakat secara umum dan menyeluruh disebut
- a. motivasi
 - b. reinkarnasi
 - c. globalisasi
 - d. internasionalisasi

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep tentang pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di bawah ini!

LAMPIRAN 5**KUNCI JAWABAN dan KRITERIA PENSKORAN****A. Pilihan Ganda**

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

B. Uraian**Kriteria Penskoran :**

Pilihan Ganda (bobot 40%)

Jawaban benar, skor 1

Jawaban salah, skor 0

Uraian (bobot 60%)

Jawaban benar, skor maksimal 10

$$N = b_1 \left[\frac{n_1}{n_1} \times 100 \right] + b_2 \left[\frac{n_2}{n_2} \times 100 \right]$$

SILABUS SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 2X35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

No.	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1.	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	Pengertian kebudayaan Jenis-jenis kebudayaan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pengertian kebudayaan - Mengidentifikasi jenis-jenis budaya Indonesia - Mengelompokkan jenis budaya Indonesia - Membuat peta konsep tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. • Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. • Guru meminta semua kelompok untuk membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. 	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Strategi Pembelajaran PKn oleh Etin Solihatin. • Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar oleh Fathurrohman dan Wuryandani. • BSE PKn Kelas IV oleh Prayoga Bestari hal 77. • BSE PKn Kelas IV oleh Ressi Kartika hal 43. • BSE PKn Kelas IV oleh Sarjan hal 93.

				<ul style="list-style-type: none">• Guru membimbing jalannya kerja kelompok• Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.• Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembandingan		<ul style="list-style-type: none">• Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD oleh Rini Ningsih hal 51.
--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II

Satuan Pendidikan : SDN Gunungpati 02
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas/Semester : IV/ II
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. KOMPETENSI DASAR

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

C. INDIKATOR

- 4.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan
- 4.2.2 Mengidentifikasi jenis-jenis budaya Indonesia
- 4.2.3 Mengelompokkan jenis budaya Indonesia
- 4.2.4 Membuat peta konsep tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian kebudayaan dengan tepat.
2. Dengan mengamati slide gambar, musik, dan video tentang kebudayaan Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi minimal 3 jenis budaya Indonesia.
3. Diberikan beberapa jenis kebudayaan Indonesia, siswa dapat mengelompokkan minimal 3 jenis budaya Indonesia.
4. Melalui kerja kelompok, siswa dapat membuat peta konsep tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan: kerjasama, disiplin, keberanian tanggung jawab.

E. Materi Pembelajaran

Pengertian kebudayaan
 Jenis-jenis budaya Indonesia

F.Strategi, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

Strategi pembelajaran : *Concept mapping* dengan pendekatan *saintifik*

Metode pembelajaran : - ceramah
 - tanya jawab
 - diskusi

G.Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan (5 Menit)

1. Salam
2. Doa
3. Presensi

Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru melakukan apersepsi dengan menayangkan salah satu jenis kebudayaan Indonesia, yaitu Tari Gambang Semarang
2. Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu mengenai jenis-jenis budaya Indonesia.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yang akan dilakukan.
4. Guru memberikan motivasi pada siswa dengan menyanyikan lagu Suwe Ora Jamu secara bersama-sama

Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Siswa mengamati gambar, musik dan video macam-macam kebudayaan Indonesia yang ditampilkan guru (*eksplorasi, mengamati*)
2. Siswa bertanya mengenai video tersebut. (*eksplorasi, menanya*)
3. Guru membuat peta konsep terkait materi jenis-jenis kebudayaan Indonesia. (*eksplorasi, mengasosiasi*)
4. Siswa memperhatikan peta konsep yang dibuat guru. (*eksplorasi, mengamati*)
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bertahap peta konsep yang telah dibuat dengan menggunakan slide multimedia, berupa teks, gambar, foto musik maupun video. (*eksplorasi, mengamati*)

6. Guru berinteraksi dengan siswa melalui kegiatan tanya jawab saat penayangan slide multimedia. (*eksplorasi, menanya*)
7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. (*eksplorasi, menanya*)
8. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. (*elaborasi, mengasosiasi*)
9. Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. (*elaborasi, mengasosiasi*)
10. Setiap kelompok membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
11. Guru membimbing jalannya kerja kelompok (*elaborasi*)
12. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. (*elaborasi, mengkomunikasikan*)
13. Siswa memperhatikan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan perbandingan (*elaborasi, mengamati dan mengumpulkan informasi*)
14. Siswa bersama guru mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok. (*konfirmasi, mengasosiasi*)
15. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan pada siswa. (*konfirmasi*)
16. Guru mengulas materi secara singkat. (*konfirmasi*)
17. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. (*konfirmasi*)

Kegiatan Akhir (15 Menit)

1. Siswa dan guru secara bersama menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang ditampilkan melalui slide.
4. Guru memberikan tindak lanjut dengan siswa mempelajari lebih lanjut tentang materi terkait.
5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

H.Sumber dan Media Belajar

Sumber :

Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, hal 77. Jakarta: Depdiknas

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, 93. Jakarta: Depdiknas

Solihatin, Etin. 2012. *Strategi PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara
Lingkungan sekitar.

Media : multimedia (teks, gambar, suara), kertas tempel, kartu konsep.

I.Penilaian

Prosedur Penilaian : Proses dan akhir

Teknik Penilaian : Tes

Bentuk Penilaian : Tes tertulis

Instrumen Penilaian :

- c. Pilihan ganda
- d. Uraian

Semarang, 28 Februari 2015

Mengetahui,

Kolaborasi

Sayelga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)

Sulma Yuliana

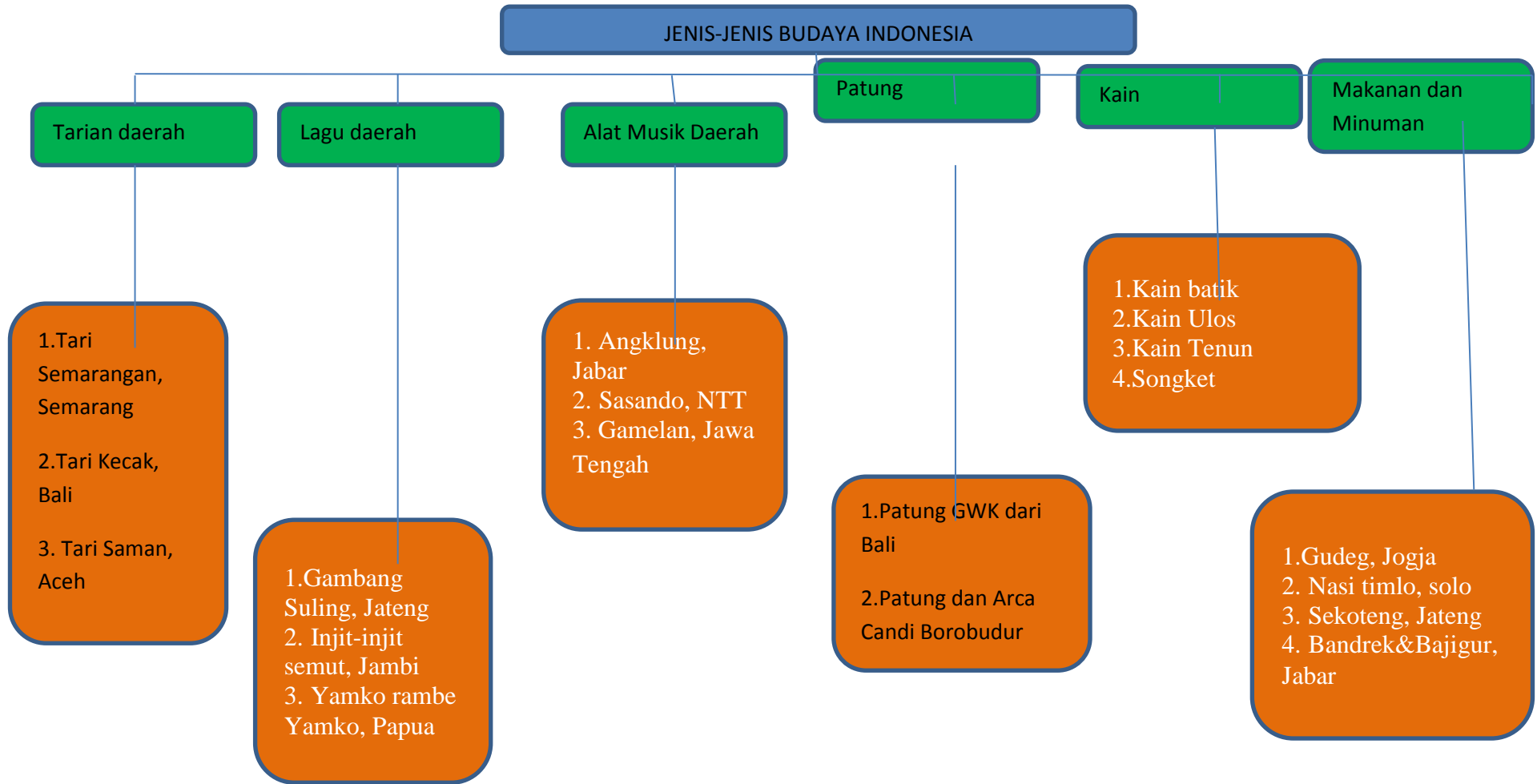
NIM. 1401411429

Kepala SDN Gunungpati 02

Mujiyana, S.Pd.
NIP. 1965110419920311008

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR



LAMPIRAN 2

MEDIA



LAMPIRAN 3**LEMBAR KERJA KELOMPOK****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

- Membuat peta konsep tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia

Nama anggota kelompok :

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

Langkah Kerja

1. Guru akan membagikan kartu konsep kepada semua kelompok
2. Susunlah kartu-kartu konsep tersebut bersama kelompokmu menjadi sebuah peta konsep!
3. Berilah garis penghubung antarkonsep yang telah kalian buat!
4. Tulislah sebuah kata atau kalimat pada garis penghubung yang menandakan hubungan antarkonsep tersebut!
5. Tempelkan hasil peta konsep kalian pada tempat yang telah disediakan oleh gurumu!
6. Presentasikan hasil peta konsep kelompokmu di depan kelas!

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Sekolah : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah			Sumber Belajar	Nomor Soal
					Afektif	Kognitif	Psikomotor		
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan	- Pengertian kebudayaan - Jenis-jenis kebudayaan Indonesia	Menjelaskan pengertian kebudayaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	A2	C2	P7	Buku Teman Lingkungan sekolah	3, 6
		Mengidentifikasi jenis-jenis budaya Indonesia		Uraian	A2	C4			1, 5, 7, 10
		Mengelompokkan budaya Indonesia			A4	C2			2, 4, 9

internasional		Membuat peta konsep tentang jenis-jenis kebudayaan Indonesia			A5	C6			1
---------------	--	--	--	--	----	----	--	--	---

LAMPIRAN 4**EVALUASI**

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Tarian yang berasal dari Bali adalah
 - a. balon
 - b. kecak
 - c. bondan
 - d. saman
2. Batik adalah salah satu contoh kebudayaan Indonesia dalam bentuk
 - a. kain
 - b. gaya hidup
 - c. makanan dan minuman
 - d. tarian
3. Budaya yang tumbuh dan berkembang dan menjadi milik bangsa Indonesia disebut
 - a. budaya bangsa
 - b. budaya tradisional
 - c. budaya nasional
 - d. budaya masyarakat
4. Salah satu jenis kebudayaan Indonesia antara lain
 - a. tarian daerah
 - b. transportasi
 - c. sosial budaya
 - d. komunikasi
5. Nasi timlo adalah makanan khas dari daerah
 - a. Jogjakarta
 - b. Solo
 - c. Jakarta
 - d. Semarang
6. Kebudayaan nasional bersumber dari kebudayaan

- a. daerah
 - b. luar negeri
 - c. negara lain
 - d. abad kuno
7. Salah satu kerajinan khas dari kota Pekalongan adalah
- a. patung
 - b. batik
 - c. nasi timlo
 - d. candi
8. Makanan khas dari Kota Semarang adalah
- a. lunpia
 - b. jenang
 - c. sate
 - d. soto
9. Tari Merak merupakan salah satu jenis kebudayaan Indonesia dalam bentuk ...
- a. makanan
 - b. kerajinan tangan
 - c. tari-tarian
 - d. musik daerah
10. Alat musik sasando berasal dari daerah
- a. Nusa Tenggara Timur
 - b. Jawa Tengah
 - c. Bengkulu
 - d. Aceh

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep jenis-jenis kebudayaan Indonesia di bawah ini sesuai dengan yang kamu ketahui!

LAMPIRAN 5**KUNCI JAWABAN dan KRITERIA PENSKORAN****A. Pilihan Ganda**

1. B

2. A

3. C

4. A

5. B

6. A

7. B

8. A

9. C

10.A

B. Uraian**Kriteria Penskoran :** Pilihan Ganda (bobot 40%)

Jawaban benar, skor 1

Jawaban salah, skor 0

Uraian (bobot 60%)

Jawaban benar, skor maksimal 10

$$N = b_1 \left[\frac{n_1}{n_1} \times 100 \right] + b_2 \left[\frac{n_2}{n_2} \times 100 \right]$$

SILABUS SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Alokasi Waktu : 2X35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

No.	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1.	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	- Definisi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional - Misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional - Contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional	1.Menjelaskan definisi dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional 2.Menyebutkan misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional 3.Memberi contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. Guru meminta semua kelompok untuk membuat suatu peta 	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> Strategi Pembelajaran PKn oleh Etin Solihatin. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar oleh Fathurrohman dan Wuryandani. BSE PKn Kelas IV oleh Prayoga Bestari hal 77. BSE PKn Kelas IV oleh Ressi Kartika hal 43. BSE PKn Kelas IV oleh Sarjan hal

			<p>4.Membuat peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional</p>	<p>yang menggambarkan hubungan antarkonsep.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing jalannya kerja kelompok • Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. • Guru menampilkan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembanding 		<p>93.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD oleh Rini Ningsih hal 51.
--	--	--	---	--	--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus III

Satuan Pendidikan : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/ II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A.STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. KOMPETENSI DASAR

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

C.INDIKATOR

4.3.1 Menjelaskan definisi dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional

4.3.2 Menyebutkan misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional

4.3.3 Memberi contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional

4.3.4 Membuat peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional

D.Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan definisi dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional dengan benar.
2. Melalui peta konsep tentang misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional, siswa dapat menyebutkan minimal 3 misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional.
3. Diberikan gambar dan video tentang kebudayaan Indonesia, siswa dapat memberi contoh minimal 2 kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional.
4. Dengan kerja kelompok, siswa dapat membuat peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan: kerjasama, disiplin, keberanian tanggung jawab.

E.Materi Pembelajaran

Budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional

Misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional

Contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional

F.Strategi, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

Strategi pembelajaran : *Concept mapping* dengan pendekatan *saintifik*

Metode pembelajaran : - ceramah
 - tanya jawab
 - diskusi

G.Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan (5 Menit)

1. Salam
2. Doa
3. Presensi

Kegiatan Awal (10 Menit)

1. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari yaitu budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional dengan materi sebelumnya yaitu jenis-jenis budaya Indonesia.
2. Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu mengenai budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yang akan dilakukan.
4. Guru memberikan motivasi pada siswa dengan mengajak siswa tepuk kelas IV.

Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Siswa memperhatikan gambar dan video salah satu kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat internasional. (*eksplorasi, mengamati*)

2. Siswa mengadakan tanya jawab terkait video tersebut. (*eksplorasi, menanya*)
3. Guru membuat peta konsep terkait materi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional. (*eksplorasi, mengasosiasi*)
4. Siswa memperhatikan peta konsep yang dibuat guru. (*eksplorasi, mengamati*)
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bertahap peta konsep yang telah dibuat dengan menggunakan slide multimedia, berupa teks, gambar, musik maupun video. (*eksplorasi, mengamati*)
6. Guru berinteraksi dengan siswa melalui kegiatan tanya jawab saat penayangan slide multimedia. (*eksplorasi, menanya*)
7. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya. (*eksplorasi, menanya*)
8. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. (*elaborasi, mengasosiasi*)
9. Guru membagikan potongan-potongan kartu yang bertuliskan konsep-konsep utama kepada setiap kelompok. (*elaborasi, mengasosiasi*)
10. Setiap kelompok membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antarkonsep. (*elaborasi, mengumpulkan informasi*)
11. Guru membimbing jalannya kerja kelompok (*elaborasi, mengasosiasi*)
12. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. (*elaborasi, mengkomunikasikan*)
13. Siswa memperhatikan peta konsep yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan pembandingan (*elaborasi, mengamati dan mengumpulkan informasi*)
14. Siswa bersama guru mengevaluasi hasil peta konsep yang telah dikerjakan oleh seluruh kelompok. (*konfirmasi, mengasosiasi*)
15. Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan pada siswa. (*konfirmasi*)
16. Guru mengulas materi secara singkat. (*konfirmasi*)
17. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. (*konfirmasi*)

Kegiatan Akhir (15 Menit)

1. Siswa dan guru secara bersama menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut dengan meminta siswa mempelajari lebih lanjut tentang materi terkait.
4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

H.Sumber dan Media Belajar

Sumber :

Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, hal 77. Jakarta: Depdiknas

Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *BSE PKn Kelas IV*, 93. Jakarta:

Media : multimedia (teks, gambar, suara), kertas tempel, kartu konsep.

I.Penilaian

Prosedur Penilaian : Proses dan akhir

Teknik Penilaian : Tes

Bentuk Penilaian : Tes tertulis

Instrumen Penilaian :

a. Pilihan ganda

b. Uraian

Semarang, 7 Maret 2015

Mengetahui,

Kolaborasi

Saydga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)

Sukemi Yuliana

NIM. 1401411429

Keptala SDN Gunungpati 02

Muziyana, S.Pd.
NIP. 196511041992031008

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

BUDAYA INDONESIA DALAM MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL



LAMPIRAN 2

MEDIA



LAMPIRAN 3**LEMBAR KERJA KELOMPOK****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

- Membuat peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional

Nama anggota kelompok :

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Langkah Kerja

1. Guru akan membagikan kartu konsep kepada semua kelompok
2. Susunlah kartu-kartu konsep tersebut bersama kelompokmu menjadi sebuah peta konsep!
3. Berilah garis penghubung antarkonsep yang telah kalian buat!
4. Tulislah sebuah kata atau kalimat pada garis penghubung yang menandakan hubungan antarkonsep tersebut!
5. Tempelkan hasil peta konsep kalian pada tempat yang telah disediakan oleh gurumu!
6. Presentasikan hasil peta konsep kelompokmu di depan kelas!

Kisi-kisi Penulisan Soal Evaluasi

Sekolah : SDN Gunungpati 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah			Sumber Belajar	Nomor Soal
					Afektif	Kognitif	Psikomotor		
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan	-Definisi budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional - Misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional -Contoh kebudayaan Indonesia yang	Menjelaskan definisi dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	A2	C5	P7	Buku Teman Lingkungan sekolah	2
		Menyebutkan misi kebudayaan Indonesia di			A2	C1			4

internasional	pernah tampil di tingkat Internasional	<p>dunia internasional</p> <p>Memberi contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di tingkat Internasional</p> <p>Membuat peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional</p>			A2	C2			1, 3, 5
					A5	C6			1

LAMPIRAN 4**EVALUASI**

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Alat musik tradisional Indonesia yang pernah ditampilkan di dunia internasional adalah

- a. angklung
- b. drum
- c. gitar
- d. piano

2. Maksud dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional adalah

- a. menunjukkan kebudayaan Indonesia kepada dunia internasional
- b. tukar menukar kebudayaan dengan negara lain
- c. mengunjungi negara lain sebagai tujuan wisata
- d. mengasingkan budaya Indonesia

3. Salah satu contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil mendunia adalah

- a. lagu gambang suling
- b. wayang kulit Ki Manteb Sudarsono
- c. senjata golok
- d. baju suku Samin

4. Berikut ini adalah salah satu misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional, kecuali

- a. memperkenalkan budaya Indonesia sehingga bisa menarik wisatawan asing
- b. menjalin kerja sama dengan negara lain
- c. menciptakan kerukunan dengan bangsa lain
- d. menambah musuh dari negara lain

5. Kelompok kesenian dari Kalimantan Barat yang tampil di Madrid pada tanggal 21 sampai 28 Oktober 2003 adalah....

- a. kelompok kesenian tarian adat
- b. kelompok kesenian mawar

- c. tim kesenian jaipong
- d. kelompok kesenian Bougenville

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional di bawah ini!

LAMPIRAN 5**KUNCI JAWABAN dan KRITERIA PENSKORAN****A. Pilihan Ganda**

1. B

2. A

3. C

4. A

5. B

B. Uraian**Kriteria Penskoran :**

Pilihan Ganda (bobot 40%)

Jawaban benar, skor 1

Jawaban salah, skor 0

Uraian (bobot 60%)

Jawaban benar, skor maksimal 10

$$N = b1 \left[\frac{n1}{n1} \times 100 \right] + b2 \left[\frac{n2}{n2} \times 100 \right]$$

KISI-KISI INSTRUMEN PENGAMBILAN DATA
DALAM PEMBELAJARAN PKn
MELALUI STRATEGI *CONCEPT MAPPING*
BERBANTUAN MULTIMEDIA

Judul :

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI STRATEGI
CONCEPT MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS
 IV SDN GUNUNGPATI 02 KOTA SEMARANG

No	Variabel	Indikator	Sumber	Alat/instrumen pengumpulan data
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan strategi <i>concept mapping</i> berbantuan multimedia	1. Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, (Keterampilan mengelola kelas) 2. Melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, (Keterampilan membuka dan menutup) 3. Meyajikan materi pengantar yang akan dipelajari siswa, (Keterampilan menjelaskan) 4. Memperlihatkan gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi,	1. Guru 2. Data dokumen 3. Foto kegiatan pembelajaran	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Lembar wawancara

		<p>(Keterampilan menjelaskan)</p> <p>5. Memberikan pertanyaan untuk mengembangkan pengetahuan siswa, (Keterampilan bertanya)</p> <p>6. Membimbing siswa melakukan pemodelan, (Keterampilan menggunakan variasi)</p> <p>7. Memberikan penghargaan terhadap hasil kinerja siswa, (Keterampilan memberikan penguatan)</p> <p>8. Menyimpulkan dan menutup pelajaran. (Keterampilan membuka dan menutup)</p>		
2.	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKN menggunakan strategi <i>concept mapping</i> berbantuan multimedia</p>	<p>1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (<i>emotional activities</i>)</p> <p>2. menanggapi apresepsi yang dilakukan guru sesuai dengan materi (<i>mental activities</i>),</p> <p>3. Memperhatikan penjelasan dari guru (<i>visual activities</i> dan <i>listening activities</i>),</p> <p>4. Mengkontruksi</p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Data dokumen</p> <p>3. Foto aktivitas siswa dalam pembelajaran</p>	<p>1. Lembar observasi</p> <p>2. Catatan lapangan</p>

		<p>pengetahuan baru melalui penyajian media dari guru (<i>motor activities</i> dan <i>listening activities</i>),</p> <p>5. Siswa melakukan kegiatan menemukan sendiri melalui pengamatan (<i>visual activities</i>),</p> <p>6. Mengajukan pertanyaan (<i>oral activities</i>),</p> <p>7. Melaksanakan kegiatan belajar secara kelompok (<i>listening activities</i>),</p> <p>8. Melaksanakan pemodelan (<i>visual activities</i>),</p> <p>9. Antusias siswa dalam pembelajaran melalui strategi <i>concept mapping</i> (<i>mental activities</i>),</p> <p>10. refleksi terhadap hasil pembelajaran (<i>oral activities</i>),</p> <p>11. Mengerjakan evaluasi pembelajaran (<i>writing activities</i>)</p>		
--	--	---	--	--

3.	<p>Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN menggunakan strategi <i>concept mapping</i> berbantuan multimedia</p>	<p>1. Menjelaskan pengertian globalisasi. 2. Memahami dampak positif dan dampak negatif adanya globalisasi. 3. Menjelaskan jenis kebudayaan di Indonesia 4. Menjelaskan kebudayaan Indonesia dalam misi kebudayaan Internasional 5. Membuat peta konsep</p> <p>Ranah Afektif: 1. Membiasakan diri untuk bersikap kerja sama, disiplin, Kebernian, dan tanggung jawab</p>	<p>1. Siswa 2. Data dokumen</p>	<p>1. Lembar penilaian 2. Tes tertulis</p>
----	---	---	--------------------------------------	---

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus:

Nama Guru : Sukma Yuliana
 Nama : SDN Gunungpati 02
 Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (Dua)
 Hari / tanggal :

Petunjuk :

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 - a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali, maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 1.
 - b. Jika deskriptor nampak 1, maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 2.
 - c. Jika deskriptor nampak 2 , maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 3
 - d. Jika deskriptor nampak 3-4, maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 4.
2. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor ditulis dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
				4	3	2	1	
1.	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran,	1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Memimpin berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa						
2.	Membuka Pelajaran	1. Melakukan apersepsi 2. Bertanya tentang materi yang lalu 3. Menarik perhatian siswa 4. Menimbulkan motivasi						

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
3.	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menuliskan tujuan pembelajaran 3. Menyampaikan kegiatan pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan tindak lanjut						
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa	1. Mengajukan pertanyaan 2. Memberikan acuan 3. Memindahkan giliran menjawab 4. Memberikan waktu berpikir						
5.	Membimbing siswa membuat peta konsep	1. Memberikan contoh peta konsep 2. Menjelaskan langkah-langkah membuat peta konsep 3. Memberikan bimbingan menempatkan konsep utama dan pendukung 4. Membimbing siswa membuat hubungan antarkonsep						
6.	Menggunakan multimedia	1. Media yang ditampilkan dapat didengar dan dilihat jelas 2. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Media sesuai dengan materi pelajaran 4. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.						
7.	Membimbing siswa dalam kelompok	1. Berkeliling membimbing kerja siswa 2. Memperjelas permasalahan 3. Membimbing jalannya diskusi 4. Membimbing pembagian tugas dalam kelompok diskusi						

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
8.	Memberikan penguatan kepada siswa	1. Memberikan penguatan verbal dengan kata atau kalimat pujian 2. Memberikan penguatan gerak mendekati 3. Memberikan penguatan gestural 4. Memberikan penguatan simbol						
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik	1. Memberikan umpan balik yang sesuai 2. Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan yang sesuai dengan materi 3. Melibatkan semua siswa dalam membuat kesimpulan 4. Memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya						
10.	Memberikan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran	1. Berkeliling memantau siswa mengerjakan evaluasi 2. Mengoreksi pekerjaan siswa 3. Memberikan skor pada hasil pekerjaan siswa 4. Memberikan tindak lanjut						
Jumlah skor								

Jumlah indikator keterampilan guru adalah 10. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor, sehingga:

$$\text{skor minimal adalah } 10 \times 0 = 0$$

$$\text{skor maksimal adalah } 10 \times 4 = 40.$$

$$\text{Jadi terdapat data } (n) = (40-0)+1 = 41$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (41+1) \\ &= 10,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi nilai } Q_1 &= 10,5-1 \\ &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (41+1) \\ &= 21\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Jadi nilai } Q_2 &= 21-1 \\ &= 2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (41+1) & Q_4 &= 40 \\ &= 31,5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Jadi nilai } Q_3 &= 31,5-1 \\ &= 30,5\end{aligned}$$

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Skor yang didapat

Kategori

Semarang,2015

Observer

.....

..

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus:

Nama Siswa :
 Nama SD : SDN Gunungpati 02
 Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (Dua)
 Hari / tanggal :
 Petunjuk :

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

- a. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali, maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 1.
- b. Jika deskriptor nampak 1, maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 2.
- c. Jika deskriptor nampak 2 , maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 3
- d. Jika deskriptor nampak 3-4, maka beri tanda check (✓) pada tingkat kemampuan 4.

2. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor ditulis dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
				4	3	2	1	
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Berbaris di depan kelas 2. Masuk ruang kelas 3. Menempati tempat duduk 4. Mengeluarkan alat tulis						
2.	Mendengarkan penjelasan dari guru	1. Fokus dan berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru 2. Mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru 3. Tidak mengganggu teman lain saat guru memberikan penjelasan 4. Menanyakan hal yang						

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
		belum jelas pada guru.						
3.	Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan	1. Menjawab pertanyaan dengan inisiatif sendiri 2. Jawaban siswa sesuai dengan pertanyaan yang diajukan 3. Menjawab pertanyaan dengan menggunakan kalimat yang jelas 4. Menjawab pertanyaan dengan disertai contoh yang realistis						
4.	Menjalankan peran sesuai tugas masing-masing dalam kelompok	1. Dalam satu kelompok, siswa dibagi peran masing-masing 2. Siswa menjalankan peran masing-masing 3. Siswa saling bekerjasama 4. Kompak dalam mengerjakan tugas dari guru						
5.	Membuat peta konsep	1. Menemukan konsep utama 2. Mencatat konsep sekunder yang mendukung 3. Menempatkan konsep utama di puncak peta atau di tengah peta 4. Mengkreasikan peta konsep yang dibuat						
6.	Menjelaskan peta konsep	1. Menuliskan hubungan antar konsep secara visual 2. Menuliskan penjelasan tiap konsep yang dibuat 3. Menambahkan panah yang menunjukkan hubungan tiap konsep 4. Menambahkan contoh yang memperjelas						
7.	Menyerap informasi yang diberikan guru melalui media dalam	1. Memperhatikan saat media pembelajaran ditampilkan di depan 2. Mencatat informasi penting yang didapat saat memperhatikan media yang ditampilkan.						

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
	pembelajaran	3. Mengajukan pertanyaan tentang media yang ditampilkan 4. Dapat menjawab pertanyaan guru berhubungan dengan isi media.						
8.	Bekerjasama dalam kelompok	1. Duduk sesuai dengan format diskusi 2. Bekerjasama dalam menggunakan multimedia yang diberikan guru 3. Antusias menggunakan multimedia 4. Mengikuti petunjuk yang diberikan guru						
9.	Mempresentasikan hasil pekerjaannya	1. Menggunakan bahasa yang jelas 2. Menjelaskan hasil pekerjaan secara sistematis 3. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa lain 4. Menerima masukan dan kritik dari siswa lain						
10.	Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi	1. Antusias untuk ikut memberikan pendapat dalam kegiatan menyimpulkan materi 2. Menyampaikan kesimpulan dari materi pembelajaran dengan bahasa yang lugas 3. Kesimpulan sesuai dengan materi yang dibahas 4. Mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan kemampuan sendiri						
Jumlah skor								

Jumlah indikator keterampilan guru adalah 10. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor, sehingga:

skor minimal adalah $10 \times 0 = 0$

skor maksimal adalah $10 \times 4 = 40$.

Jadi terdapat data $(n) = (40-0)+1 = 41$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (41+1) \\ &= 10,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi nilai } Q_1 &= 10,5-1 \\ &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (41+1) \\ &= 21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi nilai } Q_2 &= 21-1 \\ &= 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (41+1) & Q_4 &= 40 \\ &= 31,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi nilai } Q_3 &= 31,5-1 \\ &= 30,5 \end{aligned}$$

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Skor yang didapat

Kategori

Semarang,2015

Observer

.....

ANGKET RESPON SISWA**Selama Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping*****Di Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang**

Nama :
Nama SD : SDN Gunungpati 02
Kelas / Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Hari/ tanggal :

Petunjuk:

Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai!

1. Apakah kamu senang dengan cara mengajar Ibu tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah sumber belajar yang digunakan menarik?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu paham dengan materi tadi?
 - a. Ya.
 - b. Tidak
4. Apakah dengan mengamati, berdiskusi tadi, kamu lebih mudah memahami materi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakahh kamu mau belajar lagi dengan menggunakan cara mengajar ibu seperti itu tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PKn
MELALUI STRATEGI *CONCEPT MAPPING* BERBANTUAN
MULTIMEDIA

Siklus: I

Nama guru : Sukma Yuliana
 Nama sekolah : SDN Gunungpati 02
 Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (Dua)
 Materi : Globalisasi
 Hari / tanggal : Sabtu, 21 Februari 2015

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan				skor
				4	3	2	1	
1.	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran,	1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Memimpin berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa	√ √ √		√			3
2.	Membuka Pelajaran	1. Melakukan apersepsi 2. Bertanya tentang materi yang lalu 3. Menarik perhatian siswa 4. Menimbulkan motivasi	√ √			√		2
3.	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menuliskan tujuan pembelajaran 3. Menyampaikan kegiatan pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan tindak lanjut	√				√	1
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa	1. Mengajukan pertanyaan 2. Memberikan acuan 3. Memindahkan giliran menjawab 4. Memberikan waktu berpikir	√ √			√		2
5.	Membimbing siswa membuat peta konsep	1. Memberikan contoh peta konsep 2. Menjelaskan langkah-langkah membuat peta konsep	√ √			√		2

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan				skor
		3. Memberikan bimbingan menempatkan konsep utama dan pendukung 4. Membimbing siswa membuat hubungan antarkonsep						
6.	Menggunakan multimedia	1. Media yang ditampilkan dapat didengar dan dilihat jelas 2. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Media sesuai dengan materi pelajaran 4. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	√ √			√		2
7.	Membimbing siswa dalam kelompok	1. Berkeliling membimbing kerja siswa 2. Memperjelas permasalahan 3. Membimbing jalannya diskusi 4. Membimbing pembagian tugas dalam kelompok diskusi	√ √			√		2
8.	Memberikan penguatan kepada siswa	1. Memberikan penguatan verbal dengan kata atau kalimat pujian 2. Memberikan penguatan gerak mendekati 3. Memberikan penguatan gestural 4. Memberikan penguatan simbol	√ √			√		2
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik	1. Memberikan umpan balik yang sesuai 2. Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan yang sesuai dengan materi 3. Melibatkan semua siswa dalam membuat kesimpulan 4. Memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya	√ √			√		2
10.	Memberikan	1. Berkeliling memantau	√				√	1

No .	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan				skor
	evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran	siswa mengerjakan evaluasi 2. Mengoreksi pekerjaan siswa 3. Memberikan skor pada hasil pekerjaan siswa 4. Memberikan tindak lanjut						
Jumlah skor								19
Kategori Cukup								

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 21 Februari 2015

Observer



Ulfatu S.

**HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PKn
MELALUI STRATEGI *CONCEPT MAPPING* BERBANTUAN
MULTIMEDIA**

Siklus: II

Nama guru : Sukma Yuliana
 Nama sekolah : SDN Gunungpati 02
 Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (Dua)
 Materi : Globalisasi
 Hari / tanggal : Sabtu, 28 Februari 2015

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
				4	3	2	1	
1.	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran,	1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Memimpin berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa	✓ ✓ ✓		✓			3
2.	Membuka Pelajaran	1. Melakukan apersepsi 2. Bertanya tentang materi yang lalu 3. Menarik perhatian siswa 4. Menimbulkan motivasi	✓ ✓ ✓		✓			3
3.	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menuliskan tujuan pembelajaran 3. Menyampaikan kegiatan pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan tindak lanjut	✓ ✓ ✓		✓			3
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa	1. Mengajukan pertanyaan 2. Memberikan acuan 3. Memindahkan giliran menjawab 4. Memberikan waktu berpikir	✓ ✓			✓		2
5.	Membimbing siswa membuat peta konsep	1. Memberikan contoh peta konsep 2. Menjelaskan langkah-langkah membuat peta konsep 3. Memberikan bimbingan	✓ ✓ ✓	✓				4

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
		menempatkan konsep utama dan pendukung 4. Membimbing siswa membuat hubungan antarkonsep	✓					
6.	Menggunakan multimedia	1. Media yang ditampilkan dapat didengar dan dilihat jelas 2. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Media sesuai dengan materi pelajaran 4. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓ ✓ ✓		✓			3
7.	Membimbing siswa dalam kelompok	1. Berkeliling membimbing kerja siswa 2. Memperjelas permasalahan 3. Membimbing jalannya diskusi 4. Membimbing pembagian tugas dalam kelompok diskusi	✓ ✓ ✓		✓			3
8.	Memberikan penguatan kepada siswa	1. Memberikan penguatan verbal dengan kata atau kalimat pujian 2. Memberikan penguatan gerak mendekati 3. Memberikan penguatan gestural 4. Memberikan penguatan simbol	✓ ✓ ✓		✓			3
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik	1. Memberikan umpan balik yang sesuai 2. Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan yang sesuai dengan materi 3. Melibatkan semua siswa dalam membuat kesimpulan 4. Memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya	✓ ✓			✓		2
10.	Memberikan evaluasi di	1. Berkeliling memantau siswa mengerjakan evaluasi	✓		✓			3

No .	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
	akhir kegiatan pembelajaran	2. Mengoreksi pekerjaan siswa 3. Memberikan skor pada hasil pekerjaan siswa 4. Memberikan tindak lanjut	✓ ✓					
Jumlah skor								29
Kategori baik								

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 28 Februari 2015

Observer



Ulfatu S.

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PKn
MELALUI STRATEGI *CONCEPT MAPPING* BERBANTUAN
MULTIMEDIA

Siklus: III

Nama guru : Sukma Yuliana
 Nama sekolah : SDN Gunungpati 02
 Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (Dua)
 Materi : Globalisasi
 Hari / tanggal : Sabtu, 7 Maret 2015

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
				4	3	2	1	
1.	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran,	1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Memimpin berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa	✓ ✓ ✓ ✓	✓				4
2.	Membuka Pelajaran	1. Melakukan apersepsi 2. Bertanya tentang materi yang lalu 3. Menarik perhatian siswa 4. Menimbulkan motivasi	✓ ✓ ✓		✓			3
3.	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menuliskan tujuan pembelajaran 3. Menyampaikan kegiatan pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan tindak lanjut	✓ ✓ ✓		✓			3
4.	Mengajukan pertanyaan pada siswa	1. Mengajukan pertanyaan 2. Memberikan acuan 3. Memindahkan giliran menjawab 4. Memberikan waktu berpikir	✓ ✓ ✓		✓			3
5.	Membimbing siswa membuat peta konsep	1. Memberikan contoh peta konsep 2. Menjelaskan langkah-langkah membuat peta konsep	✓ ✓	✓				4

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
		3. Memberikan bimbingan menempatkan konsep utama dan pendukung 4. Membimbing siswa membuat hubungan antarkonsep	√ √					
6.	Menggunakan multimedia	1. Media yang ditampilkan dapat didengar dan dilihat jelas 2. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Media sesuai dengan materi pelajaran 4. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	√ √ √ √	√				4
7.	Membimbing siswa dalam kelompok	1. Berkeliling membimbing kerja siswa 2. Memperjelas permasalahan 3. Membimbing jalannya diskusi 4. Membimbing pembagian tugas dalam kelompok diskusi	√ √ √ √	√				4
8.	Memberikan penguatan kepada siswa	1. Memberikan penguatan verbal dengan kata atau kalimat pujian 2. Memberikan penguatan gerak mendekati 3. Memberikan penguatan gestural 4. Memberikan penguatan simbol	√ √ √ √	√				4
9.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik	1. Memberikan umpan balik yang sesuai 2. Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan yang sesuai dengan materi 3. Melibatkan semua siswa dalam membuat kesimpulan 4. Memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya	√ √ √ √	√				4
10.	Memberikan	1. Berkeliling memantau	√	√				4

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Tingkat Kemampuan				skor
	evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran	siswa mengerjakan evaluasi 2. Mengoreksi pekerjaan siswa 3. Memberikan skor pada hasil pekerjaan siswa 4. Memberikan tindak lanjut	✓ ✓ ✓					
Jumlah skor								37
Kategori Sangat Baik								

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 7 Maret 2015

Observer



Ulfatu S.

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus: I

No.	Nama	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AAR	4	4	0	0	4	1	1	3	0	3
2.	AP	4	4	1	1	4	1	2	3	2	4
3.	ATK	4	4	1	0	4	1	1	3	0	3
4.	AS	4	3	0	0	2	0	1	0	0	1
5.	AMH	4	4	1	1	4	1	2	3	1	4
6.	CAS	2	4	0	0	3	1	2	3	1	3
7.	FAM	4	4	1	1	4	3	2	3	1	3
8.	FNL	4	4	0	4	4	3	2	3	3	2
9.	IK	3	4	0	0	3	3	2	2	0	2
10.	KSH	4	3	0	0	4	0	1	2	1	3
11.	MRN	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4
12.	MDK	4	4	1	4	4	4	2	3	4	4
13.	NAY	4	4	1	1	3	1	2	3	1	4
14.	NFS	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4
15.	NS	4	4	2	2	4	4	2	3	1	4
16.	NVK	4	4	2	4	4	4	2	3	1	4
17.	NNS	4	4	1	3	4	4	2	3	0	4
18.	RATA	2	4	0	4	2	0	1	3	0	1
19.	SAA	4	3	0	3	4	3	2	3	1	4
20.	STW	4	4	1	1	3	4	2	3	0	4
21.	SA	3	4	0	0	3	4	2	3	1	3
22.	SMT	4	4	0	4	4	4	2	3	3	4
23.	VRA	4	4	0	4	4	4	2	3	0	4
24.	FM	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4
25.	H	4	4	1	4	4	4	2	3	4	4

Jumlah	657
Rata-rata	26, 28
Kategori	Baik

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 21 Februari 2015

Observer



Ulfatu S.

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus: II

No.	Nama	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AAR	3	3	2	3	3	1	3	3	1	2
2.	AP	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3
3.	ATK	4	4	2	3	3	1	3	3	1	2
4.	AS	3	4	2	2	2	1	3	2	1	2
5.	AMH	4	4	3	3	3	2	3	3	1	2
6.	CAS	4	4	3	3	3	2	3	3	1	2
7.	FAM	4	4	3	3	3	2	3	3	1	2
8.	FNL	4	4	3	3	3	2	3	3	1	2
9.	IK	3	4	2	2	2	2	3	3	1	2
10.	KSH	4	4	3	3	2	1	3	3	2	2
11.	MRN	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3
12.	MDK	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3
13.	NAY	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3
14.	NFS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
15.	NS	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
16.	NVK	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3
17.	NNS	4	4	3	3	3	2	3	2	2	3
18.	RATA	4	4	2	3	2	2	3	3	2	3
19.	SAA	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3
20.	STW	4	4	3	3	2	1	3	3	2	3
21.	SA	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2
22.	SMT	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3
23.	VRA	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3
24.	FM	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3
25.	H	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4

Jumlah	743
Rata-rata	29,72
Kategori	Baik

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 28 Februari 2015

Observer



Ulfatu S.

25.	H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		926										
Rata-rata		37,04										
Kategori		Sangat Baik										

Rentangan Skor	Kategori
$31 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)
$21 \leq \text{skor} < 30$	Baik (B)
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 9$	Kurang (D)

Semarang, 7 Maret 2015

Observer



Ulfatu S.

..

24.	FM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
25.	H	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Semarang, 21 Februari 2015

Observer



Ulfatu S.

25.	H	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Semarang, 28 Februari 2015

Observer



Ulfatu S.

25.	H	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Semarang, 7 Maret 2015

Observer



Ulfatu S.

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping*

Di Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang

Siklus I

Ruang Kelas : IV (empat)

Nama Guru : Sukma Yuliana

Hari / Tanggal : Sabtu, 21 Februari 2015

Pukul : 09.20 WIB

Petunjuk:

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Pembelajaran dimulai pukul 09.20 WIB setelah istirahat pertama. Murid dikondisikan agar berkelompok, dan tiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Guru mempersiapkan media pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru membuka pelajaran, diawali dengan salam, berdoa, presensi dan apersepsi. Siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran, terlihat dari saat guru memberikan pertanyaan hanya 2-3 siswa yang menjawab pertanyaan tersebut. Kondisi siswa di dalam kelas kondusif, siswa memperhatikan arahan dari guru dengan seksama. Dalam pembelajaran kelompok guru berkeliling ke masing-masing kelompok untuk mengecek tugas yang diberikan untuk tiap kelompok. Perwakilan dari tiap kelompok maju. Guru memberikan umpan balik, dan beberapa siswa merespon. Saat evaluasi, siswa berhasil mengerjakan soal-soal tersebut sesuai waktu yang ditentukan. Guru menutup pembelajaran.

Observer,


Airenda N. H.

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping*

Di Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang

Siklus II...

Ruang Kelas : IV (empat)

Nama Guru : Sukma Yuliano

Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Februari 2015

Pukul : 09.20 WIB

Petunjuk:

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Guru bersama kolaborator memulai pembelajaran pukul 09.20 WIB. Sebelumnya guru mempersiapkan media pembelajaran. Guru membuka pelajaran, berdoa dan peresensi. Siswa antusias dalam pembelajaran, siswa merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru memberikan penjelasan tentang materi globalisasi. Guru membagi jumlah siswa di kelas menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung. Setiap kelompok mendapatkan tugas untuk berkeliling melihat media gambar yang ditempelkan pada sudut-sudut ruangan. Guru memanggil setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Guru merefleksikan/ memberikan umpan balik kepada hasil diskusi setiap kelompok. Guru bersama siswa mengimpulkan pembelajaran. Memberikan (pa) evaluasi untuk mengetahui kemampuan anak pada materi "globalisasi". Guru menutup pembelajaran.

Observer

Arenda N.H

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran PKn Melalui Strategi *Concept Mapping*

Di Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang

Siklus 3....

Ruang Kelas : IV (empat)

Nama Guru : Sukma Yuliana

Hari / Tanggal : Sabtu, 7 Maret 2015

Pukul : 07.00 - 08.10 WIB

Petunjuk:

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

Guru membuka pelajaran dengan salam, berdoa lalu memeriksa kehadiran siswa. Guru melakukan apersepsi & menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru menyampaikan materi pelajaran dengan bantuan media multimedia *powerpoint* yang berisi materi dan diselingi dengan gambar serta suara. Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen, kemudian siswa berdiskusi dengan kawan kelompoknya untuk mengerjakan UK. Siswa berkeliling untuk mengamati media gambar yang telah di tempel pd dinding kelas. Setelah selesai berdiskusi, ~~siswa~~ masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Siswa mencatat kesimpulan dan hasil diskusi. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dengan meminimalkan foto konsep yang telah dibuat guru. Kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.

Observer,



Ulfata S.

DATA AWAL PENELITIAN

Daftar nilai mata pelajaran PKn kelas IV SD Gunungpati 02 Kota Semarang

No	Nama	Nilai (KKM 65)	Keterangan
1.	AAR	64	Tidak tuntas
2.	AP	60	Tidak tuntas
3.	ATK	60	Tidak tuntas
4.	AS	55	Tidak tuntas
5.	AMH	60	Tidak tuntas
6.	CAS	55	Tidak tuntas
7.	FAM	55	Tidak tuntas
8.	FNL	60	Tidak tuntas
9.	IK	60	Tidak tuntas
10.	KSH	62	Tidak tuntas
11.	MRN	80	Tuntas
12.	MDK	85	Tuntas
13.	NAY	64	Tidak tuntas
14.	NFS	90	Tuntas
15.	NS	60	Tidak tuntas
16.	NVK	80	Tuntas
17.	NNS	60	Tidak tuntas
18.	RATA	50	Tidak tuntas
19.	SAA	60	Tidak tuntas
20.	STW	60	Tidak tuntas
21.	SA	60	Tidak tuntas
22.	SMT	75	Tuntas
23.	VRA	80	Tuntas
24.	FM	86	Tuntas
25.	H	90	Tuntas

Jumlah siswa tuntas	8
Jumlah siswa tidak tuntas	17
Persentase ketidaktuntasan	68%
Persentase ketuntasan	32%

Guru Kelas IV



Sayoga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02 Kota Semarang Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia

No.	Nama	Siklus I	Keterangan
1.	AAR	45	Tidak tuntas
2.	AP	80	Tuntas
3.	ATK	50	Tidak tuntas
4.	AS	80	Tuntas
5.	AMH	50	Tidak tuntas
6.	CAS	80	Tuntas
7.	FAM	80	Tuntas
8.	FNL	45	Tidak tuntas
9.	IK	60	Tidak Tuntas
10.	KSH	40	Tidak tuntas
11.	MRN	85	Tuntas
12.	MDK	90	Tuntas
13.	NAY	65	Tuntas
14.	NFS	90	Tuntas
15.	NS	40	Tidak tuntas
16.	NVK	85	Tuntas
17.	NNS	85	Tuntas
18.	RATA	40	Tidak tuntas
19.	SAA	80	Tuntas
20.	STW	90	Tuntas
21.	SA	55	Tidak tuntas
22.	SMT	90	Tuntas
23.	VRA	80	Tuntas
24.	FM	90	Tuntas
25.	H	90	Tuntas
Rata-rata		70,4	

Jumlah siswa tuntas	16
Jumlah siswa tidak tuntas	9
Ketuntasan Klasikal	64%

Kolaborator



Sayoga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)



Sukma Yuliana

NIM. 1401411429

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02 Kota Semarang Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia

No.	Nama	Siklus II	Keterangan
1.	AAR	65	Tuntas
2.	AP	80	Tuntas
3.	ATK	90	Tuntas
4.	AS	95	Tuntas
5.	AMH	65	Tuntas
6.	CAS	80	Tuntas
7.	FAM	85	Tuntas
8.	FNL	90	Tuntas
9.	IK	85	Tuntas
10.	KSH	80	Tuntas
11.	MRN	95	Tuntas
12.	MDK	95	Tuntas
13.	NAY	70	Tuntas
14.	NFS	90	Tuntas
15.	NS	95	Tuntas
16.	NVK	90	Tuntas
17.	NNS	85	Tuntas
18.	RATA	75	Tuntas
19.	SAA	95	Tuntas
20.	STW	80	Tuntas
21.	SA	75	Tuntas
22.	SMT	75	Tuntas
23.	VRA	90	Tuntas
24.	FM	80	Tuntas
25.	H	95	Tuntas
Rata-rata		84	

Jumlah siswa tuntas	25
Jumlah siswa tidak tuntas	0
Ketuntasan Klasikal	100%

Kolaborator



Sayoga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)



Sukma Yuliana

NIM. 1401411429

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02 Kota Semarang Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia

No.	Nama	Siklus III	Keterangan
1.	AAR	80	Tuntas
2.	AP	93	Tuntas
3.	ATK	100	Tuntas
4.	AS	87	Tuntas
5.	AMH	93	Tuntas
6.	CAS	100	Tuntas
7.	FAM	93	Tuntas
8.	FNL	80	Tuntas
9.	IK	93	Tuntas
10.	KSH	80	Tuntas
11.	MRN	100	Tuntas
12.	MDK	100	Tuntas
13.	NAY	100	Tuntas
14.	NFS	100	Tuntas
15.	NS	93	Tuntas
16.	NVK	100	Tuntas
17.	NNS	80	Tuntas
18.	RATA	73	Tuntas
19.	SAA	100	Tuntas
20.	STW	87	Tuntas
21.	SA	87	Tuntas
22.	SMT	100	Tuntas
23.	VRA	100	Tuntas
24.	FM	93	Tuntas
25.	H	100	Tuntas
Rata-rata		92,48	

Jumlah siswa tuntas	25
Jumlah siswa tidak tuntas	0
Ketuntasan Klasikal	100%

Kolaborator



Sayoga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)



Sukma Yuliana

NIM. 1401411429

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SIKLUS I, II, DAN III

Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02 Kota Semarang Melalui Strategi *Concept Mapping* Berbantuan Multimedia

No.	Nama	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	AAR	45	65	80
2.	AP	80	80	93
3.	ATK	50	90	100
4.	AS	80	95	87
5.	AMH	50	65	93
6.	CAS	80	80	100
7.	FAM	80	85	93
8.	FNL	45	90	80
9.	IK	60	85	93
10.	KSH	40	80	80
11.	MRN	85	95	100
12.	MDK	90	95	100
13.	NAY	65	70	100
14.	NFS	90	90	100
15.	NS	40	95	93
16.	NVK	85	90	100
17.	NNS	85	85	80
18.	RATA	40	75	73
19.	SAA	80	95	100
20.	STW	90	80	87
21.	SA	55	75	87
22.	SMT	90	75	100
23.	VRA	80	90	100
24.	FM	90	80	93
25.	H	90	95	100
Rata-rata		70,4	84	92,48

Jumlah siswa tuntas	16	25	25
Jumlah siswa tidak tuntas	9	0	0
Ketuntasan Klasikal	64%	100%	100%

Kolaborator



Sayoga, S.Pd.

NIP. 19690126 200501 1 005

Guru (Peneliti)



Sukma Yuliana

NIM. 1401411429

Nilai terendah siklus I

EVALUASI

(40)

Nama : safa

No. : 12

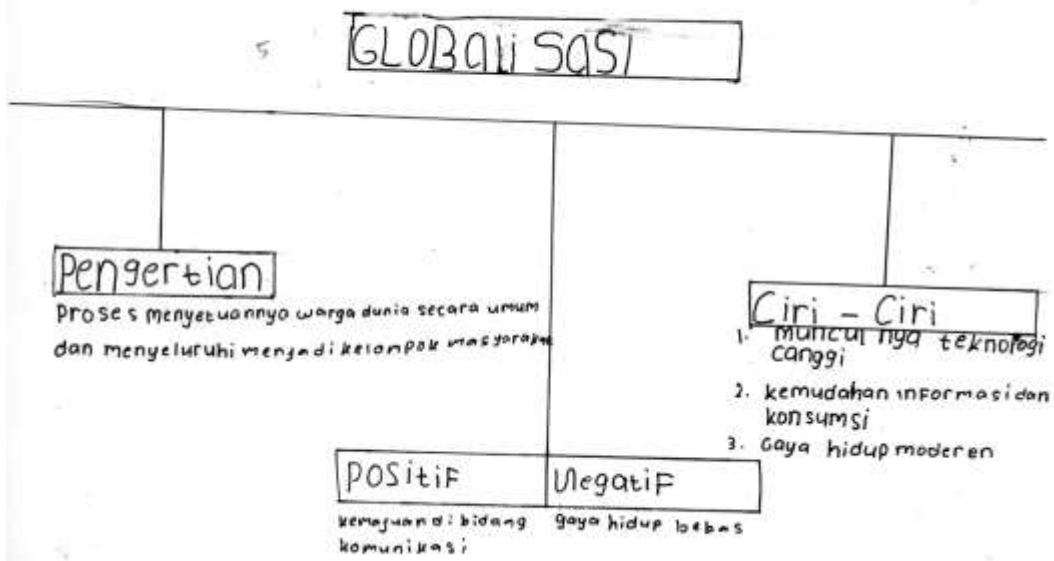
A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah
 - a. prasejarah
 - b. sejarah
 - c. kuno
 - d. globalisasi
2. Globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan
 - a. alam
 - b. teknologi
 - c. makanan
 - d. perdagangan
3. Terjadinya globalisasi membuat dunia terasa semakin
 - a. luas
 - b. beraturan
 - c. kecil
 - d. padat
4. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali
 - a. menjadi lebih kreatif
 - b. mudah memperoleh informasi
 - c. menambah wawasan pengetahuan kita
 - d. melunturkan nilai-nilai agama
5. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut ...
 - a. gaya hidup sederhana
 - b. gaya hidup modern
 - c. gaya hidup apa adanya
 - d. gaya hidup kuno
6. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ...
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. menggunakan internet

- menggunakan telepon genggam
- 7. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh
- dampak negatif globalisasi
- b. dampak positif globalisasi
- c. sebab terjadinya globalisasi
- d. globalisasi di bidang agama
- 8. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi adalah
- gaya hidup bebas
- b. meningkatnya kesejahteraan
- c. memperlancar komunikasi
- d. kemajuan di bidang teknologi
- 9. Kemajuan teknologi di bidang transportasi adalah
- a. televisi
- handphone
- c. internet
- d. pesawat terbang
- 10. Proses bersatunya warga dunia menjadi kelompok masyarakat secara umum dan menyeluruh disebut
- a. motivasi
- b. reinkarnasi
- globalisasi
- d. internasionalisasi

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep tentang pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di bawah ini!



Nilai tertinggi siklus I

EVALUASI

(90)

Nama : Mutia Dwi Khoirunnisa
No. : 14

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah

- a. prasejarah
- b. sejarah
- c. kuno

globalisasi

2. Globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan

- a. alam
- teknologi
- c. makanan
- d. perdagangan

3. Terjadinya globalisasi membuat dunia terasa semakin

- a. luas
- beraturan
- c. kecil

8

d. padat

4. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali

- a. menjadi lebih kreatif
- b. mudah memperoleh informasi
- c. menambah wawasan pengetahuan kita
- melunturkan nilai-nilai agama

5. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut ..

- a. gaya hidup sederhana
- gaya hidup modern
- c. gaya hidup apa adanya
- d. gaya hidup kuno

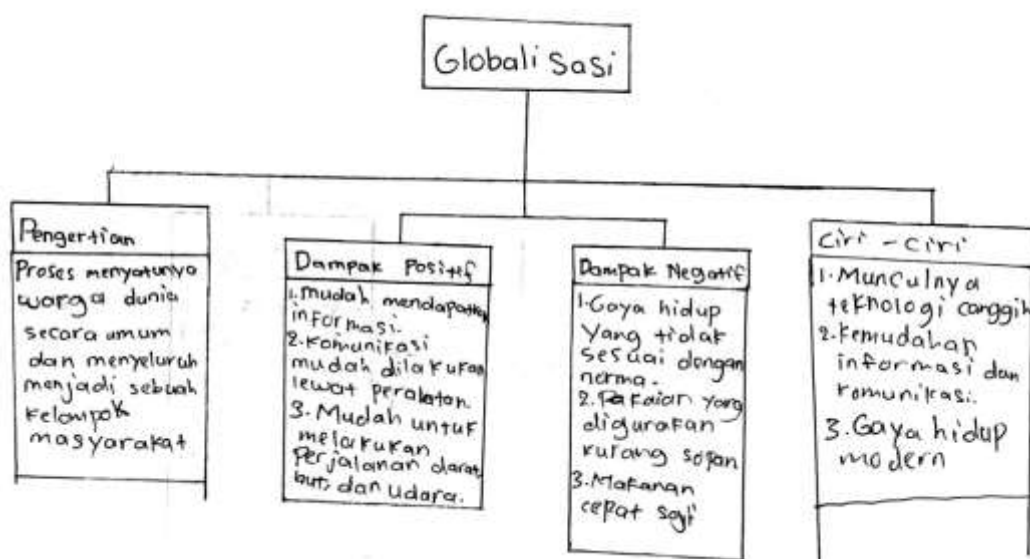
6. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ..

- memakai pakaian minim
- b. memakai jas saat acara resmi
- c. menggunakan internet

- d. menggunakan telepon genggam
7. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh
- dampak negatif globalisasi
 - dampak positif globalisasi
 - sebab terjadinya globalisasi
 - globalisasi di bidang agama
8. Salah satu contoh pengaruh negatif globalisasi adalah
- gaya hidup bebas
 - meningkatnya kesejahteraan
 - memperlancar komunikasi
 - kemajuan di bidang teknologi
9. Kemajuan teknologi di bidang transportasi adalah
- televisi
 - handphone
 - internet
 - pesawat terbang
10. Proses bersatunya warga dunia menjadi kelompok masyarakat secara umum dan menyeluruh disebut
- motivasi
 - reinkarnasi
 - globalisasi
 - internasionalisasi

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep tentang pengertian, ciri-ciri dan pengaruh globalisasi di bawah ini!



Nilai siklus II

LAMPIRAN 4

Nama : **SAFA**

Kelas : **IV**

Nomor: **12**

80

EVALUASI

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Tarian yang berasal dari Bali adalah

a. balon

b. kecak

c. bondan

d. saman

2. Batik adalah salah satu contoh kebudayaan Indonesia dalam bentuk

a. kain

b. gaya hidup

c. makanan dan minuman

d. tarian

3. Budaya yang tumbuh dan berkembang dan menjadi milik bangsa Indonesia disebut

a. budaya bangsa

b. budaya tradisional

c. budaya nasional

d. budaya masyarakat

4. Salah satu jenis kebudayaan Indonesia antara lain

a. tarian daerah

8

b. transportasi

c. sosial budaya

d. komunikasi

5. Nasi timlo adalah makanan khas dari daerah

a. Jogjakarta

Solo

c. Jakarta

d. Semarang

6. Kebudayaan nasional bersumber dari kebudayaan

daerah

b. luar negeri

c. negara lain

d. abad kuno

7. Salah satu kerajinan khas dari kota Pekalongan adalah

patung

b. batik

c. nasi timlo

d. candi

8. Makanan khas dari Kota Semarang adalah

lupia

b. jenang

c. sate

d. soto

9. Tari Merak merupakan salah satu jenis kebudayaan Indonesia dalam bentuk ...

a. makanan

b. kerajinan tangan

Nilai tertinggi siklus IINama : *Mutia dwi Khoirunnisa*Kelas : *IV (empat)*Nomor: *14**(95)***EVALUASI**

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Tarian yang berasal dari Bali adalah

- a. balon
- b. kecak
- c. bondan
- d. saman

2. Batik adalah salah satu contoh kebudayaan Indonesia dalam bentuk

- a. kain
- b. gaya hidup
- c. makanan dan minuman
- d. tarian

~~3.~~ Budaya yang tumbuh dan berkembang dan menjadi milik bangsa Indonesia disebut

- a. budaya bangsa
- b. budaya tradisional
- c. budaya nasional
- d. budaya masyarakat

4. Salah satu jenis kebudayaan Indonesia antara lain

- a. tarian daerah

9

b. transportasi

c. sosial budaya

d. komunikasi

5. Nasi timlo adalah makanan khas dari daerah

a. Jogjakarta

Solo

c. Jakarta

d. Semarang

6. Kebudayaan nasional bersumber dari kebudayaan

daerah

b. luar negeri

c. negara lain

d. abad kuno

7. Salah satu kerajinan khas dari kota Pekalongan adalah

a. patung

batik

c. nasi timlo

d. candi

8. Makanan khas dari Kota Semarang adalah

lunpia

b. jenang

c. sate

d. soto

9. Tari Merak merupakan salah satu jenis kebudayaan Indonesia dalam bentuk ...

a. makanan

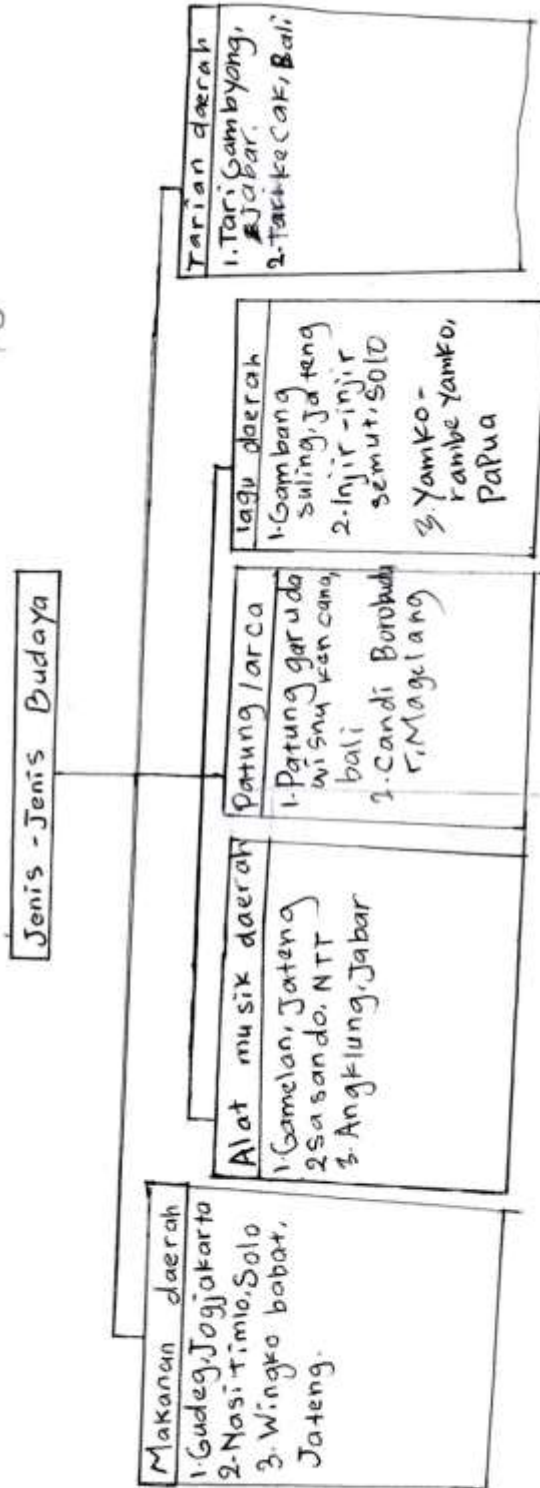
b. kerajinan tangan

- tari-tarian
- d. musik daerah
- 10. Alat musik sasando berasal dari daerah
- Nusa Tenggara Timur
- b. Jawa Tengah
- c. Bengkulu
- d. Aceh

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

- 1. Buatlah peta konsep jenis-jenis kebudayaan Indonesia di bawah ini sesuai dengan yang kamu ketahui!

/b



Nilai siklus III

EVALUASI

(80)

Nama : S F A

Nomor: 12

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Alat musik tradisional Indonesia yang pernah ditampilkan di dunia internasional adalah

a. angklung

b. drum

c. gitar

d. piano

2. Maksud dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional adalah

a. menunjukkan kebudayaan Indonesia kepada dunia internasional

b. tukar menukar kebudayaan dengan negara lain

c. mengunjungi negara lain sebagai tujuan wisata

d. mengasingkan budaya Indonesia

3. Salah satu contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil mendunia adalah

a. lagu gambang suling

b. wayang kulit Ki Manteb Sudarsono

c. senjata golok

d. baju suku Samin

4. Berikut ini adalah salah satu misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional, kecuali

a. memperkenalkan budaya Indonesia sehingga bisa menarik wisatawan asing

b. menjalin kerja sama dengan negara lain

c. menciptakan kerukunan dengan bangsa lain

d. menambah musuh dari negara lain

5. Kelompok kesenian dari Kalimantan Barat yang tampil di Madrid pada tanggal 21 sampai 28 Oktober 2003 adalah....

a. kelompok kesenian tarian adat

b. kelompok kesenian mawar

c. tim kesenian jaipong

d. kelompok kesenian Bougenville

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional di bawah ini!

Nilai tertinggi siklus III

EVALUASI

(100)

Nama : Mutia Dwi Khoirunnisa

Nomor: 14

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Alat musik tradisional Indonesia yang pernah ditampilkan di dunia internasional adalah

a. angklung

b. drum

c. gitar

d. piano

2. Maksud dari budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional adalah

a. menunjukkan kebudayaan Indonesia kepada dunia internasional

b. tukar menukar kebudayaan dengan negara lain

c. mengunjungi negara lain sebagai tujuan wisata

d. mengasingkan budaya Indonesia

3. Salah satu contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil mendunia adalah

a. lagu gambang suling

b. wayang kulit Ki Manteb Sudarsono

c. senjata golok

d. baju suku Samin

4. Berikut ini adalah salah satu misi kebudayaan Indonesia di dunia internasional, kecuali

a. memperkenalkan budaya Indonesia sehingga bisa menarik wisatawan asing

b. menjalin kerja sama dengan negara lain

c. menciptakan kerukunan dengan bangsa lain

d. menambah musuh dari negara lain

5. Kelompok kesenian dari Kalimantan Barat yang tampil di Madrid pada tanggal 21 sampai 28 Oktober 2003 adalah....

a. kelompok kesenian tarian adat

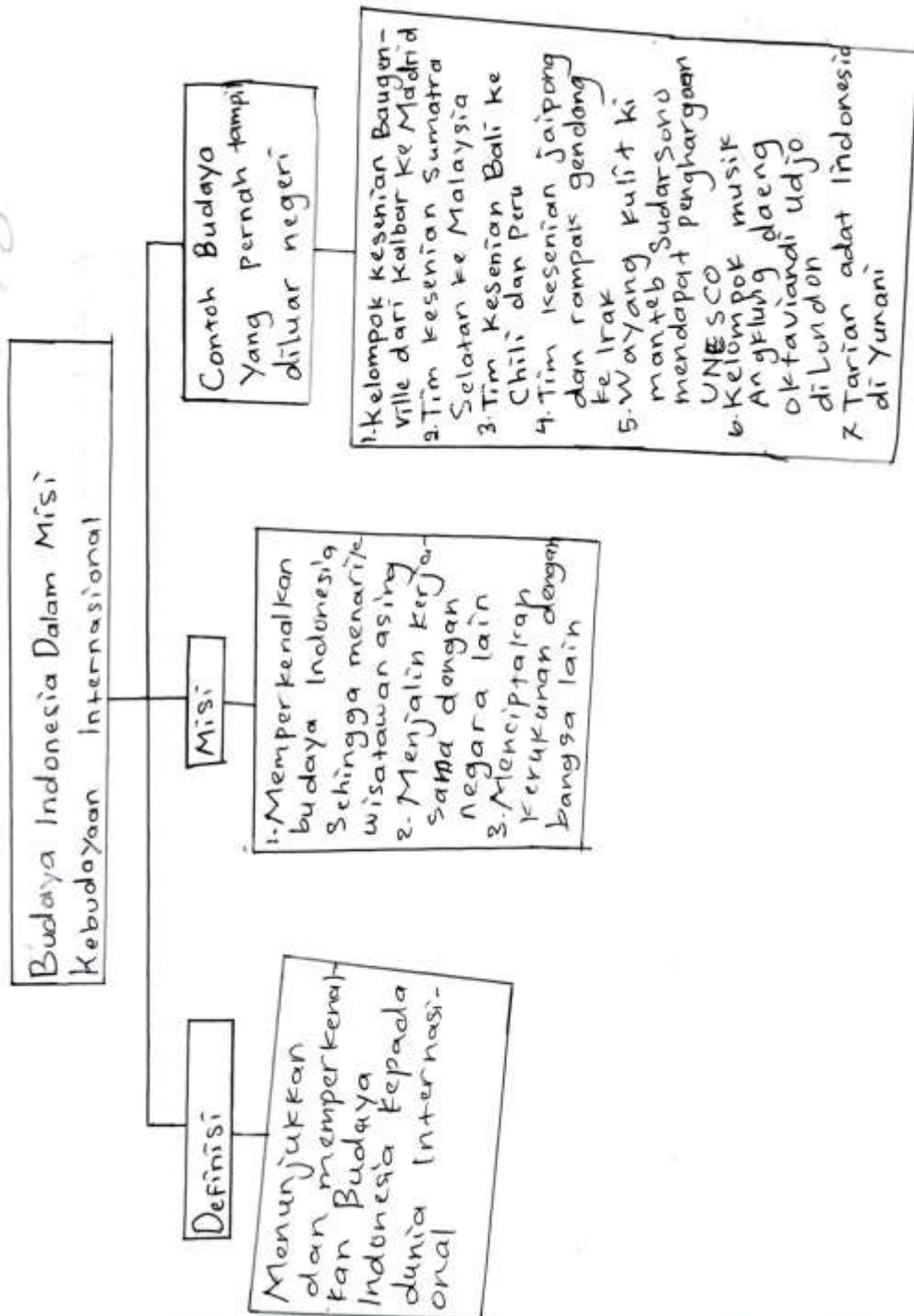
b. kelompok kesenian mawar

c. tim kesenian jaipong

d. kelompok kesenian Bougenville

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

1. Buatlah peta konsep tentang budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional di bawah ini!





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 : 452/UN37.1.1/PP/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Gunungpati 02
di SDN Gunungpati 02

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SUKMA YULIANA
NIM : 1401411429
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Melakukan PTK pada mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 3 Februari 2015

Bekti

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





PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI GUNUNGPATI 02
 Jl. Morokono Gunungpati Smg ☒ 50225 ☎ (024) 76921751

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: *421-2/048/2015*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUJIYANA, S. Pd.
 NIP : 196511041992031008
 Pangkat/Gol.ruang : Pembina / IV.a
 Jabatan : Kepala sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SUKMA YULIANA
 NIM : 1401411429
 Jurusan : S1 PGSD
 Fakultas : FIP
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SDN Gunungpati 02, dengan rincian:

1. Judul : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Strategi *Concept Mapping* berbantuan Multimedia pada Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Kota Semarang
2. Kelas : IV
3. Waktu : 21 Febuari 2015 – 7 Maret 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 April 2015

Kepala SDN Gunungpati 02



Mujiyana, S. Pd.

NIP. 196511041992031008



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI GUNUNGPATI 02
 Jl. Morokono Gunungpati Smg ☒ 50225 ☎ (024) 76921751

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421-2/05A/2015

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sayoga, S. Pd.
 NIP : 19690126 200501 1 005
 Jabatan : Guru Kelas IV SDN Gunungpati 02

Menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas IV untuk mata pelajaran Pkn adalah 65.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 April 2015

Mengetahui,

Kepala SDN Gunungpati 02

Mujiyana, S. Pd.

NIP. 19651104 199203 1 008

Guru Kelas IV

Sayoga, S. Pd

NIP. 19690126 200501 1 005



Guru mempersiapkan media pembelajaran



Guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran



Guru menggunakan media powerpoint dalam pembelajaran



Guru menjelaskan peta konsep



Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok



Siswa mempresentasikan peta konsep yang telah dibuat



Guru bersama dengan siswa membandingkan peta konsep yang dibuat oleh guru dengan peta konsep yang dibuat oleh siswa