



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn  
MELALUI MODEL *VISUAL AUDITORY*  
*KINESTHETIC* BERBANTU MEDIA *POWERPOINT*  
PADA SISWA KELAS IVB SDN PETOMPON 02  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

disajikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh  
**OKY KURNIANINGTYAS KINASIH**  
**1401411519**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Penanda tangan di bawah ini:

nama : Oky Kurnianingtyas Kinasih

NIM : 1401411519

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* dengan Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 08 Juni 2015



Oky Kurnianingtyas Kinasih

NIM. 1401411519

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Oky Kurnianingtyas Kinasih, NIM 1401411519 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* berbantu *PowerPoint* pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Juni 2015

Semarang, 08 Juni 2015


Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES



Dra. Hartati, M.Pd  
NIP. 19551005 198012 2 001

Pembimbing



Dr. Ali Sunarso, M.Pd  
NIP. 19530606 198103 1 003

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Oky Kurnianingtyas Kinasih, NIM 1401411519 berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* berbantu Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02” telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pengetahuan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari :

tanggal :

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Moch. Ihsan, M.Pd.

NIP. 195006121984031001

### Penguji Utama

Drs. Mujiyono, M.Pd.

NIP. 1953060619101003

### Penguji I

Hamanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1951212198203001

### Penguji II

Dr. Ali Sunarso, M.Pd

NIP. 19530606 198103 1 003

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.” Q.S. Al Insyirah: 7-8.

### **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT,

skripsi ini dipersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Slamet Budoyo dan Ibu Tutty Niagawati,

dan Almamater.

## **PRAKATA**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, peneliti telah menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* berbantu Media *PowerPoint* pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, MPd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kelancaran administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam laporan penelitian.
5. Drs. Mujiyono, M.Pd., Dosen Penguji Utama, yang telah memberikan bimbingan dalam laporan penelitian.
6. Harmanto, S.Pd., M.Pd. Dosen Penguji I, yang telah memberikan bimbingan dalam laporan penelitian.
7. Eko Susilowati R., S.Pd., M.Pd., Kepala SDN Petompon 02, yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama PPL dan penelitian.
8. Listyowati, A.Md., Guru kelas IVB SDN Petompon 02 yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian.

Semarang, 08 Juni 2015

Peneliti

## ABSTRAK

**Kinasih, Oky Kurnianingtyas.** 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Visual Auditory Kinesthetic berbantu Media PowerPoint pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Ali Sunarso, M.Pd. 215 Halaman.

PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, kreatif menanggapi isu kewarganegaraan. Berdasarkan hasil observasi di kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diantaranya gurubelum menggunakan media inovatif yang menarik minat siswa, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah dan hasil belajar dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantu media *PowerPoint*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu media *PowerPoint*.

Penelitian berlangsung dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan 31 siswa kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes pada akhir pertemuan.

Dari hasil penelitian dapat diketahui: 1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 17 dengan kriteria baik, pada siklus II memperoleh skor 23 dengan kriteria baik, dan pada siklus III memperoleh skor 31 dengan kriteria sangat baik, 2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 20,3 dengan kriteria baik, pada siklus II memperoleh skor 22,5 dengan kriteria baik, dan pada siklus III memperoleh skor 26,66 dengan kriteria sangat baik, 3) hasil belajar siswa pada siklus I mengalami ketuntasan klasikal sebesar 68,39 %, meningkat pada siklus II menjadi 70,97%, kemudian meningkat kembali pada siklus III menjadi 87,1%.

Simpulan penelitian dengan penerapan model VAK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Disarankan agar guru dapat memilih model sesuai materi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan media inovatif yang mampu menarik minat siswa untuk belajar misalnya dengan model VAKberbantu*PowerPoint* agar ketertarikan dan keaktifan siswa dalam belajar lebih meningkat.

**Kata Kunci:** kualitas pembelajaran; VAK; *PowerPoint*.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH .....</b>	<b>6</b>
1.2.1 Rumusan Masalah .....	6
1.2.2 Pemecahan Masalah .....	6
<b>1.3 TUJUAN PENELITIAN .....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>8</b>
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	8
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>



2.1.1	Pengertian Belajar dan Pembelajaran .....	10
2.1.2	Kualitas Pembelajaran .....	13
2.1.2.1	Keterampilan Guru dalam Pembelajaran .....	13
2.1.3.2	Aktivitas Siswa .....	18
2.1.3.3	Hasil Belajar .....	20
2.1.4	Hakikat PKn .....	23
2.1.5	Model VAK .....	27
2.1.6	Teori Belajar yang Mendukung Model VAK .....	30
2.1.7	Media Pembelajaran .....	33
<b>2.2</b>	<b>KAJIAN EMPIRIS .....</b>	<b>36</b>
<b>2.3</b>	<b>KERANGKA BERPIKIR .....</b>	<b>37</b>
<b>2.4</b>	<b>HIPOTESIS TIDAKAN .....</b>	<b>38</b>
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
<b>3.1</b>	<b>SUBYEK PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
<b>3.2</b>	<b>VARIABEL PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
<b>3.3</b>	<b>PROSEDUR/LANGKAH-LANGKAH PTK .....</b>	<b>39</b>
<b>3.4</b>	<b>SIKLUS PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
3.4.1	Siklus II .....	43
3.4.2	Siklus II .....	45
3.4.3	Siklus III .....	48
<b>3.5</b>	<b>SUMBER DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>51</b>
3.5.1	Sumber Data .....	51
3.5.2	Jenis Data .....	51
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data .....	52
<b>3.6</b>	<b>TEKNIK ANALISIS DATA .....</b>	<b>54</b>

3.6.1 Kuantitatif .....	54
3.6.2 Kualitatif .....	56
<b>3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN .....</b>	<b>58</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
<b>4.1 HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	60
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	73
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III .....	86
<b>4.2 PEMBAHASAN .....</b>	<b>101</b>
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	101
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	112
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>116</b>
<b>5.1 SIMPULAN .....</b>	<b>116</b>
<b>5.2 SARAN .....</b>	<b>117</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar .....	55
Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam % .....	56
Tabel 3.3 Rentang dan Kriteria .....	57
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Guru .....	58
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa .....	58
Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	63
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	67
Tabel 4.3 Rekap Hasil Belajar Siswa Pra Siklus dan Siklus I .....	71
Tabel 4.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	76
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	79
Tabel 4.6 Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	83
Tabel 4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III .....	88
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	91
Tabel 4.9 Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus III .....	95
Tabel 4.10 Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III .....	100
Tabel 4.11 Rekap Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, II dan III .....	101

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	64
Diagram 4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	68
Diagram 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	71
Diagram 4.4 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	76
Diagram 4.5 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	80
Diagram 4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	83
Diagram 4.7 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III .....	89
Diagram 4.8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	92
Diagram 4.9 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus III .....	95
Diagram 4.10 Diagram RekapSkor Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III .....	98
Diagram 4.11 Diagram Rekapitulasi Skor Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III .....	99
Diagram 4.12 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III .....	100

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	112
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....	123
Lampiran 3 Surat Keterangan KKM .....	124
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	125
Lampiran 5 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru .....	127
Lampiran 6 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	130
Lampiran 7 Lembar Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa .....	133
Lampiran 8 Catatan Lapangan .....	134
Lampiran 9 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	135
Lampiran 10 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	138
Lampiran 11 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III .....	141
Lampiran 12 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	144
Lampiran 13 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II .....	146
Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III .....	148
Lampiran 15 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	150
Lampiran 16 Nilai Tertinggi Siswa pada Siklus I .....	152
Lampiran 17 Nilai Terendah Siswa pada Siklus I .....	154
Lampiran 18 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	156
Lampiran 19 Nilai Tertinggi Siswa pada Siklus II .....	158
Lampiran 20 Nilai Terendah Siswa pada Siklus II .....	161
Lampiran 21 Hasil Belajar Siswa Siklus III .....	164
Lampiran 22 Nilai Tertinggi Siswa pada Siklus III .....	166

Lampiran 23 Nilai Terendah Siswa pada Siklus III .....	170
Lampiran 24 Catatan Lapangan Siklus I .....	173
Lampiran 25 Catatan Lapangan Siklus II .....	174
Lampiran 26 Catatan Lapangan Siklus III .....	175
Lampiran 27 Penggalan Silabus Siklus I .....	176
Lampiran 28 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	178
Lampiran 29 Penggalan Silabus Siklus II .....	188
Lampiran 30 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	190
Lampiran 31 Penggalan Silabus Siklus III .....	200
Lampiran 32 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III .....	202
Lampiran 33 Dokumentasi .....	215

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan suatu cara guna meningkatkan kualitas hidup manusia. Di Indonesia, setiap warga berhak untuk mendapatkan pendidikan. Pasal 1 Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2010:2-6).

Menurut Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hakikat negara kesatuan

Republik Indonesia adalah negara kebangsaan modern. Negara kebangsaan modern adalah negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama di bawah satu negara yang sama walaupun warga masyarakat tersebut berbeda-beda agama, ras, etnik, atau golongannya. Hal ini diwujudkan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 yang menyebutkan, kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan atau Kejuruan, dan Muatan Lokal (Sisdiknas, 2010:20). Berbagai materi yang termuat pada setiap mata pelajaran, terutama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan dapat menciptakan warga negara yang berkomitmen kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 menyatakan, 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. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung



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

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2015:225).

Akan tetapi tujuan PKn belum dapat diwujudkan secara optimal. Proses belajar mengajar belum dapat menghasilkan peserta didik yang paham akan pengetahuan dasar PKn, sehingga sikap peserta didik juga tidak menunjukkan optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor, seperti yang terjadi di SD Negeri Petompon 02, guru kurang memperhatikan model pembelajaran yang inovatif pada Pendidikan Kewarganegaraan. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti ceramah dan

mencatat. Setiap siswa diberikan cara belajar yang sama, sedangkan setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Hal tersebut mengakibatkan beberapa siswa tidak mencapai batas tuntas pada mata pelajaran PKn. Kurang optimalnya pembelajaran PKn di SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang juga ditunjukkan dengan nilai ulangan harian sebagian siswa yang belum memenuhi batas tuntas. Terdapat 14 siswa dari keseluruhan siswa sejumlah 31 yang belum memenuhi nilai ketuntasan minimal.

Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi di SD Negeri Petompon 02, namun juga terjadi di sekolah-sekolah lain. Menurut temuan Kemendikbud sarana dan prasarana untuk pengembangan RPP, kurang mendapat perhatian dari sekolah, karena mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bukanlah mata pelajaran yang di-Ujian Nasional-kan sehingga mata pelajaran tersebut kurang mendapatkan perhatian di sekolah. Banyak guru yang belum menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai, ditunjukkan dengan masih sering menggunakan metode ceramah. Siswa lebih sering diminta untuk mengingat, padahal Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bukan hanya harus diingat akan tetapi juga dijiwai. Pendidikan Kewarganegaraan sangat dipengaruhi adanya sarana penunjang media, sumber buku yang ada di sekolah, kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan kolaborator, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, ditetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas

serta keterampilan guru. Salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK).

Model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan alat indra yang dimiliki siswa. Pembelajaran dengan model VAK adalah pembelajaran yang memanfaatkan gaya belajar setiap individu dengan tujuan agar semua kebiasaan belajar siswa akan terpenuhi. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi (Sugiyanto, 2008:101).

Selain menerapkan model pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran juga diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bahan yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Guna mendukung model VAK digunakan media *PowerPoint*, yaitu program aplikasi yang biasa digunakan untuk melakukan presentasi dengan berbantuan komputer. Program ini memiliki fasilitas untuk menganimasikan sebuah objek, sehingga objek tersebut dapat muncul, bergerak, berpindah dan menghilang. Kemampuan program *PowerPoint* sangat baik dalam menyajikan sebuah materi presentasi (Daryanto, 2013:159).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* berbantu *PowerPoint* pada Siswa Kelas IVB SD Negeri Petompon 02”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH**

### **1.2.1 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn KD 4.3 pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?

Adapun perincian rumusan masalah adalah:

- 1) Apakah model *VAK* berbantu *PowerPoint* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IVB SD Negeri Petompon 02 dalam pembelajaran PKn?
- 2) Apakah model *VAK* berbantu *PowerPoint* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 dalam pembelajaran PKn?
- 3) Apakah model *VAK* berbantu *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 dalam pembelajaran PKn KD?

### **1.2.2 Pemecahan Masalah**

Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui model *VAK* dengan *PowerPoint*. Model *VAK* adalah model belajar multi-sensorik yang melibatkan tiga unsur gaya belajar, yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Model belajar multi-sensorik ini merepresentasikan bahwa guru sebaiknya tidak hanya mendorong siswa untuk menggunakan satu modalitas saja, tetapi berusaha

mengombinasikan semua modalitas tersebut untuk memberi kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswanya (Huda, 2014:289).

Selain model, digunakan pula *PowerPoint*, yaitu media presentasi berbentuk *audiovisual* yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer. Media *PowerPoint* digunakan untuk menarik perhatian dan kreativitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, jelas dan mudah dimengerti.

Peneliti mengembangkan sintaks model VAK berbantu *PowerPoint* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Siswa diminta untuk membuat peta konsep berwarna secara berkelompok.
- 4) Siswa diminta untuk mengerjakan permainan bongkar pasang secara berkelompok.
- 5) Guru mengamati kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.
- 6) Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi.
- 7) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi yang sedang dilakukan.
- 8) Siswa mengerjakan evaluasi secara individu.
- 9) Guru melakukan refleksi.
- 10) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn KD 4.3 pada siswa kelas IV SD Negeri Petompon 02.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn KD 4.3 melalui model VAK berbantu *PowerPoint* pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 dalam pembelajaran PKn KD 4.3 melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 dalam pembelajaran PKn KD 4.3 melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada pendidikan sekolah dasar.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1.4.2.1 Siswa

Setelah menggunakan model VAK berbantu *PowerPoint*, aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan, pembelajaran juga dapat lebih memberikan kesan sehingga meningkatkan hasil belajar dan membangun karakter siswa sesuai dengan harapan bangsa.

#### 1.4.2.2 Sekolah

Penelitian dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi pelaku pendidikan di SD Negeri Petompon 02, sehingga sekolah menjadi lembaga pendidikan yang tidak hanya baik di bidang akademik, namun juga berkarakter.

#### 1.4.2.3 Peneliti

Setelah melakukan penelitian, peneliti memiliki keterampilan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, berkesan, dan bernilai edukasi tinggi. Selain itu, penelitian dapat memberikan pengalaman langsung pada peneliti untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode dan media yang inovatif, sehingga dapat menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan. Proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan perilaku ini disebut dengan proses belajar. Proses ini merupakan aktivitas yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang relatif konstan dan berbekas (Solihatin, 2015:5).

Belajar merupakan suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada individu yang belajar. Lebih dijelaskan lagi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara seseorang dengan sumber-sumber atau objek belajar, baik yang sengaja dirancang (*by design*) maupun yang tidak secara sengaja dirancang (*by utilization*). Ditekankan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman, yang relatif menetap, menuju kebaikan, perubahan yang positif kualitatif. Konsep belajar ini menekankan bahwa belajar tidak hanya dari segi teknis, tetapi juga tentang nilai dan norma (Suyono dan Hariyanto, 2012:13).

Menurut Zuldafril (2012:5) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses mental, karena orang yang belajar perlu memikirkan, menganalisa, mengingat, dan



mengambil kesimpulan dari apa yang akan dipelajari. Belajar adalah suatu proses perubahan. Perubahan-perubahan itu tidak hanya perubahan lahir tetapi juga perubahan batin, tidak hanya perubahan tingkah laku yang nampak tetapi juga perubahan-perubahan yang tidak dapat diamati. Perubahan-perubahan itu bukan perubahan yang negatif tetapi perubahan yang positif yaitu perubahan menuju ke arah maju atau ke arah perbaikan.

Belajar merupakan kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Namun realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggap sebagai properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya (Suprijono, 2012:3).

Setelah paradigma pembelajaran berkembang, belajar dimaknai sebagai kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Tanggung jawab belajar ada pada diri siswa, sedangkan guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Belajar bukan lagi merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi oleh guru ke dalam kepala seorang peserta didik. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa sendiri. Siswa sebagai subjek didik harus secara aktif meraih dan memperoleh pengetahuan baru

sesuai dengan minat, bakat, perilaku dan norma-norma serta nilai-nilai yang berlaku. Belajar adalah suatu kebutuhan hidup yang *self generating*, yang mengupayakan diri sendiri, karena sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk melangsungkan hidup, menuju suatu tujuan tertentu (Suyono dan Hariyanto, 2012:14).

Beberapa penjelasan mengenai belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh perubahan ke arah yang lebih baik. Guna mendapatkan perubahan ke arah yang lebih baik, perlu adanya bantuan berupa pembelajaran.

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dalam pembelajaran, pendidik membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Susanto, 2015:19).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses pembelajaran, maka pembelajaran erat kaitannya dengan jenis hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut (Winataputra, 2008:1.18).

Menurut Anitah, dkk (2009:2.30) pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Suprijono (2012:13) pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Dalam kegiatan ini pendidik (guru) mengorganisir lingkungan belajar dan peserta didik (siswa) belajar. Terjadi dialog interaktif, proses organik dan konstruktif dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dan komunikasi terorganisir yang dilakukan antara guru dan siswa untuk memperoleh hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Kualitas Pembelajaran**

Kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergi guru, siswa, kurikulum, bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler (Depdiknas, 2008:7).

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Ukuran kualitas terus mengalami perubahan sesuai dengan era dan zaman (Rohmad, 2004:20).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat pencapaian pembelajaran yang berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

#### **2.1.2.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran**

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah, orang yang berpengalaman dalam bidang

profesinya. Dengan kemampuan yang dimilikinya, guru dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas (Djamarah, 2010:112).

Menurut Supriyadi (2012:11) guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Sudjana (2013:15) menjelaskan bahwa guru memiliki tiga peranan, sebagian diantaranya adalah sebagai pengajar dan pembimbing. Dalam mengajar, guru memberikan pengetahuan dan keterampilan, memberikan ilmu dan bahan yang akan diajarkan. Sedangkan dalam membimbing, guru memberikan bantuan kepada siswa dalam pemecahan masalah yang dihadapinya.

Menurut hasil penelitian Turney (dalam Solihatin, 2015:56), terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kedelapan keterampilan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya merupakan cara guru dalam ucapan verbal yang meminta respons dari siswanya. Respons tersebut dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Dengan kata lain, keterampilan bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berfikir siswa. Keterampilan bertanya adalah usaha guru untuk mengoptimalkan kemampuan menjelaskan melalui pemberian pertanyaan kepada siswa.

## 2) Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan memberi penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespon secara positif suatu tingkah laku tertentu. Penguatan adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Seorang guru perlu menguasai keterampilan memberi penguatan karena penguatan merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan penampilannya, serta dapat meningkatkan perhatian. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal dan nonverbal. Penguatan verbal yaitu berupa kata-kata atau kalimat pujian, sedangkan nonverbal berupa gerak mendekati, mimik dan gerakan badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, serta token (simbol atau benda kecil lain)

## 3) Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.

## 4) Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana dan sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa. Keterampilan menjelaskan mutlak perlu dimiliki oleh seorang guru. Komponen dalam keterampilan menjelaskan adalah merencanakan penjelasan yang meliputi isi pesan (pokok-pokok materi) dan penerima pesan (siswa) dan

menyajikan penjelasan yang meliputi kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan balikan.

#### 5) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari. Komponen keterampilan membuka pelajaran antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, dan memberikan motivasi. Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Tujuan kegiatan membuka dan menutup pelajaran antara lain membangkitkan motivasi dan perhatian, membuat siswa memahami batas tugasnya, membantu siswa memahami hubungan berbagai materi yang disajikan, dan membantu siswa mengetahui tingkat keberhasilannya. Komponen keterampilan menutup pelajaran antara lain menyimpulkan materi pelajaran, memberikan evaluasi, dan memberikan tindak lanjut.

#### 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang penggunaannya sering diperlukan. Ciri-ciri diskusi kelompok kecil adalah melibatkan 3-9 orang peserta, berlangsung dalam interaksi tatap muka yang informal, mempunyai tujuan yang dicapai dengan kerjasama, berlangsung menurut proses yang sistematis. Komponen keterampilan yang perlu dimiliki

dalam membimbing kelompok kecil antara lain memusatkan perhatian, memperjelas masalah atau pemberian pendapat, menganalisis pandangan siswa, meningkatkan urunan siswa, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan menutup diskusi.

#### 7) Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikan ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan. Komponen dalam mengelola kelas adalah penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, yang dapat dilakukan dengan cara menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian secara visual dan verbal, memusatkan perhatian kelompok, memberi petunjuk yang jelas, menegur secara bijaksana, memberi penguatan bila perlu, pengendalian kondisi belajar yang optimal, serta pengendalian kondisi belajar yang optimal, yang dapat menggunakan tiga jenis strategi yaitu modifikasi tingkah laku, pengelolaan atau proses kelompok, dan menemukan dan mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah.

#### 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Mengajar kelompok kecil dan perorangan terjadi dalam konteks pengajaran klasikal. Penguasaan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan memungkinkan guru mengelola secara efektif dan efisien serta melakukan perannya sebagai organisator, sumber informasi, pendorong, penyedia materi, pendiagnosa dan pemberi bantuan. Komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan yaitu: keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi,

keterampilan mengorganisasikan, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, serta keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran merupakan kemampuan guru dalam melatih, mengajar, membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya untuk berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Setelah menguasai delapan keterampilan guru, guru dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih baik serta mendorong siswa agar lebih aktif dan partisipatif dalam pembelajaran.

#### 2.1.2.2 Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2012:99) belajar sangat memerlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Aktivitas ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana



masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut, Sardiman (2012:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Kegiatan visual (*visual activities*), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan melihat pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) Kegiatan menulis (*writing activities*), misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) Kegiatan menggambar (*drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) Kegiatan motorik (*motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi/model, mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.

- 7) Kegiatan mental (*mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- 8) Kegiatan emosional (*emotional activities*), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan konsep tentang aktivitas belajar siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa.

#### 2.1.2.3 Hasil belajar

Setelah pembelajaran dilakukan, tentu pendidik ingin mengetahui hasil belajar yang sudah dicapai oleh siswa, apakah pembelajaran yang dilaksanakan berhasil atau tidak, tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum, yaitu dengan melihat hasil belajar siswa. Poerwanti (2008:7.4) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu. Lebih lanjut, Suprijono (2012:5) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Bloom (dalam Solihatin, 2015:5) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ketiga ranah ini saling terkait satu sama lain, karena semua aspek tersebut merupakan satu bagian utuh dari fungsi kerja otak. Bloom dan Krathwohl (dalam Rusman, 2014:171) mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar kepada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, merupakan ranah yang menekankan pada aspek intelektual dan memiliki jenjang dari rendah sampai tinggi. Berikut adalah jenjang intelektual menurut Bloom:
  - a. Pengetahuan yang menitik beratkan kepada aspek ingatan terhadap materi yang telah dipelajari mulai dari fakta hingga teori.
  - b. Pemahaman, yaitu langkah awal untuk dapat menjelaskan dan menguraikan sebuah konsep ataupun pengertian.
  - c. Aplikasi, yaitu menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi yang nyata, meliputi aturan, metode, konsep, prinsip, hukum dan teori.
  - d. Analisis, yaitu kemampuan dalam merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya strukturnya mudah untuk dimengerti.
  - e. Sintesis, yaitu kemampuan menggabungkan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru yang menitikberatkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru.
  - f. Evaluasi, yaitu kemampuan dalam mempertimbangkan nilai untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan eksternal.

Berdasarkan New Bloom, dimensi ranah kognitif dalam hasil belajar dijabarkan sebagai berikut:

- a. C1. Mengingat (*remember*) meliputi mengenali (*recognizing*) dan mengingat (*recalling*).
  - b. C2. Memahami (*understand*) meliputi menafsirkan (*interpreting*), memberi contoh (*exemplifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
  - c. C3. Mengaplikasikan (*apply*) meliputi menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
  - d. C4. Menganalisis (*analyze*) meliputi menguraikan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*) dan menemukan makna tersirat (*attributing*).
  - e. C5. Evaluasi (*evaluate*) meliputi memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).
  - f. C6. Membuat (*create*) meliputi merumuskan (*generating*), merencanakan (*planning*) dan memproduksi (*producing*).
- 2) Ranah afektif, merupakan ranah yang menekankan pada sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Domain afektif memiliki tingkatan, yaitu:
- a. Penerimaan (*receiving*), misalnya kemampuan siswa untuk mau mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran dengan melibatkan perasaan, antusiasme, dan semangat belajar yang tinggi.

- b. *Responding*, merupakan kemampuan siswa untuk memberikan timbal balik positif terhadap lingkungan dalam pembelajaran, misalnya menanggapi, menyimak, bertanya dan berempati.
  - c. Penilaian yaitu penerimaan terhadap nilai-nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran, membuat pertimbangan terhadap berbagai nilai untuk diyakini dan diaplikasikan.
  - d. Pengorganisasian, yaitu kemampuan siswa dalam mengorganisasi suatu sistem nilai.
  - e. Karakterisasi, yaitu pengembangan dan internalisasi dari tingkatan pengorganisasian terhadap representasi kehidupan secara luas.
- 3) Ranah psikomotorik, merupakan ranah yang menekankan pada gerakan-gerakan fisik atau keterampilan fisik halus maupun kasar. Domain ini sering berhubungan dengan mata pelajaran yang lebih menekankan pada gerak atau keterampilan fisik seperti seni musik, lukis, pahat serta olahraga.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, penulis mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu tujuan dalam pembelajaran yang memiliki aspek-aspek sesuai dengan mata pelajaran atau kegiatan belajar yang dilakukan. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian yang telah dilakukan menekankan pada ranah kognitif (hasil belajar) dan aktivitas siswa.

### **2.1.3 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada

budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan (Susanto, 2015:225).

PKn memiliki keterkaitan erat dengan pendidikan nilai. Pendidikan nilai menyatukan berbagai permasalahan yang menyangkut preferensi personal ke dalam satu kategori yang disebut nilai-nilai, yang dibatasi sebagai petunjuk umum untuk perilaku yang memberi batasan langsung pada kehidupan. Namun sebagai pusat pendidikan nilai, PKn bukanlah sekedar mentransmisikan isi nilai tertentu kepada peserta didik, akan tetapi dimaknai sebagai upaya mengembangkan proses penilaian dalam diri seseorang, semacam suatu keyakinan untuk memperkaya peserta didik dengan sesuatu yang lebih krusial dan fungsional (Aryani dan Susatim, 2010:43).

Standar isi kurikulum 2006 menyebutkan, mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan, PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai dan pengetahuan tentang kehidupan dalam berbangsa dan bernegara.

#### 2.1.3.1 Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Tujuan pendidikan kewarganegaraan

adalah partisipasi penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang aktif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta (Winataputra, 2008:1.20).

Standar isi KTSP tahun 2006 menyebutkan, PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan, PKn memiliki tujuan untuk membentuk manusia yang memiliki kesadaran, kemauan untuk berpartisipasi dalam masyarakat dengan penuh tanggung jawab dan dengan menerapkan nilai dan norma yang berlaku di dalamnya.

### 2.1.3.2 Pembelajaran PKn di SD

Keberadaan PKn sebagai mata pelajaran digunakan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia. PKn bertujuan untuk membentuk kepribadian warga negara yang baik selaras dengan jiwa dan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945.

Tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya sehingga dapat menjadi warga negara yang terampil dan cerdas dan bersikap baik namun tetap mampu mengikuti kemajuan teknologi. Pada usia yang masih muda sangat tepat ditanamkan konsep dasar tentang wawasan nusantara dan perilaku demokratis secara benar dan terarah. Siswa SD merupakan bibit yang harus dipupuk agar tumbuh menjadi pribadi yang bermutu baik ilmu maupun akhlak. Untuk itu siswa tidak boleh diberikan pengetahuan yang salah tentang hak dan kewajiban, wawasan nusantara, demokrasi, hak asasi, peraturan-peraturan, perilaku serta sikap moral yang berketuhanan Yang Maha Esa (Susanto, 2015:234).

Berdasarkan uraian tersebut pembelajaran PKn di SD perlu diberikan perhatian lebih sesuai dengan dasar pikiran dan tujuan PKn, pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, ada dua hal yang harus diperhatikan guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn di kelas, yaitu bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar siswa menjadi warga negara yang demokratis. PKn dapat memperkaya



wawasan dan membentuk kepribadian warga negara yang baik. Materi PKn mengandung fakta dan peristiwa sehari-hari yang sangat dekat dengan siswa dan dengan lingkungan sekitar.

#### **2.1.4 Model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK)**

Model pembelajaran VAK adalah model belajar multi-sensorik yang melibatkan tiga unsur gaya belajar, yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Model belajar multi-sensorik ini merepresentasikan bahwa guru sebaiknya tidak hanya mendorong siswa untuk menggunakan satu modalitas saja, tetapi berusaha mengombinasikan semua modalitas tersebut untuk memberi kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswanya (Huda, 2014:289).

Pembelajaran dengan model VAK adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan gaya belajar setiap individu dengan tujuan agar semua kebiasaan belajar siswa akan terpenuhi. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi (Sugiyanto, 2008:101).

VAK merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia. Ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Pembelajaran dengan model ini mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi

siswa. Pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar dengan mengingat (*visual*), belajar dengan mendengar (*auditory*), dan belajar dengan gerak dan emosi (*kinesthetic*) (Deporter 1999:112).

Menurut Herdian, model pembelajaran VAK merupakan suatu model pembelajaran yang menganggap pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal, dan dapat diartikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan dan pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran ini harus memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Bagi siswa visual, akan mudah belajar dengan bantuan media dua dimensi seperti menggunakan grafik, gambar, chart, model, dan sebagainya. Siswa auditori, akan lebih mudah belajar melalui pendengaran atau sesuatu yang diucapkan atau dengan media audio. Sedangkan siswa dengan tipe kinestetik, akan mudah belajar sambil melakukan kegiatan tertentu, misalnya eksperimen, bongkar pasang, membuat model, memanipulasi benda, dan sebagainya yang berhubungan dengan sistem gerak (Suyatno, 2009:60).

#### 2.1.4.1 Sintaks Model *Visual Auditori Kinestetik* (VAK)

Menurut Ngalimun (2012:76) dapat disajikan sintaks pembelajaran VAK sebagai berikut:

1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

Guru memberikan motivasi pada kegiatan pendahuluan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada siswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan siswa lebih siap dalam menerima pelajaran.

2) Tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, yang sesuai dengan gaya belajar *VAK* pada kegiatan inti. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.

3) Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Tahap pelatihan merupakan tahapan guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar *VAK*.

4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

Tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang guru membantu siswa dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan, pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

#### 2.1.4.2 Kelebihan Model *VAK*

Kelebihan model pembelajaran *VAK* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar.

- 2) Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing.
- 3) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
- 4) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
- 5) Mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif.
- 6) Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa.
- 7) Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

#### 2.1.4.3 Kelemahan Model Pembelajaran VAK

Kelemahan dari model pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik* (VAK) yaitu tidak banyak orang mampu mengkombinasikan ketiga gaya belajar tersebut. Sehingga orang yang hanya mampu menggunakan satu gaya belajar, hanya akan mampu menangkap materi jika menggunakan metode yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya belajar yang didominasi (<http://janghyunita.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-visual-auditori.html>)

### 2.1.5 Teori belajar yang mendukung Model VAK

#### 2.1.5.1 Teori Humanistik

Menurut Anni (2009:145) pendekatan humanistik mengkombinasikan metode pembelajaran individual dan kelompok kecil. Pembelajaran merupakan wahana bagi peserta didik untuk melakukan aktualisasi diri, sehingga pendidik

harus membangun kecenderungan tersebut dan mengorganisasi kelas agar peserta didik melakukan kontak dengan peristiwa-peristiwa yang bermakna. Apabila kelas terbangun seperti harapan, maka peserta didik akan memiliki keinginan untuk belajar, ingin tumbuh, berupaya menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, memiliki harapan untuk menguasainya, dan ingin untuk menciptakan sesuatu. Penggunaan metode humanistik dalam pendidikan memungkinkan peserta didik menjadi individu beraktualisasi diri (*self actualized persons*). Kreativitas individu yang beraktualisasi diri telah melekat pada setiap anak, tidak memerlukan bakat dan kemampuan tertentu. Kreativitas itu memerlukan lingkungan yang mendukung perkembangan.

Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang telah dipelajari dan menjadi individu yang mandiri. Filsafat humanistik mementingkan adanya rasa kemerdekaan dan tanggung jawab. Bila seseorang mampu mengaktualisasikan dirinya tanpa tekanan, maka ia akan memperoleh kesejahteraan. Prinsip yang tampak dalam pembelajaran adalah mendorong anak untuk berfikir induktif, karena mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Anni, 2009: 211).

#### 2.1.5.2 Teori Konstruktivisme

Menurut pandangan teori konstruktivisme, belajar berarti mengkonstruksi makna atas informasi dan masukan-masukan yang masuk dalam otak. Belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari harus mampu memecahkan

masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Pendidik adalah bukan orang yang mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik, sebab peserta didik yang harus mengkonstruksikan pengetahuan di dalam memorinya sendiri. Sebaliknya tugas utama pendidik adalah:

- 1) Memperlancar peserta didik dengan cara mengajarkan cara-cara membuat informasi bermakna dan relevan dengan peserta didik.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan gagasannya sendiri.
- 3) Menanamkan kesadaran belajar dan menggunakan strategi belajarnya sendiri.

Intisari dari teori konstruktivisme adalah bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Teori ini memandang peserta didik sebagai individu yang selalu memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan prinsip-prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip-prinsip tersebut apabila dianggap tidak dapat digunakan lagi. Hal ini memberikan implikasi bahwa peserta didik harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Anni, 2009:136-137).

Berdasarkan dua teori belajar tersebut, pembelajaran PKn menggunakan model *VAK* memungkinkan siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, karena siswa belajar dengan melihat, mengamati dan melakukan kegiatan, dengan menggabungkan pembelajaran individu dengan belajar kelompok dalam kelompok kecil.

### 2.1.6 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Djamarah, 2010:120). Gagne (dalam Solihatin, 2015:185) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media (Djamarah, 2010:121).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran menurut Solihatin (2015:186) antara lain menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dapat menumbuhkan

sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan macam-macam media pembelajaran menurut Djamarah (2010:124) adalah:

- 1) Dilihat dari jenisnya, yaitu: media auditif (media yang mengandalkan kemampuan suara saja), media visual (media yang mengandalkan indra penglihatan saja) dan media audio visual (media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar).
- 2) Dilihat dari daya liputnya, yaitu: media dengan daya liput luas dan serentak, terbatas oleh ruang dan tempat, serta media untuk pengajaran individual.
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, yaitu: media sederhana dan media kompleks.

Penelitian yang telah dilakukan menggunakan media *PowerPoint* untuk membantu pembelajaran. *PowerPoint* adalah program aplikasi yang biasa digunakan untuk melakukan presentasi dengan berbantuan komputer. Pada program ini terdapat fasilitas untuk menganimasikan sebuah objek, sehingga objek tersebut dapat muncul, bergerak, berpindah dan menghilang. Program ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi presentasi (Daryanto, 2013:159)

Media *PowerPoint* dipilih karena dianggap sesuai dengan materi pembelajaran yaitu globalisasi. *PowerPoint* merupakan salah satu hasil dari globalisasi dalam bidang teknologi berpengaruh positif yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran.



Indriana (2011:48) media *PowerPoint* adalah media yang menggunakan teknologi komputer yang biasanya menggunakan software *Microsoft PowerPoint* yang terdiri dari beberapa slide. Slide-slide yang akan di tampilkan pada siswa tersebut mengandung teks, grafis, film, dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas. Slide yang di tampilkan adalah slide yang menampilkan ringkasan materi yang sesuai dengan materi yang hendak di ajarkan kepada siswa, sehingga dapat menambah pengalaman belajar siswa dari tayangan slide yang di tampilkan oleh guru pada saat pembelajaran. Penggunaan program ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Bisa diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Bisa disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/Disket/Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

Selain kelebihan, media *PowerPoint* memiliki kekurangan yaitu tidak semua sekolah memiliki sarana seperti komputer dan proyektor yang dapat menunjang penggunaan media *PowerPoint*.

## 2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, antara lain:

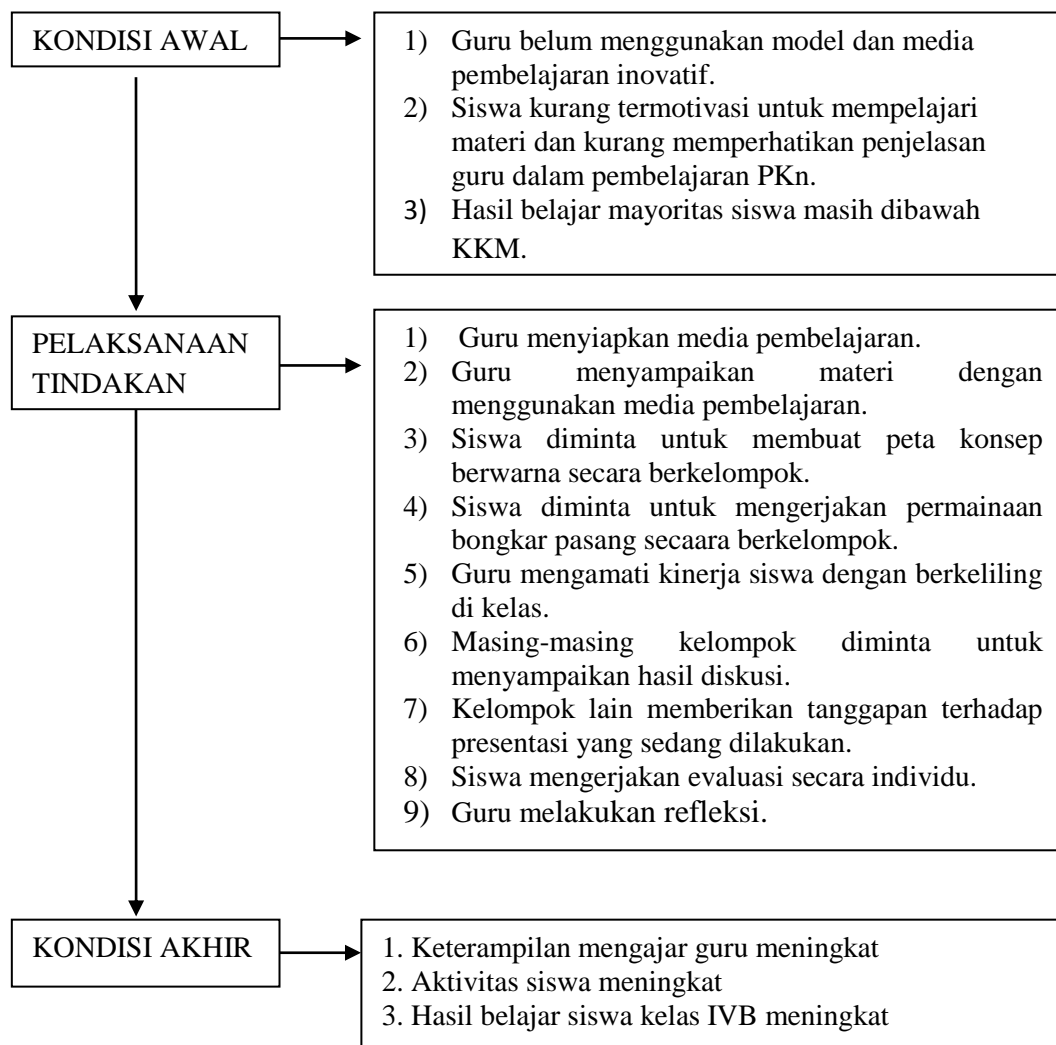
Febriani, Ni Pt. Emilia, 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran quantum tipe visual auditory kinestethic (VAK) berbantuan media *magic box* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas IV di SD N 1 Banyuning Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2012/2013. Keseluruhan populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Populasi terdiri dari kelas IVA 29 orang dan kelas IVB 28 orang. Penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan desain non equivalent post-test only control group design. Data hasil belajar IPA dikumpulkan menggunakan metode tes dengan instrumen berupa tes pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran quantum tipe VAK berbantuan media *magic box* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut dapat dilihat hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh thitung lebih besar dari ttabel ( $t_{hitung} = 3,61 > t_{tabel} = 2,000$ ), dan rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dari rerata kelompok kontrol ( $1 = 20,86 > 2 = 16,96$ ). Dengan demikian model pembelajaran quantum tipe VAK

berbantuan media magic box berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD N 1 Banyuning tahun pelajaran 2012/2013.

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir dari kajian teori di atas terdiri dari tiga tahap, yaitu kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir yang dapat dilihat dalam bagan berikut:



## **2.4 HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka, kajian empiris, serta kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan yang dilakukan adalah melalui model VAK berbantu *PowerPoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 SUBJEK PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02, Kota Semarang dengan subyek penelitian siswa dan guru. Siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 berjumlah 31 siswa dengan rincian 15 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

#### **3.2 VARIABEL YANG DITELITI**

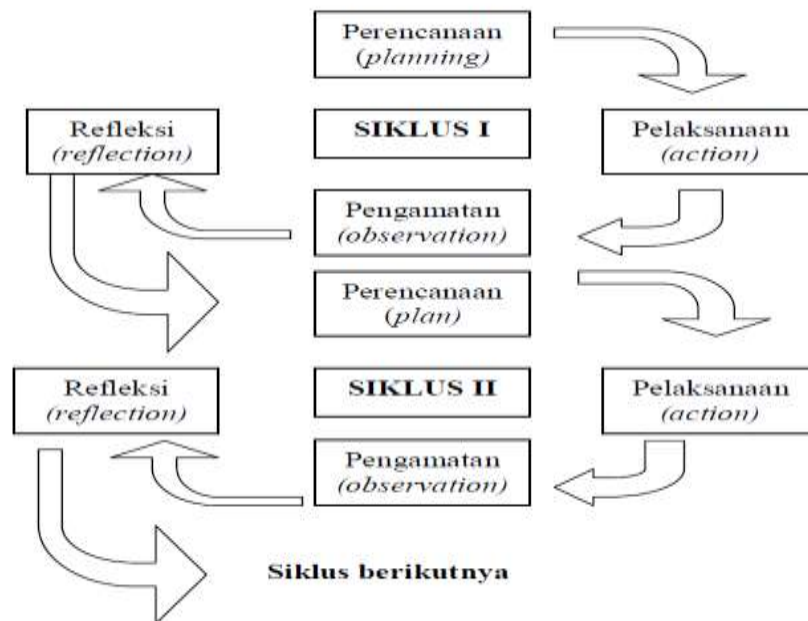
Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu penelitian. Variabel dalam penelitian yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu *PowerPoint* pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.
- 2) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu *PowerPoint* pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.
- 3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu *PowerPoint* pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

#### **3.3 PROSEDUR PENELITIAN**

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas yang meliputi siklus-siklus. Siklus-siklus merupakan langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan,

pengamatan serta refleksi. Bagan langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut:



### 3.3.1 Perencanaan

Setiap kegiatan pasti terdapat tahap perencanaan. Terdapat kegiatan perencanaan dalam suatu penelitian. Menurut Daryanto (2014:15), perencanaan yaitu persiapan yang akan dilakukan sehubungan dengan PTK yang diprakarsai seperti pembuatan skenario pembelajaran, pengadaan alat dalam rangka implementasi PTK yang terkait dengan pelaksanaan tindakan perbaikan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sanjaya (2014:78-79) menjelaskan bahwa perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan khususnya oleh guru dalam proses pembelajaran, ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses

pembelajaran. Untuk itu, kesepakatan antara kolaborator dengan peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis materi pembelajaran PKn, yaitu tentang Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari penggalan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.
- 3) Membuat media *PowerPoint*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta catatan lapangan.
- 5) Menyiapkan peralatan penunjang, serta sumber belajar yang dibutuhkan pada saat pembelajaran.

### **3.3.2 Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas (Arikunto, dkk, 2014:18). Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah direncanakan. Setiap siklus dilakukan satu tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. Satu kali pertemuan yaitu 2 x 35 menit, setiap pertemuan dalam pembelajaran melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.

### **3.3.3 Observasi**

Tahap observasi berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Observasi dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan

tindakan berlangsung (Arikunto, dkk., 2014:78). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa dan ketrampilan guru. Peneliti menggunakan lembar pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi dalam pengambilan data-data selama proses pembelajaran berlangsung melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.

### **3.3.4 Refleksi**

Tahap terakhir dari penelitian adalah refleksi. Refleksi merupakan aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Menurut Daryanto (2014:16), refleksi adalah uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi berkenaan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang akan digelar, personel yang akan dilibatkan serta kriteria dan rencana bagi tindakan daur berikutnya. Peneliti bersama tim kolaborasi mengevaluasi proses serta hasil dari tindakan pada siklus pertama berupa keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa. Mengidentifikasi dan mendaftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama, setelah itu merancang perbaikan untuk siklus kedua. Proses serupa dilakukan pada refleksi pada siklus kedua, karena masih muncul permasalahan maka berlanjut pada siklus ketiga yang dimulai dengan membuat rancangan perbaikan yang akan diterapkan di siklus ketiga. Karena siklus ketiga pembelajaran sudah memenuhi tujuan dan permasalahan telah terselesaikan semua maka kegiatan penelitian dihentikan. Keempat tahap dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap perencanaan sampai dengan refleksi. Bentuk



penelitian tindakan tidak pernah merupakan kegiatan tunggal, tetapi berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus.

### **3.4 Siklus Penelitian**

Siklus dalam penelitian tindakan kelas adalah satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Setiap siklus mencerminkan kondisi tertentu baik dilihat dari aspek permasalahan yang dikaji maupun hasil belajar. Perencanaan tahap penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus satu kali pertemuan.

#### **3.4.1 Siklus I**

##### **3.4.1.1 Perencanaan**

Tahap perencanaan pada Siklus I menggunakan langkah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran PKn.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari penggalan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah model *VAK* berbantu *PowerPoint* dengan materi pokok bahasan menyebutkan pengaruh globalisasi di berbagai bidang.
- 3) Membuat media pembelajaran *PowerPoint* tentang menyebutkan pengaruh globalisasi di berbagai bidang.
- 4) Menyiapkan sarana pendukung seperti Laptop, LCD proyektor dan speaker.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- 6) Menyiapkan lembar catatan lapangan.

#### 3.4.1.2 Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan menerapkan rencana penelitian tindakan kelas yang telah disusun pada tahap perencanaan sesuai dengan model *VAK* berbantu *PowerPoint*.

Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Siswa diminta untuk membuat peta konsep berwarna secara berkelompok.
- 4) Siswa diminta untuk mengerjakan permainan bongkar pasang secara berkelompok.
- 5) Guru mengamati kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.
- 6) Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi.
- 7) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi yang sedang dilakukan.
- 8) Siswa mengerjakan evaluasi secara individu.
- 9) Guru melakukan refleksi.
- 10) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

#### 3.4.1.3 Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Aspek aspek yang diamati meliputi:

- 1) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu *PowerPoint*.
- 2) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu *PowerPoint*.

- 3) Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu *PowerPoint*.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterampilan guru kelas IVB SD Negeri Petompon 02 apakah sudah sesuai prosedur atau belum. Hasil observasi dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

#### 3.4.1.4 Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran bersama dengan kolaborator, untuk membuat rencana kegiatan pertemuan berikutnya. Hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis keefektifan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus I.
- 2) Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus I.
- 3) Menemukan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PKn pada siklus I.
- 4) Membuat perencanaan tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan yang timbul pada pembelajaran PKn pada siklus I.

#### 3.4.2 Siklus Kedua

Siklus kedua menggunakan langkah sebagai berikut:

##### 3.4.2.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Hal yang dilakukan yaitu:

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

- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari penggalan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah model *VAK* berbantu *PowerPoint* dengan materi pokok bahasan menyikapi pengaruh globalisasi.
- 3) Membuat media pembelajaran *PowerPoint* tentang menyikapi pengaruh globalisasi.
- 4) Menyiapkan sarana pendukung seperti Laptop, LCD proyektor dan speaker.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- 6) Menyiapkan lembar catatan lapangan.

#### 3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini menerapkan rencana penelitian tindakan kelas yang telah disusun pada tahap perencanaan sesuai dengan model *VAK* berbantu *PowerPoint*. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Siswa diminta untuk membuat peta konsep berwarna secara berkelompok.
- 4) Siswa diminta untuk mengerjakan permainan bongkar pasang secara berkelompok.
- 5) Guru mengamati kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.
- 6) Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi.
- 7) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi yang sedang dilakukan.

- 8) Siswa mengerjakan evaluasi secara individu.
- 9) Guru melakukan refleksi.
- 10) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

#### 3.4.2.3 Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati meliputi:

- 1) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu *PowerPoint*.
- 2) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu *PowerPoint*.
- 3) Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu *PowerPoint*.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterampilan guru kelas IVB SD Negeri Petompon 02. Hasil observasi dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

#### 3.4.2.4 Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran bersama dengan kolaborator, untuk membuat rencana pertemuan berikutnya. Hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis keefektifan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus II.
- 2) Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus II.
- 3) Menemukan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PKn pada siklus II.

- 4) Membuat perencanaan tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan yang timbul pada pembelajaran PKn pada siklus II.

### **3.4.3 Siklus III**

#### **3.4.3.1 Perencanaan**

Perencanaan pada siklus III dilakukan untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hal-hal yang dilakukan yaitu:

- 1) Mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran PKn.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari penggalan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah model *VAK* berbantu *PowerPoint* dengan materi pokok bahasan kebudayaan Indonesia yang pernah tampil dalam misi internasional.
- 3) Membuat media pembelajaran *PowerPoint* tentang kebudayaan Indonesia yang pernah tampil dalam misi internasional.
- 4) Menyiapkan sarana pendukung seperti Laptop, LCD proyektor dan speaker.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- 6) Menyiapkan lembar catatan lapangan.

#### **3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan**

Tahap ini menerapkan rencana penelitian tindakan kelas yang telah disusun pada tahap perencanaan sesuai dengan model *VAK* berbantu *PowerPoint*. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Siswa diminta untuk membuat peta konsep berwarna secara berkelompok.
- 4) Siswa diminta untuk mengerjakan permainan bongkar pasang secara berkelompok.
- 5) Guru mengamati kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.
- 6) Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi.
- 7) Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi yang sedang dilakukan.
- 8) Siswa mengerjakan evaluasi secara individu.
- 9) Guru melakukan refleksi.
- 10) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

#### 3.4.3.3 Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati meliputi:

- 1) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.
- 2) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.
- 3) Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu *PowerPoint*.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterampilan guru kelas IVB SD Negeri Petompon 02. Hasil observasi dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

#### 3.4.3.4 Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran bersama dengan kolaborator, untuk membuat rencana kegiatan pertemuan berikutnya. Hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis keefektifan pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus III.
- 2) Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus III
- 3) Menemukan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PKn pada siklus III.
- 4) Membuat perencanaan tindak lanjut jika ada, untuk mengatasi permasalahan yang timbul pada pembelajaran PKn pada siklus III.

### 3.5 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

#### 3.5.1 Sumber Data

Data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat (Arikunto, 2012: 129). Sumber data diperoleh dari berbagai sumber.

##### 3.5.1.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua dan hasil evaluasi siswa.



#### 3.5.1.2 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn oleh observer.

#### 3.5.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen dalam penelitian ini berupa data awal nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan, hasil pengamatan, dan hasil foto selama proses pembelajaran.

#### 3.5.1.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat peneliti dalam sebuah penelitian dari lapangan yang menggambarkan keadaan sesuai dengan yang teramati oleh peneliti. Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan guru.

### 3.5.2 Jenis Data

#### 3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa angka-angka, data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto dan Hamid, 2008:1.3). Data kuantitatif penelitian diperoleh dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn yang dilakukan setelah selesai pada setiap akhir pertemuan.

#### 3.5.2.2 Data Kualitatif

Data Kualitatif adalah sebuah data yang dinyatakan dalam bentuk bukan angka. Data kualitatif penelitian diperoleh dari lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran.

### **3.5.3 Teknik Pengumpulan Data**

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

#### **3.5.3.1 Teknik tes**

Teknik tes berupa tes tertulis yaitu dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa pertanyaan atau soal evaluasi di akhir siklus. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2012:127). Sedangkan menurut Poerwanti (2008:1.5) tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.

#### **3.5.3.1 Teknik Non-tes**

Teknik non-tes dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

##### **1) Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Tahap observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada tahap oservasi ini

sebenarnya dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Penulis beranggapan bahwa observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati (Arikunto, 2012:19).

Metode observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model VAK berbantu *PowerPoint*. Selain itu juga mengenai keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn menggunakan model VAK berbantu *PowerPoint*. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi atau pengamatan. Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui hasil belajar, keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

## 2) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku surat notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2012:206).

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto.

### 3) Catatan Lapangan

Menurut Wiriattmaja (2008:125) salah satu sumber informasi penting dalam PTK adalah catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi. Berbagai aspek dalam pembelajaran di kelas, pengelolaan kelas, suasana kelas, dan lain-lain dapat dibaca kembali dalam catatan lapangan. Jadi, catatan lapangan adalah catatan yang dibuat peneliti dalam sebuah penelitian dari lapangan yang menggambarkan keadaan sesuai dengan yang teramati oleh peneliti.

## 3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

### 3.6.1 Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angka dari hasil belajar kognitif, yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menentukan skor yang dicapai siswa saat evaluasi, menentukan persentase ketuntasan belajar, dan menghitung mean (rata-rata kelas). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### 1) Menentukan skor

Menurut Poerwanti, dkk (2008: 6.15-6.16) rumus untuk menghitung skor siswa dengan metode PAP yaitu:

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

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada tiap butir soal (pada tes bentuk penguraian).

$S_t$  = skor teoretis

2) Menentukan persentase ketuntasan belajar

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Aqib, dkk. 2011: 41)

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN Petompon 02 Semarang dengan KKM klasikal dan individual yang dikelompokkan ke dalam dua kriteria yaitu tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

Kriteria ketuntasan belajar

Ketuntasan Klasikal	Ketuntasan Individual	Kualifikasi
$\geq 75 \%$	$\geq 70$	Tuntas
$< 75 \%$	$< 70$	Tidak Tuntas

Sumber: Kurikulum SDN Petompon 02 Semarang  
Mata Pelajaran PKn 2014/2015

Bisa ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas.

Data hasil belajar kognitif siswa kemudian dikelompokkan ke dalam kriteria sesuai dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa menurut Aqib, dkk (2014:41).

**Tabel 3.2**

Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

<b>Tingkat Keberhasilan %</b>	<b>Arti</b>
> 80 %	Sangat tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20 – 39 %	Rendah
< 20 %	Sangat rendah

- 3) Menghitung nilai rata-rata kelas / mean dengan rumus :

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = mean (rata-rata)

$\sum x_i$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum f_i$  = jumlah banyak data

(Herrhyanto dan Hamid, 2008: 4.2)

### 3.6.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa, aktivitas guru dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi melalui model VAK berbantu *PowerPoint*, serta hasil dari catatan lapangan dianalisa dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah menurut kriteria untuk memperoleh simpulan. Data kualitatif diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrumen pengamatan aktivitas siswa atau instrument pengamatan keterampilan guru. Cara mengelola data skor dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor maksimal.
- 2) Menentukan skor minimal.

- 3) Mencari median.
- 4) Membagi rentang nilai menjadi 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup, kurang)

Kemudian setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut:

$$R \xrightarrow[n1]{\quad} , \xrightarrow[k1]{\quad} , \xrightarrow[k2]{\quad} , \xrightarrow[k3]{\quad} \xrightarrow[n4]{\quad} T$$

(Herrhyanto dan Hamid, 2008: 5.3)

Untuk menentukan nilai  $K_i$  untuk data digunakan rumus:

$$K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$K_2 = \text{median} ; \text{Letak } K_2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

$$K_3 = \frac{1}{4} (3n + 1)$$

Jika R = skor terendah

T = skor tertinggi

k1 = kuartil pertama

k2 = kuartil kedua

k3 = kuartil ketiga

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

Nilai yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dikonversikan dengan tabel ketuntasan data kualitatif untuk mengetahui rentang nilai dan kriterianya.

**Tabel 3.3**

Rentang dan Kriteria

Rentang	Kriteria	Kualifikasi
$k3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat baik	Tuntas
$k2 \leq \text{skor} < k3$	Baik	Tuntas
$k1 \leq \text{skor} < k2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{skor} < k1$	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti dkk, 2008: 6.9)

Berdasarkan penghitungan tersebut, maka diperoleh kriteria data kualitatif untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa.

**Tabel 3.4**

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$25,5 \leq \text{skor} < 32$	Sangat baik
$17 \leq \text{skor} < 25,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 17$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

**Tabel 3.5**

Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$25,5 \leq \text{skor} < 32$	Sangat baik
$17 \leq \text{skor} < 25,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 17$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

### 3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model VAK berbantu *PowerPoint* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Melalui model VAK berbantu *PowerPoint*, keterampilan guru dalam pembelajaran PKn meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- 2) Melalui model VAK berbantu *PowerPoint*, aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.



- 3) 75% siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 mengalami ketuntasan belajar, artinya siswa yang mencapai nilai KKM lebih besar atau sama dengan 70 dalam pembelajaran dengan menggunakan model VAK berbantu *PowerPoint*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu media *PowerPoint* pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu media *PowerPoint* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I memperoleh skor 17 dengan kategori baik, meningkat pada siklus II dengan perolehan skor 23 dengan kategori baik, dan perolehan skor meningkat pada siklus III sebesar 31 dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan dengan kategori sekurang-kurangnya  $17 \leq \text{skor} < 25,5$ .

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *VAK* berbantu media *PowerPoint* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I memperoleh skor 20,3 dengan kategori baik, meningkat pada siklus II dengan perolehan skor 22,5 dengan kategori baik, dan perolehan skor meningkat pada siklus III sebesar 26,66 dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan dengan kategori sekurang-kurangnya  $17 \leq \text{skor} < 25,5$ .

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu media *PowerPoint* meningkat dari siklus I sampai siklus III. Hasil ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh pada siklus I sebesar 58,7%, meningkat pada siklus II sebesar 72,4%. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus III meningkat menjadi 89,7%. Siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM=70).

## 5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui model melalui model VAK berbantu media *PowerPoint* pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan model-model inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, seperti halnya model VAK. Selain model, guru juga diharapkan untuk menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa, tidak terbatas pada media pandang saja tetapi harus mampu mengkombinasikan dan mengemasnya menjadi media yang menarik serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Pemilihan media harus cocok dengan model yang digunakan. *PowerPoint* merupakan salah satu media yang cocok untuk menunjang penerapan model VAK.
2. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengikuti instruksi guru dengan baik dan tertib sehingga melalui model VAK berbantu

media *PowerPoint* siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik serta dapat meningkatkan minat, meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran baik secara individu maupun kerja sama kelompok, dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Hasil belajar siswa juga akan meningkat.

3. Sarana dan prasarana pendukung juga sangat penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hendaknya sekolah menyediakan sumber belajar, media, serta perlengkapan lainnya yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri dan Achmad Rifa'i. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Anitah, Sri W. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal.dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Nimas Multimas.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Peneltian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Herrhyanto dan Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, Miftakhul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Mulyasa, E. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Sriptia Cendekia.
- Poerwanti, Endang. dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.

- Rohmad, Ali. 2004. *Kapita Selekta Pendidikan*. Jakarta: PT. Bina Ilmu.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Solihatin, Etin. 2015. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Padagogik.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Supriyadi. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Susatim, Markum. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar*. 2010. Bandung: Diperbanyak oleh Citra Umbara.
- Usman, Husaini. 2013. *Manajemen: Teori Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winaputra, Udin S, dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zuldafrial. 2012. *Strategi BelajarMengajar*. Surakarta: Rineka Cipta.

## SURAT IJIN PENELITIAN



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](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 1136/Ur137.1.1/KM/2015  
Lamp. :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SDN Petompon 02  
di SDN Petompon 02

Dengan Hormat,

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

Nama : OKY KURNIANINGTYAS K  
NIM : 1401411519  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Visual Auditori Kinestetik berbantu PowerPoint pada Siswa Kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 10 Maret 2015

Dekan,

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



## LAMPIRAN 2

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**PEMERINTAH KOTA SEMARANG**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PETOMPON 02**  
**UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR**  
 Jalan Kelud Raya Nomer 5 Semarang Telp. (024) 8317670

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.1/064/2015

Kepala Sekolah SD Negeri Petompon 02 UPTD Pendidikan Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang, menerangkan bahwa:

Nama : Oky Kurnianingtyas Kinasih  
 NIM : 1401411519  
 Jurusan / Prodi : S1 PGSD  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Judul Penelitian : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model VAK berbantu PowerPoint pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang.

benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas pada tanggal 3 Maret 2015 sampai dengan 27 Maret 2015

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Mei 2015

Kepala Sekolah



Eko Susilowati R., S.Pd., M.Pd.

NIP. 19620602 198304 2 003

## SURAT KETERANGAN KKM



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG**  
**UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR**  
**SD NEGERI PETOMPON 02**  
Jalan Kelud Raya Nomer 5 Semarang Telp. (024) 8317670

---

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 422.2/065/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eko Susilowati R., S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19620602 198304 2 003  
Jabatan : Kepala SD Negeri Petompon 02 Semarang  
Unit Kerja : UPTD Pendidikan Kecamatan Gajahmungkur  
Menyatakan bahwa :  
Kelas : IV  
Mata Pelajaran : PKn  
KKM : 70

Merupakan benar-benar Kriteria Ketuntasan Minimal yang berlaku pada kelas IV SD Negeri Petompon 02 Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Mei 2015

Kepala Sekolah

Eko Susilowati R., S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19620602 198304 2 003

## KISI KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam dalam pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu media <i>PowerPoint</i>	1. Penataan lingkungan belajar 2. Keterampilan membuka pelajaran 3. Mengemukakan tujuan pembelajaran 4. Melakukan apersepsi 5. Membimbing siswa dalam menentukan ide pokok materi 6. Penggunaan media <i>PowerPoint</i> dalam pembelajaran. 7. Membimbing siswa membentuk kelompok 8. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok 9. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi. 10. Keterampilan dalam kegiatan/ proses belajar mengajar menggunakan model VAK. 11. Melakukan evaluasi. 12. Mengelola waktu. 13. Kemampuan menutup kegiatan pembelajaran. 14. Melaksanakan kegiatan tindak lanjut. 15. Melakukan refleksi.	1. Guru 2. Foto	1. Observasi 2. Catatan lapangan 3. Wawancara
2.	Aktifitas siswa dalam PKn melalui model VAK berbantu media <i>PowerPoint</i>	1. Keaktifan siswa mengikuti pembelajaran ( <i>oral activities</i> ). 2. Sikap siswa dalam pembelajaran ( <i>emotional activities</i> ). 3. Memperhatikan guru saat bercerita dengan media Wayang Kertas ( <i>visual activities</i> ). 4. Kemampuan siswa dalam	1. Siswa 2. Video 3. Foto	1. Lembar Observasi 2. Catatan Lapangan 3. Angket

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
		<p>menjawab pertanyaan (<i>oral activities</i>).</p> <p>5. Keaktifan siswa dalam kegiatan berkelompok (<i>motor activities</i>).</p> <p>6. Kemampuan siswa dalam kegiatan presentasi (<i>motor activities</i>).</p> <p>7. Kemampuan siswa mengerjakan tugas kelompok/ individu (<i>mental activities</i>).</p> <p>8. Kemampuan menyimpulkan kegiatan pembelajaran (<i>mental activities</i>).</p>		
3	Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model VAK berbantu media PowerPoint	1. Nilai ulangan harian siswa mencapai batas tuntas.	Siswa	<p>1. Tes Tertulis</p> <p>2. Tes lisan</p> <p>3. Penugasan</p>

## LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

**Siklus ke ...**

Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang

Kelas / Semester : IVB / 2

Hari / Tanggal :

Nama Pengamat :

Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia!

Kriteria penilaian:

4 : apabila 4 deskriptor tampak

3 : apabila 3 deskriptor tampak

2 : apabila 2 deskriptor tampak

1 : apabila 1 deskriptor tampak

0 : apabila tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 101)

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran.	a. Guru menarik perhatian siswa.		
		b. Guru melakukan apersepsi.		
		c. Guru memberi motivasi kepada siswa.		
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		
2.	Guru mengadakan variasi dengan menggunakan media PowerPoint.	a. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media PowerPoint.		
		b. Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.		

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (✓)	Jumlah Skor
		c. Guru menggunakan media sesuai dengan karakter siswa.		
		d. Guru menampilkan media yang menarik bagi siswa.		
3.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.	a. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan jelas.		
		b. Guru memberikan waktu berpikir kepada siswa.		
		c. Guru memindahkan giliran untuk menjawab.		
		d. Guru memberikan acuan dalam menjawab pertanyaan.		
4.	Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok kecil.	a. Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil.		
		b. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen.		
		c. Guru mengatur tempat duduk siswa.		
		d. Guru membimbing siswa dalam menempati masing-masing kelompok.		
5.	Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan model VAK.	a. Guru menjelaskan model VAK.		
		b. Guru menjelaskan petunjuk dalam membuat peta konsep.		
		c. Guru menjelaskan petunjuk menyelesaikan permainan bongkar pasang.		
		d. Guru menjelaskan agar siswa membaca hasil diskusi dalam kelompok.		
6.	Guru membimbing diskusi kelompok.	a. Guru menjelaskan kembali petunjuk mengerjakan soal.		
		b. Guru memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam diskusi kelompok.		
		c. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.		
		d. Guru memastikan semua siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok.		

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
7.	Guru membimbing siswa dalam pembahasan hasil diskusi.	a. Guru memberikan nomor urut dan memanggil kelompok sesuai waktu pengumpulan hasil diskusi.		
		b. Guru membimbing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.		
		c. Guru memberi tanggapan kepada hasil diskusi kelompok.		
		d. Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh kelompok saat diskusi.		
8.	Guru melakukan kegiatan akhir.	a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.		
		b. Guru memberi soal evaluasi kepada siswa.		
		c. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.		
		d. Guru menyampaikan tindak lanjut.		
Rata-rata skor				

Semarang, ..... 2015

Pengamat,

(.....)

## LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

Siklus ke ...

Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang

Kelas / Semester : IVB / 2

Hari / Tanggal :

Nama Pengamat :

Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia!

Kriteria penilaian:

4 : apabila 4 deskriptor tampak

3 : apabila 3 deskriptor tampak

2 : apabila 2 deskriptor tampak

1 : apabila 1 deskriptor tampak

0 : apabila tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012:101)

No	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
1.	Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran.	a. Siswa masuk kelas tepat waktu.		
		b. Siswa duduk dengan tertib.		
		c. Siswa menyiapkan buku dan alat tulis.		
		d. Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.		
2.	Siswa mengamati media PowerPoint yang ditampilkan.	a. Siswa memperhatikan media PowerPoint yang ditampilkan.		
		b. Siswa tidak gaduh saat media PowerPoint ditampilkan.		



No	Indikator	Deskriptor	Cek (✓)	Jumlah Skor
		c. Siswa mencatat materi yang penting dalam media PowerPoint.		
		d. Siswa konsentrasi saat PowerPoint ditampilkan.		
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru.	a. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru.		
		b. Siswa tidak bermain dengan benda di sekitarnya.		
		c. Siswa menyimak informasi yang disampaikan guru.		
		d. Siswa antusias terhadap materi yang disampaikan guru.		
4.	Siswa menjawab pertanyaan guru.	a. Siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.		
		b. Siswa menjawab pertanyaan dengan tepat dan jelas.		
		c. Siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami.		
		d. Siswa mengemukakan jawaban dengan percaya diri.		
5.	Siswa bekerjasama dalam diskusi kelompok.	a. Siswa tidak protes dalam pembagian kelompok.		
		b. Siswa membagi tugas anggota kelompok.		
		c. Masing-masing anggota kelompok berpartisipasi mengerjakan soal.		
		d. Siswa berdiskusi dengan tertib.		
6.	Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok.	a. Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok dengan percaya diri.		
		b. Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok sesuai dengan materi.		
		c. Siswa menguasai hasil diskusi kelompok yang disampaikan.		
		d. Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok dngan bahas yang jelas.		
7.	Siswa memperhatikan dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain.	a. Siswa memperhatikan presentasi dari kelompok lain.		
		b. Siswa mengemukakan pendapat atau tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain.		
		c. Siswa memberikan pertanyaan kepada kelompok lain.		

No	Indikator	Deskriptor	Cek (✓)	Jumlah Skor
		d. Siswa memberi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi kelompok lain.		
		a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.		
		b. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu.		
		c. Siswa mendengarkan penjelasan akhir dari guru.		
		d. Siswa mencatat materi yang akan dibahas selanjutnya.		
Rata-rata skor				

Semarang, ..... 2015

Pengamat,

(.....)

## LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke ...**

[illegible]

## CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke ...**

Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang

Kelas / Semester : IVB / 2

Hari / Tanggal :

Nama Pengamat :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Semarang, ..... 2015**

**Observer**

(.....)

## HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke I**

Nama Peneliti : Oky Kurnianingtyas Kinasih  
Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang  
Kelas / Semester : IVB / II  
Hari / Tanggal : 3 Maret 2015  
Nama Pengamat : Listyowati, A.Md

Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia!

Kriteria penilaian:

4 : apabila 4 deskriptor tampak

3 : apabila 3 deskriptor tampak

2 : apabila 2 deskriptor tampak

1 : apabila 1 deskriptor tampak

0 : apabila tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 101)

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran.	a. Guru menarik perhatian siswa.	√	3
		b. Guru melakukan apersepsi.	√	
		c. Guru memberi motivasi kepada siswa.	√	
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		
2.	Guru mengadakan variasi dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	a. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media <i>PowerPoint</i> .	√	3

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
		b. Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√	
		c. Guru menggunakan media sesuai dengan karakter siswa.	√	
		d. Guru menampilkan media yang menarik bagi siswa.		
3.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.	a. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan jelas.	√	1
		b. Guru memberikan waktu berpikir kepada siswa.		
		c. Guru memindahkan giliran untuk menjawab.		
		d. Guru memberikan acuan dalam menjawab pertanyaan.		
4.	Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok kecil.	a. Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil.	√	3
		b. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen.	√	
		c. Guru mengatur tempat duduk siswa.	√	
		d. Guru membimbing siswa dalam menempati masing-masing kelompok.		
5.	Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan model VAK.	a. Guru menjelaskan model VAK.	√	1
		b. Guru menjelaskan petunjuk dalam membuat peta konsep.		
		c. Guru menjelaskan petunjuk menyelesaikan permainan bongkar pasang.		
		d. Guru menjelaskan agar siswa membaca hasil diskusi dalam kelompok.		
6.	Guru membimbing diskusi kelompok.	a. Guru menjelaskan kembali petunjuk mengerjakan soal.		2
		b. Guru memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam diskusi kelompok.		
		c. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.	√	
		d. Guru memastikan semua siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok.	√	

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
7.	Guru membimbing siswa dalam pembahasan hasil diskusi.	a. Guru memberikan nomor urut dan memanggil kelompok sesuai waktu pengumpulan hasil diskusi.		2
		b. Guru membimbing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.	√	
		c. Guru memberi tanggapan kepada hasil diskusi kelompok.	√	
		d. Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh kelompok saat diskusi.		
8.	Guru melakukan kegiatan akhir.	a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.	√	2
		b. Guru memberi soal evaluasi kepada siswa.	√	
		c. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.		
		d. Guru menyampaikan tindak lanjut.		
Rata-rata skor				17

**Semarang, 3 Maret 2015**

**Pengamat,**



Listyowati, A.Md.

NIP. 19751115 200801 2 008

## HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

### Siklus ke II

Nama Peneliti : Oky Kurnianingtyas Kinasih  
 Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang  
 Kelas / Semester : IVB / II  
 Hari / Tanggal : 17 Maret 2014  
 Nama Pengamat : Listyowati, A.Md.

Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia!

Kriteria penilaian:

4 : apabila 4 deskriptor tampak

3 : apabila 3 deskriptor tampak

2 : apabila 2 deskriptor tampak

1 : apabila 1 deskriptor tampak

0 : apabila tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 101)

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran.	a. Guru menarik perhatian siswa.	√	4
		b. Guru melakukan apersepsi.	√	
		c. Guru memberi motivasi kepada siswa.	√	
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√	
2.	Guru mengadakan variasi dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	a. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media <i>PowerPoint</i> .	√	3
		b. Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√	



No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
		c. Guru menggunakan media sesuai dengan karakter siswa.	√	
		d. Guru menampilkan media yang menarik bagi siswa.		
3.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.	a. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan jelas.	√	2
		b. Guru memberikan waktu berpikir kepada siswa.	√	
		c. Guru memindahkan giliran untuk menjawab.		
		d. Guru memberikan acuan dalam menjawab pertanyaan.		
4.	Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok kecil.	a. Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil.	√	3
		b. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen.	√	
		c. Guru mengatur tempat duduk siswa.	√	
		d. Guru membimbing siswa dalam menempati masing-masing kelompok.		
5.	Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan model VAK.	a. Guru menjelaskan model VAK.	√	3
		b. Guru menjelaskan petunjuk dalam membuat peta konsep.	√	
		c. Guru menjelaskan petunjuk menyelesaikan permainan bongkar pasang.	√	
		d. Guru menjelaskan agar siswa membaca hasil diskusi dalam kelompok.		
6.	Guru membimbing diskusi kelompok.	a. Guru menjelaskan kembali petunjuk mengerjakan soal.		2
		b. Guru memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam diskusi kelompok.		
		c. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.	√	
		d. Guru memastikan semua siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok.	√	
7.	Guru membimbing siswa dalam pembahasan hasil	a. Guru memberikan nomor urut dan memanggil kelompok sesuai waktu pengumpulan hasil diskusi.		3

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
	diskusi.	b. Guru membimbing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.	√	
		c. Guru memberi tanggapan kepada hasil diskusi kelompok.	√	
		d. Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh kelompok saat diskusi.	√	
8.	Guru melakukan kegiatan akhir.	a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.	√	3
		b. Guru memberi soal evaluasi kepada siswa.	√	
		c. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.	√	
		d. Guru menyampaikan tindak lanjut.		
Rata-rata skor				23

Semarang, 17 Maret 2015

Pengamat,



Listyowati, A.Md.

NIP. 19751115 200801 2 008

## HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

### Siklus ke III

Nama Peneliti : Oky Kurnianingtyas Kinasih  
 Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang  
 Kelas / Semester : IVB / II  
 Hari / Tanggal : 17 Maret 2014  
 Nama Pengamat : Listyowati, A.Md.

Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia!

Kriteria penilaian:

4 : apabila 4 deskriptor tampak

3 : apabila 3 deskriptor tampak

2 : apabila 2 deskriptor tampak

1 : apabila 1 deskriptor tampak

0 : apabila tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 101)

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran.	a. Guru menarik perhatian siswa.	√	4
		b. Guru melakukan apersepsi.	√	
		c. Guru memberi motivasi kepada siswa.	√	
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√	
2.	Guru mengadakan variasi dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	a. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media <i>PowerPoint</i> .	√	4
		b. Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√	

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (✓)	Jumlah Skor
		c. Guru menggunakan media sesuai dengan karakter siswa.	✓	
		d. Guru menampilkan media yang menarik bagi siswa.	✓	
3.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.	a. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan jelas.	✓	3
		b. Guru memberikan waktu berpikir kepada siswa.	✓	
		c. Guru memindahkan giliran untuk menjawab.	✓	
		d. Guru memberikan acuan dalam menjawab pertanyaan.		
4.	Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok kecil.	a. Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil.	✓	4
		b. Guru mengelompokkan siswa secara heterogen.	✓	
		c. Guru mengatur tempat duduk siswa.	✓	
		d. Guru membimbing siswa dalam menempati masing-masing kelompok.	✓	
5.	Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan model VAK.	a. Guru menjelaskan model VAK.	✓	4
		b. Guru menjelaskan petunjuk dalam membuat peta konsep.	✓	
		c. Guru menjelaskan petunjuk menyelesaikan permainan bongkar pasang.	✓	
		d. Guru menjelaskan agar siswa membaca hasil diskusi dalam kelompok.	✓	
6.	Guru membimbing diskusi kelompok.	a. Guru menjelaskan kembali petunjuk mengerjakan soal.	✓	4
		b. Guru memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam diskusi kelompok.	✓	
		c. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.	✓	
		d. Guru memastikan semua siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok.	✓	
7.	Guru membimbing siswa dalam pembahasan hasil diskusi.	a. Guru memberikan nomor urut dan memanggil kelompok sesuai waktu pengumpulan hasil diskusi.	✓	4
		b. Guru membimbing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Jumlah Skor
		c. Guru memberi tanggapan kepada hasil diskusi kelompok.	√	
		d. Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh kelompok saat diskusi.	√	
8.	Guru melakukan kegiatan akhir.	a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.	√	
		b. Guru memberi soal evaluasi kepada siswa.	√	
		c. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.	√	
		d. Guru menyampaikan tindak lanjut.	√	
Rata-rata skor				31

**Semarang, 24 Maret 2015**

**Pengamat,**



Listyowati, A.Md.

NIP. 19751115 200801 2 008

## HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

### Siklus ke I

No	Nama	Indikator								Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AD	2	2	3	2	2	1	2	2	16
2.	AL	2	2	1	2	1	2	1	2	13
3.	AP	3	3	3	4	4	3	3	3	26
4.	AR	3	2	3	4	3	2	2	3	22
5.	AW	4	3	3	4	4	3	3	3	27
6.	AY	2	2	1	4	2	1	1	2	15
7.	BG	4	3	3	4	4	3	3	3	27
8.	BT	2	2	1	2	1	1	1	2	12
9.	CP	3	3	3	3	3	3	2	2	22
10.	DC	3	3	3	4	2	1	3	2	21
11.	DT	3	3	3	3	2	2	1	3	20
12.	FA	4	4	3	4	4	3	3	3	28
13.	FK	3	3	3	4	4	2	3	3	25
14.	FO	3	2	3	4	3	2	3	3	23
15.	FR	4	3	3	4	4	3	3	3	27
16.	FT	3	3	3	2	4	2	1	2	20
17.	HK	2	3	2	2	3	3	3	2	20
18.	HS	2	2	1	2	3	2	3	3	18
19.	KK	3	3	3	4	3	3	3	3	25
20.	LT	4	3	3	4	4	3	3	3	27
21.	MF	2	2	1	2	3	2	3	2	17
22.	NT	4	3	3	4	4	3	3	3	27
23.	OD	2	2	1	1	1	1	1	2	11
24.	RH	3	3	1	3	2	2	3	2	19
25.	RR	2	2	1	3	1	2	3	2	16
26.	RS	3	3	2	3	3	3	3	3	23

No	Nama	Indikator								Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
27	RZ	2	2	1	1	1	2	3	2	14
28	SB	3	3	2	2	2	3	2	3	20
29	SG	2	2	1	1	2	2	3	2	15
30	SL	2	3	1	1	2	1	2	2	14
31	VL	2	3	1	3	2	2	2	3	18
Jumlah Skor										628
Rata-rata Skor										20,26

**Semarang, 3 Maret 2015**

**Pengamat,**



Annisa Hakim Nuur

## HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA

## Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

## Siklus ke II

[illegible]



No	Nama	Indikator								Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
27	RZ	3	2	1	2	2	2	1	2	15
28	SB	3	3	3	3	3	2	3	3	23
29	SG	3	2	2	2	2	2	2	3	18
30	SL	3	2	2	2	2	2	2	3	18
31	VL	3	2	3	2	2	2	3	3	20
Jumlah Skor										696
Rata-rata Skor										22,50

**Semarang, 17 Maret 2015**

**Pengamat,**



Annisa Hakim Nuur

## HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*

pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang

### Siklus ke III

No	Nama	Indikator								Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AD	3	3	4	3	3	4	3	3	26
2.	AL	3	3	3	2	3	2	3	3	22
3.	AP	4	4	4	3	3	4	3	4	29
4.	AR	3	3	3	3	4	3	3	3	25
5.	AW	4	3	4	4	3	4	3	4	29
6.	AY	3	3	3	3	3	2	2	3	22
7.	BG	4	4	4	4	3	4	3	4	30
8.	BT	3	3	2	3	3	2	2	3	21
9.	CP	3	3	3	4	3	4	3	3	26
10.	DC	3	3	3	3	4	4	3	3	26
11.	DT	3	3	3	4	3	3	3	3	25
12.	FA	4	4	4	4	3	4	4	4	31
13.	FK	4	4	4	4	3	4	4	4	31
14.	FO	3	4	4	3	4	3	3	4	28
15.	FR	4	4	4	4	3	4	4	4	31
16.	FT	3	3	4	4	4	3	3	3	27
17.	HK	3	3	3	4	3	3	3	4	26
18.	HS	3	3	3	4	4	3	3	3	26
19.	KK	4	3	4	3	4	3	4	3	28
20.	LT	4	4	3	4	3	3	4	4	29
21.	MF	3	3	3	4	3	3	3	3	25
22.	NT	4	4	4	4	3	3	4	4	30
23.	OD	3	3	2	3	3	2	2	3	21
24.	RH	3	4	3	4	3	3	4	4	28
25.	RR	3	3	3	3	4	3	3	3	25
26.	RS	3	3	4	4	3	3	4	3	27

No	Nama	Indikator								Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
27	RZ	3	3	2	3	3	2	2	3	21
28	SB	3	4	3	3	4	3	4	3	27
29	SG	3	3	3	3	3	3	3	3	24
30	SL	3	3	3	3	4	3	3	3	25
31	VL	3	3	3	3	4	3	4	3	26
Jumlah Skor										827
Rata-rata Skor										26,66

**Semarang, 24 Maret 2015**

**Pengamat,**



Annisa Hakim Nuur

## HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
 melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
 pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke I**

NO. URUT	NAMA SISWA	EVALUASI	KUALIFIKASI
1.	AD	70	TUNTAS
2.	AL	45	<b>TIDAK TUNTAS</b>
3.	AP	70	TUNTAS
4.	AR	70	TUNTAS
5.	AW	70	TUNTAS
6.	AY	50	<b>TIDAK TUNTAS</b>
7.	BG	80	TUNTAS
8.	BT	50	<b>TIDAK TUNTAS</b>
9.	CP	85	TUNTAS
10.	DC	75	TUNTAS
11	DT	75	TUNTAS
12	FA	85	TUNTAS
13	FK	85	TUNTAS
14	FO	40	<b>TIDAK TUNTAS</b>
15	FR	75	TUNTAS
16	FT	70	TUNTAS
17	HK	90	TUNTAS
18	HS	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
19	KK	80	TUNTAS
20	LT	70	TUNTAS
21	MF	70	TUNTAS
22	NT	75	TUNTAS
23	OD	50	<b>TIDAK TUNTAS</b>
24	RH	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
25	RR	70	TUNTAS

NO. URUT	NAMA SISWA	EVALUASI	KUALIFIKASI
26	RS	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
27	RZ	75	TUNTAS
28	SB	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
29	SG	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
30	SL	75	TUNTAS
31	VL	45	<b>TIDAK TUNTAS</b>
RATA-RATA		68,39	
JUMLAH SISWA TUNTAS		20	
JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS		11	
PERSENTASE KETUNTASAN		64,51 %	
PERSENTASE KETIDAKTUNTASAN		35,48 %	

## NILAI TERTINGGI SIKLUS I

0

90

## Soal Evaluasi

Nama : ~~Haniqul~~No Presensi : ~~K7x~~

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, *kecuali* ....
  - a. menjadi lebih kreatif
  - b. mudah memperoleh informasi
  - c. menambah wawasan pengetahuan kita
  - ☒ d. melunturkan nilai-nilai agama
2. Berikut akibat terjadinya globalisasi, *kecuali* ....
  - a. banyak perusahaan asing di Indonesia
  - ☒ b. wilayah industri makin luas
  - c. berkomunikasi makin cepat dan mudah
  - d. kita mudah mendapat produk luar negeri
3. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah ....
  - a. televisi
  - c. radio
  - ☒ b. koran
  - d. telepon
4. Banyak perusahaan asing yang beroperasi di Indonesia sebab ....
  - ☒ a. situasi negara relatif aman
  - b. upah tenaga kerja tinggi
  - c. sumber daya alam terbatas
  - d. konsumen Indonesia sedikit
5. Untuk berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan ... untuk memancarkannya.
  - a. generator
  - c. proyektor
  - ☒ b. satelit
  - d. antena
6. Pengaruh positif adanya globalisasi ialah ....
  - ☒ a. informasi lebih cepat
  - b. kehidupan meningkat
  - c. mudah mendapat makanan
  - d. kebutuhan masyarakat sulit didapat
7. Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain, sehingga disebut ....
  - a. makhluk politik
  - ☒ b. makhluk sosial
  - c. makhluk individu
  - d. makhluk berbudi
8. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah ....
  - ☒ a. mata menjadi cepat rusak
  - b. bangun tidur mudah
  - c. belajar menjadi giat
  - d. prestasi meningkat
9. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas ....
  - a. pemerintah saja
  - ☒ b. guru saja
  - c. keluarga saja
  - d. semua benar
10. Terbawa arus perubahan yang negatif akibat globalisasi merupakan perbuatan yang melanggar Pancasila, sila ke- ....
  - a. 2
  - c. 4
  - b. 3
  - ☒ d. 5
11. Mencintai produk dalam negeri merupakan pengamalan Pancasila sila ke- ....
  - a. 1
  - c. 3
  - ☒ b. 2
  - d. 4

12. Pengaruh globalisasi sebaiknya kita ....

- a. biarkan ☒ seleksi
- b. tolak ☐ d. terima apa adanya

13. Kita ingin mengetahui berbagai jenis gambar-gambar kenampakan alam di dunia, maka sebaiknya kita pergi ke ....

- a. stadion ☒ internet
- b. wartel ☐ d. museum

14. Berikut *bukan* pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah ....

- a. gaya hidup ☐ c. komunikasi
- b. kesederhanaan ☒ d. makanan

15. Kita rela meninggalkan acara televisi pada saat-saat jam belajar untuk menengok teman yang sakit. Berarti kita telah mengamalkan Pancasila, sila ....

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa ☒
- b. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab
- c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
- d. Persatuan Indonesia

16. Sering main *playstation* dan mengabaikan nasihat orang tua merupakan perbuatan yang bertentangan dengan Pancasila sila ....

- ☒ Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
- d. Persatuan Indonesia

17. Masyarakat yang menutup diri terhadap perubahan, jika diibaratkan pepatah ....

- a. bagai air di daun talas

b. bagai katak dalam tempurung  
☒ bagai pungguk merindukan bulan  
d. bagai duri dalam daging

18. Peristiwa di suatu negara dapat diketahui dengan cepat di negara lain, akibat kemajuan di bidang ....

- a. transportasi ☐ c. periklanan
- ☒ telekomunikasi d. perindustrian

19. Nama produk makanan yang berasal dari luar negeri adalah ....

- a. tape ketan, udon
- b. hamburger, tape ketan
- ☒ pizza, spaghetti
- d. keripik pisang, balado

20. Teknologi yang paling cepat berkembang saat ini ialah ....

- a. pariwisata ☐ c. perindustrian
- ☒ informasi d. transportasi

## NILAI TERENDAH SIKLUS I

(40)

### Soal Evaluasi

Nama : Farida

No Presensi : xxx

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, *kecuali* ....
  - ☒ a. menjadi lebih kreatif
  - ☐ b. mudah memperoleh informasi
  - ☐ c. menambah wawasan pengetahuan kita
  - ☐ d. melunturkan nilai-nilai agama
2. Berikut akibat terjadinya globalisasi, *kecuali* ....
  - ☐ a. banyak perusahaan asing di Indonesia
  - ☐ b. wilayah industri makin luas
  - ☐ c. berkomunikasi makin cepat dan mudah
  - ☒ d. kita mudah mendapat produk luar negeri
3. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah ....
  - ☒ a. televisi
  - ☐ b. koran
  - ☐ c. radio
  - ☐ d. telepon
4. Banyak perusahaan asing yang beroperasi di Indonesia sebab ....
  - ☒ a. situasi negara relatif aman
  - ☐ b. upah tenaga kerja tinggi
  - ☐ c. sumber daya alam terbatas
  - ☐ d. konsumen Indonesia sedikit
5. Untuk berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan ... untuk memancarkannya.
  - ☐ a. generator
  - ☐ b. satelit
  - ☐ c. proyektor
  - ☒ d. antena
6. Pengaruh positif adanya globalisasi ialah ....
  - ☒ a. informasi lebih cepat
  - ☐ b. kehidupan meningkat
  - ☐ c. mudah mendapat makanan
  - ☐ d. kebutuhan masyarakat sulit didapat
7. Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain, sehingga disebut ....
  - ☐ a. makhluk politik
  - ☐ b. makhluk sosial
  - ☒ c. makhluk individu
  - ☐ d. makhluk berbudi
8. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah ....
  - ☐ a. mata menjadi cepat rusak
  - ☒ b. bangun tidur mudah
  - ☐ c. belajar menjadi giat
  - ☐ d. prestasi meningkat
9. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas ....
  - ☐ a. pemerintah saja
  - ☐ b. guru saja
  - ☐ c. keluarga saja
  - ☒ d. semua benar
10. Terbawa arus perubahan yang negatif akibat globalisasi merupakan perbuatan yang melanggar Pancasila, sila ke- ....
  - ☐ a. 2
  - ☒ b. 3
  - ☐ c. 4
  - ☐ d. 5
11. Mencintai produk dalam negeri merupakan pengamalan Pancasila sila ke- ....
  - ☒ a. 1
  - ☐ b. 2
  - ☐ c. 3
  - ☐ d. 4



12. Pengaruh globalisasi sebaiknya kita ....  
 a. biarkan c. seleksi  
~~a~~ tolak d. terima apa adanya

13. Kita ingin mengetahui berbagai jenis gambar-gambar kenampakan alam di dunia, maka sebaiknya kita pergi ke ....  
 a. stadion ~~a~~ internet  
 b. wartel d. museum

14. Berikut *bukan* pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah ....  
 a. gaya hidup c. komunikasi  
 b. kesederhanaan ~~a~~ makanan

15. Kita rela meninggalkan acara televisi pada saat-saat jam belajar untuk menengok teman yang sakit. Berarti kita telah mengamalkan Pancasila, sila ....  
 a. Ketuhanan Yang Maha Esa  
 b. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab  
~~a~~ Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia  
 d. Persatuan Indonesia

16. Sering main *playstation* dan mengabaikan nasihat orang tua merupakan perbuatan yang bertentangan dengan Pancasila sila ....  
 a. Ketuhanan Yang Maha Esa  
 b. Kemanusiaan yang adil dan beradab  
 c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia  
~~a~~ Persatuan Indonesia

17. Masyarakat yang menutup diri terhadap perubahan, jika diibaratkan pepatah ....  
~~a~~ bagai air di daun talas

b. bagai katak dalam tempurung  
 c. bagai pungguk merindukan bulan  
 d. bagai duri dalam daging

18. Peristiwa di suatu negara dapat diketahui dengan cepat di negara lain, akibat kemajuan di bidang ....  
~~a~~ transportasi c. periklanan  
 b. telekomunikasi d. perindustrian

19. Nama produk makanan yang berasal dari luar negeri adalah ....  
 a. tape ketan, udon  
 b. hamburger, tape ketan  
~~a~~ pizza, spaghetti  
 d. keripik pisang, balado

20. Teknologi yang paling cepat berkembang saat ini ialah ....  
~~a~~ pariwisata c. perindustrian  
~~a~~ informasi d. transportasi

## HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke II**

NO. URUT	NAMA SISWA	EVALUASI	KUALIFIKASI
1.	AD	75	TUNTAS
2.	AL	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
3.	AP	85	TUNTAS
4.	AR	95	TUNTAS
5.	AW	85	TUNTAS
6.	AY	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
7.	BG	80	TUNTAS
8.	BT	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
9.	CP	95	TUNTAS
10.	DC	90	TUNTAS
11	DT	70	TUNTAS
12	FA	90	TUNTAS
13	FK	95	TUNTAS
14	FO	60	<b>TIDAK TUNTAS</b>
15	FR	85	TUNTAS
16	FT	95	TUNTAS
17	HK	95	TUNTAS
18	HS	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
19	KK	85	TUNTAS
20	LT	80	TUNTAS
21	MF	85	TUNTAS
22	NT	85	TUNTAS
23	OD	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
24	RH	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>

NO. URUT	NAMA SISWA	EVALUASI	KUALIFIKASI
25	RR	70	TUNTAS
26	RS	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
27	RZ	75	TUNTAS
28	SB	75	TUNTAS
29	SG	80	TUNTAS
30	SL	70	TUNTAS
31	VL	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
RATA-RATA		78,07	
JUMLAH SISWA TUNTAS		22	
JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS		9	
PERSENTASE KETUNTASAN		70,97%	
PERSENTASE KETIDAKTUNTASAN		29,03 %	

## NILAI TERTINGGI SIKLUS II

~~Nama~~xxxxxx  
~~Nama~~xxxxxx

95

2

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....  
a. prasejarah      c. kuno  
b. sejarah      ☒ globalisasi
2. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada ....  
☒ sumber daya alam  
b. teknologi  
c. ilmu pengetahuan  
d. transportasi
3. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antar masyarakat di dunia.  
☒ komunikasi  
b. perdamaian  
c. isolasi  
d. peperangan
4. Hal yang memengaruhi kemajuan masyarakat adalah ....  
☒ iptek      c. seni  
b. budaya      d. bahasa
5. Bangsa yang menguasai iptek berkesempatan meraih kemajuan dan meraih kemampuan untuk memiliki ....  
☒ masa depan      c. budaya  
b. kekebalan      d. masa lalu
6. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh ....  
a. dampak negatif globalisasi  
☒ dampak positif globalisasi  
c. sebab terjadinya globalisasi  
d. globalisasi di bidang agama
7. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ....  
a. masuknya budaya negatif  
b. hilangnya identitas bangsa  
c. menurunnya jati diri bangsa  
☒ kecepatan dalam memperoleh informasi
8. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ....  
a. Informasi mudah dan cepat  
b. pesawat terbang  
c. *handphone*  
☒ rambut di cat kuning

9. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya ....  
a. koran  
b. majalah  
☒ c. *handphone*  
d. buku harian
10. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa ....  
a. semakin jauh  
☒ b. semakin kecil  
c. semakin tidak terlihat  
d. semakin tua
11. Kata globalisasi berasal dari kata globe yang artinya ....  
☒ a. mendunia  
b. kuno  
c. antik  
d. baru
12. Antarindividu dapat berhubungan dengan kemajuan di bidang ....  
a. transmigrasi  
b. transportasi  
☒ c. teknologi  
d. konsumsi
13. Pada zaman purba, manusia selalu memanfaatkan potensi ....  
☒ a. Alam  
b. Buatan  
c. Manusia  
d. Swalayan
14. Kemudahan memperoleh informasi pengaruh ... dari globalisasi.  
a. Merugikan  
b. Buruk  
c. Negatif  
☒ d. Positif
15. Sikap boros, malas, dan bergaya kebarat-baratan merupakan pengaruh ... dari globalisasi.  
a. Merugikan  
b. Buruk  
☒ c. Negatif  
d. Positif
16. Mudah mencapai tempat tujuan dampak positif di bidang ....  
☒ a. Transportasi  
b. Ekonomi

- c. Konsumsi
  - d. Komunikasi
17. Orang semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain di tempat yang jauh dengan menggunakan ....
- a. Surat
  - ☒ b. Telepon
  - c. Kentongan
  - d. Majalah
18. Pengaruh negatif dari televisi kepada penonton, yaitu rasa ....
- a. Rajin
  - b. Senang
  - ☒ c. Malas
  - d. Pintar
19. Sikap kita menghadapi pengaruh globalisasi melalui ....
- ☒ a. Sekolah
  - b. Masyarakat
  - c. Orang tua
  - d. Ayah
20. Upaya menangkal nilai-nilai yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia, yaitu melalui...
- a. filterisasi
  - b. hura hura
  - ☒ c. modern
  - d. kuno

## NILAI TERENDAH SIKLUS II

Nama: xxxxxxxx  
Kelas: xxxxxxxx

65

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....  
a. prasejarah      c. kuno  
b. sejarah      ~~a~~. globalisasi
2. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada ....  
~~a~~. sumber daya alam  
b. teknologi  
c. ilmu pengetahuan  
d. transportasi
3. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antar masyarakat di dunia.  
a. komunikasi  
b. perdamaian  
~~a~~. isolasi  
d. peperangan
4. Hal yang memengaruhi kemajuan masyarakat adalah ....  
~~a~~. iptek      c. seni  
b. budaya      d. bahasa
5. Bangsa yang menguasai iptek berkesempatan meraih kemajuan dan meraih kemampuan untuk memiliki ....  
~~a~~. masa depan      c. budaya  
b. kekebalan      d. masa lalu
6. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh ....  
a. dampak negatif globalisasi  
~~a~~. dampak positif globalisasi  
c. sebab terjadinya globalisasi  
d. globalisasi di bidang agama
7. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ....  
~~a~~. masuknya budaya negatif  
b. hilangnya identitas bangsa  
c. menurunnya jati diri bangsa  
d. kecepatan dalam memperoleh informasi
8. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ....  
a. Informasi mudah dan cepat  
b. pesawat terbang  
c. handphone  
~~a~~. rambut di cat kuning

9. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya ....  
a. koran  
b. majalah  
☒ ~~handphone~~  
d. buku harian
10. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa ....  
a. semakin jauh  
☒ ~~semakin kecil~~  
c. semakin tidak terlihat  
d. semakin tua
11. Kata globalisasi berasal dari kata globe yang artinya ....  
a. mendunia  
b. kuno  
c. antik  
☒ ~~baru~~
12. Antarindividu dapat berhubungan dengan kemajuan di bidang ....  
a. transmigrasi  
b. transportasi  
☒ ~~teknologi~~  
d. konsumsi
13. Pada zaman purba, manusia selalu memanfaatkan potensi ....  
☒ ~~Alam~~  
b. Buatan  
c. Manusia  
d. Swalayan
14. Kemudahan memperoleh informasi pengaruh ... dari globalisasi.  
a. Merugikan  
☒ ~~Buruk~~  
c. Negatif  
d. Positif
15. Sikap boros, malas, dan bergaya kebarat-baratan merupakan pengaruh ... dari globalisasi.  
a. Merugikan  
b. Buruk  
☒ ~~Negatif~~  
d. Positif
16. Mudah mencapai tempat tujuan dampak positif di bidang ....  
a. Transportasi  
☒ ~~Ekonomi~~



- c. Konsumsi
  - d. Komunikasi
17. Orang semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain di tempat yang jauh dengan menggunakan ....
- ☒ a. Surat
  - b. Telepon
  - c. Kentongan
  - d. Majalah
18. Pengaruh negatif dari televisi kepada penonton, yaitu rasa ....
- a. Rajin
  - b. Senang
  - ☒ c. Malas
  - d. Pintar
19. Sikap kita menghadapi pengaruh globalisasi melalui ....
- ☒ a. Sekolah
  - b. Masyarakat
  - c. Orang tua
  - d. Ayah
20. Upaya menangkal nilai-nilai yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia, yaitu melalui...
- a. filterisasi
  - b. hura hura
  - ☒ c. modern
  - d. kuno

## HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke III**

NO. URUT	NAMA SISWA	EVALUASI	KUALIFIKASI
1.	AD	90	TUNTAS
2.	AL	75	TUNTAS
3.	AP	100	TUNTAS
4.	AR	95	TUNTAS
5.	AW	95	TUNTAS
6.	AY	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
7.	BG	90	TUNTAS
8.	BT	70	TTUNTAS
9.	CP	80	TUNTAS
10.	DC	100	TUNTAS
11	DT	85	TUNTAS
12	FA	100	TUNTAS
13	FK	100	TUNTAS
14	FO	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
15	FR	88	TUNTAS
16	FT	100	TUNTAS
17	HK	100	TUNTAS
18	HS	100	TUNTAS
19	KK	90	TUNTAS
20	LT	85	TUNTAS
21	MF	95	TUNTAS
22	NT	95	TUNTAS
23	OD	75	TUNTAS
24	RH	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
25	RR	90	TUNTAS

NO. URUT	NAMA SISWA	EVALUASI	KUALIFIKASI
26	RS	70	TUNTAS
27	RZ	80	TUNTAS
28	SB	95	TUNTAS
29	SG	85	TUNTAS
30	SL	80	TUNTAS
31	VL	65	<b>TIDAK TUNTAS</b>
RATA-RATA		86,77	
JUMLAH SISWA TUNTAS		27	
JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS		4	
PERSENTASE KETUNTASAN		87,10 %	
PERSENTASE KETIDAKTUNTASAN		12,90 %	

**NILAI TERTINGGI SIKLUS III**

③

100

## Soal Evaluasi

Nama : ~~xxxxxxxxxxxx~~No Presensi : ~~xxxx~~

Kerjakan dengan baik!

1. Grup dangdut pertama yang terkenal di Indonesia adalah ...  
☒ a. Soneta      c. Palapa  
b. Pantura      d. Trio macan
2. Alat musik tradisional disamping bernama ....  
a. Karawitan      c. Drum  
b. Angklung      ☒ d. Gamelan
3. Tarian jaipong berasal dari provinsi ...  
a. Jawa Timur      c. Jawa Tengah  
☒ b. Jawa Barat      d. Aceh
4. Salah satu kesenian seperti gambar disamping bernama ...  
a. wayang golek      ☒ b. wayang kulit  
c. wayang orang      d. pandawa
5. Salah satu lembaga PBB yang bertugas untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya dunia adalah ...  
☒ a. UNICEF      c. UNESCO  
b. WHO      d. ILO
6. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut ....  
a. gaya hidup sederhana      c. gaya hidup apa adanya  
☒ b. gaya hidup modern      d. gaya hidup kuno

7. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang . . . .
- a. transportasi
  - ☒ b. komunikasi
  - c. hiburan
  - d. seni
8. Untuk mendapatkan informasi dari satu negara dengan negara lain dapat memanfaatkan teknologi . . . .
- a. pariwisata
  - b. duta negara
  - ☒ c. transportasi
  - d. telekomunikasi
9. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah . . . .
- ☒ a. kemajuan di bidang transportasi
  - b. pergaulan bebas
  - c. penyalahgunaan narkoba
  - d. perilaku individual
10. 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
11. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil di festival Gendang Nusantara adalah . . . .
- a. kelompok kesenian Danasih
  - b. kelompok kesenian Jawa Timur
  - c. tim kesenian Sumatera Selatan
  - ☒ d. tim kesenian dari Bali
12. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara . .
- ☒ a. pengendalian diri
  - b. menentang globalisasi
  - c. menerima dengan senang

d. mengikuti perkembangan globalisasi

13. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya . . . .

- a. ditiru
- b. dilihat
- ☒ c. dihilangkan
- d. dihafalkan

14. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah . . . .

- a. teknologi semakin canggih
- ☒ b. mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif
- c. dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
- d. teknologi transportasi semakin meningkat

15. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah . . . .

- a. individual
- b. mau menang sendiri
- c. materialistik
- ☒ d. gotong royong

16. Salah satu contoh manfaat telekomunikasi dalam dunia perbankan adalah

- ☒ a. ATM
- b. ABG
- c. BUMN
- d. IMO

17. Salah satu contoh perubahan sosial akibat globalisasi adalah ....

- ☒ a. Acuh tak acuh
- b. Sopan santun
- c. Ramah

- d. Baik hati
18. Warnet singkatan dari ....
- a. Warga netral
  - ☒ b. Warung internet
  - c. Warung kernet
  - d. Warung penyet
19. Sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah ....
- a. Acuh tak acuh
  - b. Suriga
  - ☒ c. Waspada
  - d. Berani
20. Pemanfaatan jasa internet pengganti surat-menyurat disebut ....
- a. Facebook
  - ☒ b. E-mail
  - c. Twitter
  - d. instagram

**NILAI TERENDAH SIKLUS III**

65

## Soal Evaluasi

Nama : ~~Rahman~~xxNo Presensi : ~~xxx~~xx

Kerjakan dengan baik!

1. Grup dangdut pertama yang terkenal di Indonesia adalah ...  
☒ a. Soneta      c. Palapa  
b. Pantura      d. Trio macan
2. Alat musik tradisional disamping bernama ....  
a. Karawitan      c. Drum  
☒ b. Angklung      d. Gamelan
3. Tarian jaipong berasal dari provinsi ...  
a. Jawa Timur      c. Jawa Tengah  
☒ b. Jawa Barat      d. Aceh
4. Salah satu kesenian seperti gambar disamping bernama ...  
a. wayang golek      ☒ b. wayang kulit  
c. wayang orang      d. pandawa
5. Salah satu lembaga PBB yang bertugas untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya dunia adalah ...  
a. UNICEF      c. UNESCO  
b. WHO      ☒ d. ILO
6. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut ...  
a. gaya hidup sederhana      c. gaya hidup apa adanya  
☒ b. gaya hidup modern      d. gaya hidup kuno



- d. mengikuti perkembangan globalisasi
13. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya . . . .
- a. ditiru
  - b. dilihat
  - ☒ c. dihilangkan
  - d. dihafalkan
14. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah . . . .
- a. teknologi semakin canggih
  - ☒ b. mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif
  - c. dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
  - d. teknologi transportasi semakin meningkat
15. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah . . . .
- a. individual
  - b. mau menang sendiri
  - ☒ c. materialistik
  - d. gotong royong
16. Salah satu contoh manfaat telekomunikasi dalam dunia perbankan adalah
- a. ATM
  - b. ABG
  - ☒ c. BUMN
  - d. IMO
17. Salah satu contoh perubahan sosial akibat globalisasi adalah ....
- ☒ a. Acuh tak acuh
  - b. Sopan santun
  - c. Ramah

- d. Baik hati
- 18. Warnet singkatan dari ....
  - ☒ a. Warga netral
  - b. Warung internet
  - c. Warung kernet
  - d. Warung penyet
- 19. Sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah ....
  - a. Acuh tak acuh
  - ☒ b. Suriga
  - c. Waspada
  - d. Berani
- 20. Pemanfaatan jasa internet pengganti surat-menyurat disebut ....
  - ☒ a. Facebook
  - b. E-mail
  - c. Twitter
  - d. instagram

## CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke I**

Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang  
Kelas / Semester : IVB / 2  
Hari / Tanggal : 3 Maret 2015  
Nama Pengamat : Oky Kurnianingtyas Kinasih

Masih banyak indikator keterampilan guru yang belum tercapai. Tiga siswa kurang memperhatikan ketika media ditampilkan. Lima siswa belum bekerja sama dalam diskusi kelompok. Guru belum melakukan refleksi.

**Semarang, 3 Maret 2015**

**Observer**



Oky Kurnianingtyas Kinasih

## CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke II**

Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang  
Kelas / Semester : IVB / 2  
Hari / Tanggal : 17 Maret 2015  
Nama Pengamat : Oky Kurnianingtyas Kinasih

Guru kurang optimal dalam membimbing diskusi kelompok. Guru kurang melakukan pendekatan kepada siswa yang tidak tertib. Guru belum melakukan refleksi.

**Semarang, 17 Maret 2015**

**Observer**



Okky Kurnianingtyas Kinasih

## CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn  
melalui Model *Visual Auditory Kinesthetic* Berbantu Media *PowerPoint*  
pada Siswa Kelas IVB SDN Petompon 02 Semarang  
**Siklus ke III**

Sekolah : SDN Petompon 02 Semarang  
Kelas / Semester : IVB / 2  
Hari / Tanggal : 17 Maret 2015  
Nama Pengamat : Oky Kurnianingtyas Kinasih

Pembelajaran lebih kondusif. Keterampilan guru sudah tercapai hampir keseluruhan.

**Semarang, 17 Maret 2015**

**Observer**



Oky Kurnianingtyas Kinasih

## LAMPIRAN 27

**PERANGKAT PEMBELAJARAN****PENGGALAN SILABUS SIKLUS I**

Sekolah : SD Negeri Petompon 02  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
 Kelas / semester : IV / II  
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber dan Sarana	Penilaian
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang	4.1.1. Menjelaskan pengertian globalisasi. 4.1.2. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi. 4.1.3. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang informasi. 4.1.4. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi. 4.1.5. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membentuk kelompok siswa di dalam kelas secara heterogen.</li> <li>Guru memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan.</li> <li>Siswa diminta untuk memperhatikan pertunjukan powerpoint yang diperagakan oleh guru.</li> <li>Guru memberikan teks soal kepada masing masing kelompok untuk didiskusikan.</li> </ul>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bestari, Prayoga. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI</i>, halaman : 79-80</li> <li>Kartika, Ressi. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI</i>, halaman : 43-48</li> <li>Sarjan. 2008. <i>BSE Pendidikan</i></li> </ul>	Tertulis dan Evaluasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber dan Sarana	Penilaian
		<p>dalam bidang transportasi.</p> <p>4.1.6. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam gaya hidup atau perilaku.</p> <p>4.1.7. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian.</p> <p>4.1.8. Membedakan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk mendiskusikan peragaan powerpoint yang telah dilakukan oleh guru, di luar kelas.</li> <li>• Guru mengecek kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.</li> <li>• Masing-masing kelompok diminta untuk memperagakan hasil diskusi di depan kelas.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peragaan yang sedang dilakukan.</li> <li>• Kelompok penyaji memberikan kesimpulan.</li> <li>• Guru melakukan refleksi.</li> <li>• Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</li> </ul>		<p><i>Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.,</i> halaman : 94-96</p>	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )

Sekolah : SD Negeri Petompon 02  
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
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:

- 4.1.1. Menjelaskan pengertian globalisasi.  
4.1.2. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi.  
4.1.3. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang informasi.  
4.1.4. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi.  
4.1.5. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang transportasi.  
4.1.6. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam gaya hidup atau perilaku.  
4.1.7. Menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian.  
4.1.8. Membedakan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan baik.
2. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi dengan baik.



3. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang informasi dengan baik.
4. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi dengan baik.
5. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang transportasi dengan baik.
6. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam gaya hidup atau perilaku dengan baik.
7. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian dengan baik.
8. Melalui *powerpoint*, siswa dapat membedakan 2 contoh pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman dengan baik.

Karakter siswa yang diharapkan: Bekerjasama (*Cooperative*), Disiplin (*Discipline*), Rasa Hormat dan Perhatian (*Respect*), Tekun (*Diligence*) dan Tanggung Jawab (*Responsibility*).

E. Materi Ajar:

Pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar siswa.

F. Metode Pembelajaran:

Diskusi

G. Model Pembelajaran:

Visual Auditori Kinestetik (VAK)

H. Langkah-langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan awal

- a. Doa dan salam.
- b. Apresepsi dan motivasi.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti:

- a. Guru membentuk kelompok siswa di dalam kelas secara heterogen.  
(*Eksplorasi*)
- b. Guru memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan.  
(*Eksplorasi*)
- c. Siswa diminta untuk memperhatikan materi ajar dalam bentuk gambar yang disajikan dengan *powerpoint*. (*Elaborasi*)
- d. Guru memberikan lembar kerja yang berisi peta konsep dan bongkar pasang kata kepada masing masing kelompok untuk didiskusikan.  
(*Eksplorasi*)
- e. Siswa diminta untuk mendiskusikan lembar kerja berdasarkan penjelasan yang telah diberikan oleh guru. (*Elaborasi*)
- f. Guru memantau kinerja siswa dengan berkeliling di kelas. (*Eksplorasi*)
- g. Masing-masing kelompok diminta untuk memperagakan hasil diskusi di depan kelas. (*Eksplorasi*)
- h. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peragaan yang sedang dilakukan. (*Elaborasi*)
- i. Kelompok penyaji memberikan kesimpulan. (*Elaborasi*)
- j. Guru melakukan refleksi. (*Konfirmasi*)
- k. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.  
(*Konfirmasi*)
- l. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. (*Konfirmasi*)

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa secara individu.
- b. Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

c. Berdoa dan pulang.

#### I. Media dan Sumber Belajar

1. Bestari, Prayoga. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 79-80
2. Kartika, Ressi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 43-48
3. Sarjan. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.*, halaman : 94-96

#### J. Penilaian

##### 1. Prosedur Penilaian

###### a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

###### b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

##### 2. Instrumen Penilaian

###### a. Penilaian Proses

1) Penilaian Kinerja

2) Penilaian Pengamatan

###### b. Penilaian Hasil Belajar

1) Pilihan Ganda

Guru Kelas



Listyowati, A.Md

NIP. 19751115 200801 2 008

Peneliti



Oky Kurnianingtyas K

1401411519

## LAMPIRAN RPP SIKLUS I

### BAHAN AJAR

Sekolah : SD Negeri Petompon 02  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
 Kelas / Semester : IVB / II  
 Materi Ajar : Pengertian dan contoh globalisasi di berbagai bidang

#### A. Pengertian Globalisasi

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam.

Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

#### B. Contoh Pengaruh Globalisasi

Tanpa disadari budaya asing yang masuk ke Indonesia telah memengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Berikut ini contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar.

##### 1. Teknologi

Perkembangan teknologi di era global yang semakin pesat membuat teknologi dari berbagai macam negara masuk ke Indonesia. Sebagai contoh, adalah adanya Liquid

Crystal Display (LCD), yang berfungsi untuk memproyeksikan tulisan, gambar atau film. Dahulu orang hanya menggunakan OHP proyektor saja yang penggunaannya hanya terbatas untuk tulisan saja. Selain

itu muncul playstation, permainan yang sangat populer. Anak-anak lebih suka permainan yang modern dan canggih seperti itu daripada permainan-permainan lain, semisal bermain gundu, petak umpet, lompat tali, dll. Permainan tersebut mulai ditinggalkan di era global seperti sekarang ini.

## 2. Informasi

Meskipun kita berada di puncak gunung yang letaknya jauh dari kota, akan tetapi kita bisa mendapatkan informasi yang terjadi di kota dan di tempat-tempat lain yang jaraknya jauh dari kita, hal itu terjadi karena adanya globalisasi di bidang informasi. Sebagai contoh jaman dahulu orang hanya bisa mendapatkan informasi melalui berita di radio dan koran, berbeda sekarang dengan adanya televisi, kita bisa menonton berita yang terjadi di kota lain yang jaraknya ribuan

kilometer. Informasi begitu sangat cepat sampai di hadapan kita. Kita bisa menonton tayangan gambar dan suara melalui televisi. Selain itu ada pula internet yang sangat canggih, kita bisa mengakses berbagai macam informasi darinya. Jika kita ingin mencari berita apapun itu, kita hanya tinggal searching atau browsing lewat internet tersebut.

## 3. Komunikasi

Komunikasi juga merupakan contoh pengaruh dari globalisasi. Komunikasi adalah suatu hubungan seseorang dengan orang lain. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua orang atau lebih. Dahulu komunikasi antara wilayah menggunakan jasa pos yaitu surat yang sampainya bisa mencapai satu sampai dua hari, kemudian berkembang dengan telepon rumah. Namun, sekarang ini di era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah, cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile. Dengan adanya alat komunikasi yang canggih kita dapat melakukan hubungan dengan siapa saja di dunia ini.

Sekarang ini banyak ditemui warung-warung internet, maka orang akan mudah mencari segala macam informasi yang ada di seluruh dunia. Adanya telepon genggam merupakan alat komunikasi yang praktis, canggih, dan mudah dibawa ke mana saja.

#### 4. Transportasi

Bagi masyarakat sekarang, menempuh jarak yang jauh tidaklah menjadi kendala. Berbagai sarana angkutan sudah tersedia dari yang sederhana sampai yang canggih. Di era globalisasi ini, pergerakan orang dan barang makin cepat dan mudah. Teknologi transportasi yang berkembang dengan pesat memberikan pelayanan prima. Transportasi darat, seperti bus, kereta api, dan sebagainya. Sedangkan transportasi udara, yakni pesawat terbang memungkinkan perjalanan jarak jauh dengan waktu tempuh yang singkat.

#### 5. Gaya Hidup atau perilaku

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis. Globalisasi juga berdampak buruk terhadap gaya hidup masyarakat. Contohnya ada sebagian masyarakat kita meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, hedonis, konsumtif, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua. Selain itu, gaya hidup yang individualistis juga sebagai pengaruh globalisasi, budaya gotong royong mulai hilang dari masyarakat. Gaya hidup seperti itu harus kita jauhi karena tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

#### 6. Pakaian

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

menjaga kesopanan. Pakaian digunakan sebagai trend, modelnya bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia. Contoh lain adalah baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi.

Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Masyarakat kita sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### 7. Makanan dan minuman

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan pokok tersebut sebelum disajikan harus diolah terlebih dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Makanan cepat saji sekarang

banyak dan mudah sekali ditemui. Contoh makanan yang ada karena globalisasi:

pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Selain makanan juga ada minuman dalam kaleng, sehingga mudah dan dapat langsung diminum. Contoh minuman: banyak bermunculan minuman isotonik dan berkarbonasi. Dengan adanya makanan cepat saji yang berasal dari luar negeri membuat orang merasa bangga jika bisa memakannya. Karena jika memakannya berarti disebut orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman. Makanan cepat saji tidak semuanya aman untuk kesehatan. Jika ingin menikmati makanan atau minuman cepat saji, pilihlah jenis makanan atau minuman yang benar-benar aman untuk kesehatan.

## Soal Evaluasi

Nama :

No Presensi :

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

Kerjakan sendiri!

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah ....
  - a. prasejarah
  - b. sejarah
  - c. kuno
  - d. globalisasi
2. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada ....
  - a. sumber daya alam
  - b. teknologi
  - c. ilmu pengetahuan
  - d. transportasi
3. Globalisasi ditandai dengan semakin kecilnya hambatan dalam ... antar masyarakat di dunia.
  - a. komunikasi
  - b. perdamaian
  - c. isolasi
  - d. peperangan
4. Hal yang memengaruhi kemajuan masyarakat adalah ....
  - a. iptek
  - b. budaya
  - c. seni
  - d. bahasa
5. Bangsa yang menguasai iptek berkesempatan meraih kemajuan dan meraih kemampuan untuk memiliki ....
  - a. masa depan
  - b. kekebalan
  - c. budaya
  - d. masa lalu
6. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, contoh ....
  - a. dampak negatif globalisasi
  - b. dampak positif globalisasi
  - c. sebab terjadinya globalisasi
  - d. globalisasi di bidang agama
7. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ....
  - a. masuknya budaya negatif
  - b. hilangnya identitas bangsa
  - c. menurunnya jati diri bangsa
  - d. kecepatan dalam memperoleh informasi
8. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ....
  - a. Informasi mudah dan cepat
  - b. pesawat terbang
  - c. *handphone*
  - d. rambut di cat kuning
9. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya ....
  - a. koran
  - b. majalah
  - c. *handphone*
  - d. buku harian
10. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa ....
  - a. semakin jauh
  - b. semakin kecil
  - c. semakin tidak terlihat
  - d. semakin tua



11. Kata globalisasi berasal dari kata globe yang artinya ....
  - a. mendunia
  - b. kuno
  - c. antik
  - d. baru
12. Antarindividu dapat berhubungan dengan kemajuan di bidang ....
  - a. transmigrasi
  - b. transportasi
  - c. teknologi
  - d. konsumsi
13. Pada zaman purba, manusia selalu memanfaatkan potensi ....
  - a. Alam
  - b. Buatan
  - c. Manusia
  - d. Swalayan
14. Kemudahan memperoleh informasi pengaruh ... dari globalisasi.
  - a. Merugikan
  - b. Buruk
  - c. Negatif
  - d. Positif
15. Sikap boros, malas, dan bergaya kebarat-baratan merupakan pengaruh ... dari globalisasi.
  - a. Merugikan
  - b. Buruk
  - c. Negatif
  - d. Positif
16. Mudah mencapai tempat tujuan dampak positif di bidang ....
  - a. Transportasi
  - b. Ekonomi
  - c. Konsumsi
  - d. Komunikasi
17. Orang semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain di tempat yang jauh dengan menggunakan ....
  - a. Surat
  - b. Telepon
  - c. Kentongan
  - d. Majalah
18. Pengaruh negatif dari televisi kepada penonton, yaitu rasa ....
  - a. Rajin
  - b. Senang
  - c. Malas
  - d. Pintar
19. Sikap kita menghadapi pengaruh globalisasi melalui ....
  - a. Sekolah
  - b. Masyarakat
  - c. Orang tua
  - d. Ayah
20. Upaya menangkal nilai-nilai yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia, yaitu melalui...
  - a. filterisasi
  - b. hura hura
  - c. modern
  - d. kuno

## PENGALAN SILABUS

Sekolah : SD Negeri Petompon 02  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
 Kelas / semester : IVB / II  
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber dan Sarana	Penilaian
4.2Menyikapi pengaruh globalisasi.	Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang	4.2.1Menjelaskan 3 dampak positif globalisasi. 4.2.2Menjelaskan 3 dampak negatif globalisasi. 4.2.3Menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan keluarga. 4.2.4Menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan sekolah. 4.2.5Menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membentuk kelompok siswa di dalam kelas secara heterogen.</li> <li>Guru memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan.</li> <li>Siswa diminta untuk memperhatikan pertunjukan powerpoint yang diperagakan oleh guru.</li> <li>Guru memberikan teks soal kepada masing masing kelompok untuk didiskusikan.</li> <li>Siswa diminta untuk mendiskusikan peragaan powerpoint yang telah dilakukan oleh guru, di luar kelas.</li> <li>Guru mengecek</li> </ul>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bestari, Prayoga. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI</i>, halaman : 79-80</li> <li>Kartika, Ressi. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI</i>, halaman : 43-48</li> <li>Sarjan. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.</i>, halaman : 94-96</li> </ul>	Tertulis dan Evaluasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber dan Sarana	Penilaian
			<p>kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok diminta untuk memperagakan hasil diskusi di depan kelas.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peragaan yang sedang dilakukan.</li> <li>• Kelompok penyaji memberikan kesimpulan.</li> <li>• Guru melakukan refleksi.</li> <li>• Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</li> </ul>			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )

Sekolah : SD Negeri Petompon 2  
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
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 Menyikapi pengaruh globalisasi.

C. Indikator:

- 4.2.1 Menjelaskan 3 dampak positif globalisasi.  
4.2.2 Menjelaskan 3 dampak negatif globalisasi.  
4.2.3 Menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan keluarga.  
4.2.4 Menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan sekolah.  
4.2.5 Menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan masyarakat.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menjelaskan 3 dampak positif globalisasi dengan baik.
2. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menjelaskan 3 dampak negatif globalisasi dengan baik.
3. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan keluarga dengan baik.
4. Melalui *powerpoint*, siswa dapat menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan sekolah dengan baik.

5. Melalui *powerpoint* siswa dapat menentukan 2 sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan masyarakat dengan baik.

Karakter siswa yang diharapkan: Bekerjasama (*Cooperative*), Disiplin (*Discipline*), Rasa Hormat dan Perhatian (*Respect*), Tekun (*Diligence*) dan Tanggung Jawab (*Responsibility*).

E. Materi Ajar:

Dampak globalisasi dan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi.

F. Metode Pembelajaran:

Diskusi

G. Model pembelajaran:

Visual Auditori Kinestetik (VAK)

H. Langkah-langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan awal

- a. Doa dan salam.
- b. Apresepsi dan motivasi.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti:

- a. Guru membentuk kelompok siswa di dalam kelas secara heterogen. (*Eksplorasi*)
- b. Guru memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan. (*Eksplorasi*)
- c. Siswa diminta untuk memperhatikan pertunjukan powerpoint yang diperagakan oleh guru. (*Elaborasi*)
- d. Guru memberikan teks soal kepada masing masing kelompok untuk didiskusikan, (*Eksplorasi*)

- e. Siswa diminta untuk mendiskusikan peragaan powerpoint yang telah dilakukan oleh guru, di luar kelas. (*Elaborasi*)
  - f. Guru mengecek kinerja siswa dengan berkeliling di kelas. (*Eksplorasi*)
  - g. Masing-masing kelompok diminta untuk memperagakan hasil diskusi di depan kelas. (*Eksplorasi*)
  - h. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peragaan yang sedang dilakukan. (*Elaborasi*)
  - i. Kelompok penyaji memberikan kesimpulan. (*Elaborasi*)
  - j. Guru melakukan refleksi. (*Konfirmasi*)
  - k. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (*Konfirmasi*)
  - l. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. (*Konfirmasi*)
3. Kegiatan Penutup
- a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa secara individu.
  - b. Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
  - c. Berdoa dan pulang.

#### I. Media dan Sumber Belajar

- 1. Bestari, Prayoga. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 79-80
- 2. Kartika, Ressi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 43-48
- 3. Sarjan. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.*, halaman : 94-96

#### J. Penilaian

- 1. Prosedur Penilaian
  - c. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

d. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

a) Penilaian Kinerja

b) Penilaian Pengamatan

b. Penilaian Hasil Belajar

a) Soal evaluasi

Guru Kelas



Listyowati, A.Md

NIP. 19751115 200801 2 008

Peneliti



Oky Kurnianingtyas K

1401411519

### BAHAN AJAR

Sekolah	: SD Negeri Petompon 02
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Semester	: IVB / II
Materi Ajar	: Dampak globalisasi dan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi.

#### A. Dampak Globalisasi

Arus globalisasi yang besar sangat susah dibendung, pengaruh globalisasi berbagai bidang pun sangat beragam. Kemarin kita sudah mempelajari tentang pengertian dan pengaruh globalisasi. Kalian tahu manfaat globalisasi sangat besar bagi kehidupan manusia dimanapun dia berada, akan tetapi disamping itu ada dampak yang harus kita tahu dari globalisasi itu sendiri, ada dampak positif dan negatif. Kita perlu mempelajarinya supaya kita dapat menyikapi arus globalisasi ini dengan bijak. Berikut akan dijelaskan mengenai dampak positif dan negatif dari globalisasi.

##### 1. Dampak Positif Globalisasi

- a. Dalam bidang teknologi, misalnya dengan adanya laptop yang berkembang menjamur dimana-mana, dulu kita hanya mengenal mesin ketik, terbayang bagaimana kita menulis kata-kata harus dengan hati-hati, dan tidak boleh salah, karena tidak bisa dihapus, kemudian susah pula untuk menyimpan file yang sudah kita ketik. Kemudian berkembang menjadi komputer, tak lama kemudian muncullah laptop, yang lebih canggih, simpel dan ringan. Bisa dibawa kemana-mana. Hal tersebut sangat mempermudah kita untuk menulis data.
- b. Dalam bidang informasi, internet menjadi solusi mudah dan murah bagi kita untuk mendapatkan informasi yang jaraknya ribuan kilometer dari kita berada saat ini. Selain itu televisi juga menjadi sarana yang cepat untuk mendapatkan informasi dari yang dulu hanya melalui radio, sekarang televisi muncul dengan adanya tayangan gambarnya, suara dan gerak dan warnanya, yang terasa lebih hidup. Sehingga informasi dapat kita dapatkan meskipun kita berada di pedalaman.



c. Dalam bidang komunikasi, dulu orang harus mengirim surat supaya bisa berkomunikasi dengan orang lain yang jaraknya jauh, dan membutuhkan waktu sehari-hari, akan tetapi sekarang kita bisa menggunakan surat elektronik atau e-mail melalui internet dengan waktu hanya hitungan detik surat sudah sampai ke tangan yang dituju. Sangat mudah dan praktis. Lebih canggih lagi, orang bisa berbicara dengan orang lain hanya melalui alat kecil yang bernama handphone atau telepon yang jaraknya puluhan ribu kilometer.

d. Dalam bidang transportasi, dulu orang harus naik andong atau kereta sapi untuk pergi ke suatu tempat, tapi dengan berkembangnya jaman, lalu muncullah sepeda, kemudian ada lagi yang lebih hebat yaitu sepeda motor dan mobil, setelah itu dengan adanya globalisasi bermunculan alat transportasi yang lebih canggih dan modern lagi yaitu kereta dan pesawat. Sehingga hal itu akan mempermudah orang untuk bepergian ke suatu tempat dengan lebih cepat waktunya dan lebih murah.

## 2. Dampak Negatif Globalisasi

a. Dengan adanya internet, orang semakin cepat dan mudah dalam mengakses informasi yang ada, jika tidak diatur dengan bijak maka akan terjadi penyalahgunaan, misalnya untuk membuka situs-situs porno, situs judi, prostitusi, dll.

b. Bagi anak-anak munculnya kecanggihan dalam bidang teknologi, yaitu games di berbagai alat, misal di hp android, i-pad dan plastation, akan menyebabkan anak tersebut malas dan jarang bergaul dengan temannya karena terlalu asik bermain game yang bermacam-macam jenisnya.

c. Di era global seperti sekarang ini, masyarakat cenderung bersikap individualis, mulai menghilangkan rasa gotong royong dan kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagian masyarakat kita meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, hedonis, konsumtif, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua.

## B. Sikap terhadap Pengaruh Globalisasi

Setelah memahami dampak positif dan negatif globalisasi. Apa sikap yang harus kita ambil? Haruskah kita menyendiri agar tidak terpengaruh dampak negatifnya?

Ataukah kita ikut larut dalam arus globalisasi tanpa batas? Kita harus bijaksana dan hati-hati agar tidak salah dalam menyikapinya. Kearifan diperlukan untuk menyikapi dampak globalisasi. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi. Adapun upaya penanggulangannya dapat diterapkan di berbagai lingkungan yang berbeda-beda.

#### 1. Lingkungan Sekolah

Upaya menanggulangi pengaruh negatif globalisasi di sekolah antara lain :

- a. Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antarpelajar. Untuk itu, peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan.
- b. Siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah. Misalnya untuk tidak membawa handphone, atau gadget lain. Dan mengikuti shalat berjamaah secara rutin di sekolah.
- c. Selain itu siswa bisa mengikuti kegiatan-kegiatan yang positif di sekolahnya untuk mengisi waktu luang, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler, seperti karate, pramuka, menari, dll.

#### 2. Lingkungan Keluarga

- a. Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak.
- b. Orang tua juga harus memberi keteladanan. Orang tua harus menjadi contoh yang patut ditiru anak-anaknya. Dan yang tidak kalah pentingnya, berusaha menciptakan komunikasi yang baik antaranggota keluarga.
- c. Bagi anak, juga harus mengembangkan potensi diri ke arah yang positif. Misalnya aktif mengisi waktu luang dengan membaca, berolahraga, mengikuti kursus-kursus, dan lain-lain.

d. Penerapan perilaku sopan santun juga harus dilakukan anak. Misalnya menghormati dan mematuhi orang tua, menyayangi saudara, membimbing adik, dan lain-lain.

### 3. Lingkungan Masyarakat

a. Dalam mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke masyarakat, peran tokoh masyarakat dan agama sangat diperlukan. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakatnya. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya.

b. Bagi anak sendiri, hendaknya aktif mengikuti dan melaksanakan ajaran agamanya dengan disiplin. Misalnya disiplin beribadah.

## Soal Evaluasi

Nama :

No Presensi :

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, *kecuali* ....

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

2. Berikut akibat terjadinya globalisasi, *kecuali* ....

- a. banyak perusahaan asing di Indonesia
- b. wilayah industri makin luas
- c. berkomunikasi makin cepat dan mudah
- d. kita mudah mendapat produk luar negeri

3. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah ....

- a. televisi      c. radio
- b. koran        d. telepon

4. Banyak perusahaan asing yang beroperasi di Indonesia sebab ....

- a. situasi negara relatif aman
- b. upah tenaga kerja tinggi
- c. sumber daya alam terbatas
- d. konsumen Indonesia sedikit

5. Untuk berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan ... untuk memancarkannya.

- a. generator      c. proyektor
- b. satelit        d. antena

6. Pengaruh positif adanya globalisasi ialah ....

- a. informasi lebih cepat

- b. kehidupan meningkat
- c. mudah mendapat makanan
- d. kebutuhan masyarakat sulit didapat

7. Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain, sehingga disebut ....

- a. makhluk politik
- b. makhluk sosial
- c. makhluk individu
- d. makhluk berbudi

8. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah ....

- a. mata menjadi cepat rusak
- b. bangun tidur mudah
- c. belajar menjadi giat
- d. prestasi meningkat

9. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas ....

- a. pemerintah saja
- b. guru saja
- c. keluarga saja
- d. semua benar

10. Terbawa arus perubahan yang negatif akibat globalisasi merupakan perbuatan yang melanggar Pancasila, sila ke- ....

- a. 2      c. 4
- b. 3      d. 5

11. Mencintai produk dalam negeri merupakan pengamalan Pancasila sila ke- ....

- a. 1      c. 3
- b. 2      d. 4

12. Pengaruh globalisasi sebaiknya kita ....

- a. biarkan                      c. seleksi
- b. tolak                         d. terima apa adanya

13. Kita ingin mengetahui berbagai jenis gambar-gambar kenampakan alam di dunia, maka sebaiknya kita pergi ke ....

- a. stadion                      c. internet
- b. wartel                        d. museum

14. Berikut *bukan* pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah ....

- a. gaya hidup                      c. komunikasi
- b. kesederhanaan                d. makanan

15. Kita rela meninggalkan acara televisi pada saat-saat jam belajar untuk menengok teman yang sakit. Berarti kita telah mengamalkan Pancasila, sila ....

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab
- c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
- d. Persatuan Indonesia

16. Sering main *playstation* dan mengabaikan nasihat orang tua merupakan perbuatan yang bertentangan dengan Pancasila sila ....

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
- d. Persatuan Indonesia

17. Masyarakat yang menutup diri terhadap perubahan, jika diibaratkan pepatah ....

- a. bagai air di daun talas

- b. bagai katak dalam tempurung
- c. bagai pungguk merindukan bulan
- d. bagai duri dalam daging

18. Peristiwa di suatu negara dapat diketahui dengan cepat di negara lain, akibat kemajuan di bidang ....

- a. transportasi                      c. periklanan
- b. telekomunikasi                d. perindustrian

19. Nama produk makanan yang berasal dari luar negeri adalah ....

- a. tape ketan, udon
- b. hamburger, tape ketan
- c. pizza, spaghetti
- d. keripik pisang, balado

20. Teknologi yang paling cepat berkembang saat ini ialah ....

- a. pariwisata                      c. perindustrian
- b. informasi                        d. transportasi

## PENGALAN SILABUS

Sekolah : SD Negeri Petompon 02  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
 Kelas / semester : IVB / II  
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber dan Sarana	Penilaian
4.3 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang	4.3.1 Menyebutkan 2 contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional. 4.3.2 Menyebutkan 2 contoh alat musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional. 4.3.3 Menyebutkan 2 contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional. 4.3.4 Menyebutkan 2 contoh pakaian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional. 4.3.5 Menyebutkan 2 contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membentuk kelompok siswa di dalam kelas secara heterogen.</li> <li>Guru memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan.</li> <li>Siswa diminta untuk memperhatikan pertunjukan powerpoint yang diperagakan oleh guru.</li> <li>Guru memberikan teks soal kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan.</li> <li>Siswa diminta untuk mendiskusikan peragaan powerpoint yang telah</li> </ul>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bestari, Prayoga. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4</i>, untuk kelas IV SD/MI, halaman : 79-80</li> <li>Kartika, Ressi. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI</i>, halaman : 43-48</li> <li>Sarjan. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4</i> untuk kelas IV SD/M., halaman : 94-96</li> </ul>	Tertulis dan Evaluasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber dan Sarana	Penilaian
		internasional 4.3.6 Menjelaskan cara melestarikan kebudayaan Indonesia.	<p>dilakukan oleh guru, di luar kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kinerja siswa dengan berkeliling di kelas.</li> <li>• Masing-masing kelompok diminta untuk memperagakan hasil diskusi di depan kelas.</li> <li>• Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peragaan yang sedang dilakukan.</li> <li>• Kelompok penyaji memberikan kesimpulan.</li> <li>• Guru melakukan refleksi.</li> <li>• Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</li> </ul>			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )

Sekolah : SD Negeri Petompon 02  
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan  
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 Menyebutkan 2 contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional.
- 4.3.2 Menyebutkan 2 contoh alat musik Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional.
- 4.3.3 Menyebutkan 2 contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional.
- 4.3.4 Menyebutkan 2 contoh pakaian Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional.
- 4.3.5 Menyebutkan 2 contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional
- 4.3.6 Menjelaskan cara melestarikan kebudayaan Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan 2 contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional dengan baik.
2. Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan 2 contoh alat musik Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional dengan baik.



3. Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan 2 contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional dengan baik.
4. Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan 2 contoh pakaian Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional dengan baik.
5. Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan 2 contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misikebudayaan internasional dengan baik.
6. Melalui powerpoint, siswa dapat menjelaskan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan baik.

Karakter siswa yang diharapkan: Bekerjasama (*Cooperative*), Disiplin (*Discipline*), Rasa Hormat dan Perhatian (*Respect*), Tekun (*Diligence*) dan Tanggung Jawab (*Responsibility*).

E. Materi Ajar:

Dampak globalisasi dan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi.

F. Metode Pembelajaran:

Diskusi

G. Model pembelajaran:

Visual Auditori Kinestetik (VAK)

H. Langkah-langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan awal
  - a. Doa dan salam.
  - b. Apresepsi dan motivasi.
  - c. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
2. Kegiatan Inti:
  - a. Guru membentuk kelompok siswa di dalam kelas secara heterogen. (*Eksplorasi*)

- b. Guru memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan. (*Eksplorasi*)
  - c. Siswa diminta untuk memperhatikan pertunjukan powerpoint yang diperagakan oleh guru. (*Elaborasi*)
  - d. Guru memberikan teks soal kepada masing masing kelompok untuk didiskusikan. (*Eksplorasi*)
  - e. Siswa diminta untuk mendiskusikan peragaan powerpoint yang telah dilakukan oleh guru, di luar kelas. (*Elaborasi*)
  - f. Guru mengecek kinerja siswa dengan berkeliling di kelas. (*Eksplorasi*)
  - g. Masing-masing kelompok diminta untuk memperagakan hasil diskusi di depan kelas. (*Eksplorasi*)
  - h. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peragaan yang sedang dilakukan. (*Elaborasi*)
  - i. Kelompok penyaji memberikan kesimpulan. (*Elaborasi*)
  - j. Guru melakukan refleksi. (*Konfirmasi*)
  - k. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (*Konfirmasi*)
  - l. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. (*Konfirmasi*)
3. Kegiatan Penutup
- a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa secara individu.
  - b. Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
  - c. Berdoa dan pulang.

#### I. Media dan Sumber Belajar

- 4. Bestari, Prayoga. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 79-80
- 5. Kartika, Ressi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 43-48

6. Sarjan. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.*, halaman : 94-9

## J. Penilaian

### 1. Prosedur Penilaian

#### a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

#### b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

### 2. Instrumen Penilaian

#### a. Penilaian Proses

3) Penilaian Kinerja

4) Penilaian Pengamatan

#### b. Penilaian Hasil Belajar

1) Pilihan Ganda

Guru Kelas



Listyowati, A.Md

NIP. 19751115 200801 2 008

Peneliti



Oky Kurnianingtyas K

1401411519

## LAMPIRAN RPP SIKLUS III

## BAHAN AJAR

Sekolah : SD Negeri Petompon 02

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas / Semester: IVB / II

Materi Ajar : Dampak globalisasi dan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi.

Budaya itu adalah pikiran dan akal budi. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Wilayah Indonesia membentang dari Sabang sampai Merauke, karena itulah Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki ciri khas sendiri-sendiri. Di setiap daerah di wilayah Indonesia, pastilah memiliki suku masingmasing. Tiap-tiap suku memiliki budaya yang berbeda-beda. Apabila disatukan, akan menjadi modal kekuatan bagi Indonesia, khususnya di bidang seni dan budaya.

Sebagai sebuah bangsa yang baik, kita juga harus bergaul dengan bangsa lain yang kebudayaannya berbeda. Akan tetapi, tidak semua budaya asing yang masuk kita terima. Kita perlu menyaring dan memilih budaya asing yang masuk, sehingga tidak berdampak buruk bagi budaya asli kita. Kita harus melestarikan budaya kita sendiri. Sebab kebudayaan asli kita tentu jauh lebih baik karena sesuai dengan kepribadian bangsa kita. Dengan melakukan misi kebudayaan internasional ke manca negara kita bisa memperkenalkan kebudayaan kita. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia, pada akhirnya akan menambah devisa negara. Hal ini merupakan keuntungan bagi bangsa Indonesia yang terdiri atas berbagai macam suku dan mempunyai 240 beraneka ragam kebudayaan. Berikut adalah kebudayaan Indonesia yang sudah terkenal di luar negeri :

# 1. Musik

## a. Dangdut

Dangdut merupakan salah satu dari *genre* seni musik yang berkembang di Indonesia dan mengandung unsur-unsur musik Hindustan, Melayu, dan Arab. Penyebutan nama "dangdut" merupakan onomatope dari suara permainan tabla (dalam dunia dangdut disebut *gendang* saja) musik India. Putu Wijaya awalnya menyebut dalam majalah Tempo edisi 27 Mei 1972 bahwa lagu *Boneka dari India* adalah campuran lagu Melayu, irama padang pasir, dan "dang-ding-dut" India. Sebutan ini selanjutnya diringkas menjadi "dangdut" saja, dan oleh majalah tersebut digunakan untuk menyebut bentuk lagu Melayu yang terpengaruh oleh lagu India. Tokoh musik dangdut yang terkenal adalah Rhoma Irama yang mendapat jukukan sebagai Raja angdut dan Elvi Sukaeshi sebagai Ratu dangdut. Rhoma Irama menjadikan dangdut sebagai alat berdakwahnya, yang terlihat dari

lirik-lirik lagu ciptaannya sendiri bersama grupnya yaitu Soneta. Sekarang musik dangdut menjadi musik khas dari Indonesia yang sudah terkenal di luar negeri. Bahkan warga Amerika pun membuat buku tentang musik dangdut.

#### b. Keroncong

Keroncong merupakan nama dari instrumen musik sejenis ukulele dan juga sebagai nama dari jenis musik khas Indonesia yang menggunakan instrumen musik keroncong, flute, dan seorang penyanyi wanita. Akar keroncong berasal dari sejenis musik Portugis yang dikenal sebagai fado yang diperkenalkan oleh para pelaut dan budak kapal niaga bangsa itu sejak abad ke-16 ke Nusantara. Salah satu tokoh Indonesia yang memiliki kontribusi cukup besar dalam membesarkan musik keroncong adalah bapak Gesang. Lelaki asal kota Surakarta (Solo) ini bahkan mendapatkan santunan setiap tahun dari

pemerintah Jepang karena berhasil memperkenalkan musik keroncong di sana. Salah satu lagunya yang paling terkenal adalah Bengawan Solo. Lantaran pengabdianya itulah, Gesang dijuluki "Buaya Keroncong" oleh insan keroncong Indonesia, sebutan untuk pakar musik keroncong.

### 2. Alat Musik

#### a. Angklung

Setiap daerah di Indonesia mempunyai alat musik sendiri-sendiri, misalnya alat musik angklung berasal dari Jawa Barat. Cara menggunakan angklung adalah dengan digoyang-goyangkan.

#### b. Gamelan

Alat musik gamelan banyak terdapat di daerah Jawa Tengah, Bali, Jawa Barat, dan Jawa Timur. Jenis alat musik gamelan dibuat dari bahan kuningan atau perunggu. Gamelan terdiri atas seperangkat gamelan antara lain bonang, kenong, demung, gender, saron, gong, dan ada salah satu alat gamelan yang dibuat dari bambu yang disebut gambang. Gamelan menonjolkan adanya perkembangan kebudayaan, khususnya kesenian wayang, baik wayang kulit atau wayang golek dan karawitan. Ternyata alat musik gamelan tidak hanya terdapat di daerah-daerah tertentu saja di Indonesia, tetapi alat musik gamelan sudah dimiliki oleh bangsabangsa manca negara, misalnya bangsa Belanda memiliki dan menguasai permainan musik gamelan.

### 3. Tarian

#### a. Tari Jaipong

Jaipongan adalah sebuah jenis tari pergaulan tradisional masyarakat Sunda, Jawa Barat, yang cukup populer di Indonesia. Tari ini diciptakan oleh seorang seniman asal Bandung, Gugum Gumbira, sekitar tahun 1960-an, dengan tujuan untuk menciptakan suatu jenis musik dan tarian pergaulan yang digali dari kekayaan seni tradisi rakyat Nusantara, khususnya Jawa Barat. Dewasa ini tari Jaipongan boleh disebut sebagai salah satu identitas kesenian Jawa Barat, hal ini nampak pada beberapa acara-acara penting yang berkenaan dengan tamu dari negara asing yang datang ke Jawa Barat, maka disambut dengan pertunjukan tari Jaipongan. Demikian pula dengan misi-misi kesenian ke manca negara senantiasa dilengkapi dengan tari Jaipongan. Tari Jaipongan banyak memengaruhi kesenian-kesenian lain yang ada di masyarakat Jawa Barat, baik pada seni pertunjukan wayang, degung, genjring/terbangan, kacapi jaipong, dan hampir semua

pertunjukan rakyat maupun pada musik dangdut modern yang dikolaborasikan dengan Jaipong menjadi kesenian Pong-Dut.

#### b. Tari Saman

Tari Saman (ditarikan pria) atau Tari Ratoh Jaroe (ditarikan wanita) adalah sebuah tarian suku Gayo (Gayo Lues) yang biasa ditampilkan untuk merayakan peristiwa-peristiwa penting dalam adat. Syair dalam tarian Saman mempergunakan bahasa Arab dan bahasa Gayo. Selain itu biasanya tarian ini juga ditampilkan untuk merayakan kelahiran Nabi Muhammad SAW. Dalam beberapa literatur menyebutkan tari Saman di Aceh didirikan dan dikembangkan oleh Syekh Saman, seorang ulama yang berasal

dari Gayo di Aceh Tenggara. Tari Saman ditetapkan UNESCO sebagai Daftar Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia dalam Sidang ke-6 Komite Antar-Pemerintah untuk Pelindungan Warisan Budaya Tak benda UNESCO di Bali, 24 November 2011 Tari saman merupakan salah satu media untuk pencapaian pesan (dakwah). Tarian ini mencerminkan pendidikan, keagamaan, sopan santun, kepahlawanan, kekompakan dan kebersamaan. Tari Saman biasanya ditampilkan tidak menggunakan iringan alat musik, akan tetapi menggunakan suara dari para penari dan tepuk tangan mereka yang biasanya dikombinasikan dengan memukul dada dan pangkal paha mereka sebagai sinkronisasi dan menghempaskan badan ke berbagai arah. Tarian ini dipandu oleh seorang pemimpin yang lazimnya disebut Syekh. Selain mengatur gerakan para penari, Syekh juga bertugas menyanyikan syair-syair lagu saman. yaitu ganit.

### 4. Pakaian

#### a. Batik

Kata "batik" berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa: "amba", yang bermakna "menulis" dan "titik" yang bermakna "titik. Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut,

termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober, 2009.

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama yang sampai saat ini masih ada. Batik juga pertama kali diperkenalkan kepada dunia oleh Presiden Soeharto, yang pada waktu itu memakai batik pada Konferensi PBB.

#### b. Songket

Songket adalah jenis kain tenun tradisional Melayu dan Minangkabau di Indonesia, Malaysia, dan Brunei. Songket digolongkan dalam keluarga tenunan brokat. Songket ditenun dengan tangan dengan benang emas dan perak dan pada umumnya dikenakan pada acara-acara resmi. Benang logam metalik yang tertun

berlatar kain menimbulkan efek kemilau cemerlang. Songket adalah kain tenun mewah yang biasanya dikenakan saat kenduri, perayaan atau pesta. Songket dapat dikenakan melilit tubuh seperti sarung, disampirkan di bahu, atau sebagai destar atau tanjak, hiasan ikat kepala. Beberapa kain songket tradisional Sumatra memiliki pola yang mengandung makna tertentu. Songket Palembang merupakan songket terbaik di Indonesia baik diukur dari segi kualitasnya, yang berjuduk "Ratu Segala Kain". Songket eksklusif memerlukan di antara satu dan tiga bulan untuk menyelesaikannya,

sedangkan songket biasa hanya memerlukan waktu sekitar 3 hari.

## 5. Kesenian

### a. Wayang

Istilah 'wayang' adalah kata Jawa untuk bayangan, atau *Bayang* dalam standar Indonesia dan Melayu. Dalam bahasa Jawa sehari-hari modern dan kosakata bahasa Indonesia, *wayang* yang paling sering dikaitkan dengan wayang itu sendiri atau pertunjukan wayang seluruh teater. Ketika istilah ini digunakan untuk merujuk kepada jenis teater boneka, boneka itu sendiri kadang-kadang disebut sebagai *wayang*. Pertunjukan dari wayang teater disertai dengan *gamelan* orchestra di Jawa, dan oleh *jender wayang* di Bali. Orang yang memainkan wayang disebut sebagai dalang, biasanya permainan wayang diiringi dengan alunan musik gamelan yang dinyanyikan oleh seorang sinden. UNESCO menunjuk *wayang kulit*, boneka wayang dan yang paling dikenal dari Indonesia wayang, sebagai Masterpiece of Warisan Lisan dan Takbenda Manusia pada tanggal 7 November 2003. Sebagai imbalan atas pengakuan UNESCO mengharuskan Indonesia untuk melestarikan warisan wayang tersebut.

### b. Reog

Reog adalah salah satu kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya. Gerbang kota Ponorogo dihiasi oleh sosok warok dan gemblak, dua sosok yang ikut tampil pada saat reog dipertunjukkan. Reog adalah salah satu budaya daerah di Indonesia yang masih sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat.

Adegan dalam seni reog biasanya tidak mengikuti skenario yang tersusun rapi. Disini selalu ada interaksi antara pemain dan dalang (biasanya pemimpin rombongan) dan kadang-kadang dengan penonton. Terkadang seorang pemain yang sedang pentas dapat digantikan oleh pemain lain bila pemain tersebut kelelahan. Yang lebih dipentingkan dalam pementasan seni reog adalah memberikan kepuasan kepada penontonnya. Adegan terakhir adalah singa barong, dimana pelaku memakai topeng berbentuk kepala singa dengan mahkota yang terbuat dari bulu burung merak.

Berat topeng ini bisa mencapai 50-60 kg. Topeng yang berat ini dibawa oleh penarinya dengan gigi. Kemampuan untuk membawakan topeng ini selain diperoleh dengan latihan yang berat, juga dipercaya diperoleh dengan latihan spiritual seperti puasa dan tapa.

Cara Melestarikan Kebudayaan Indonesia, antara lain:

1. Mengenal kebudayaan Indonesia, misalnya dengan mengunjungi museummuseum, dan pergi ke tempat pembuatannya.
2. Menonton pertunjukan dari kebudayaan itu, misalnya menonton pertunjukan wayang, dan tarian.
3. Mempelajari kebudayaan tersebut, misalnya dengan belajar menari tradisional, dan memainkan alat musik.



## Soal Evaluasi

Nama :

No Presensi :

Kerjakan dengan baik!

1. Grup dangdut pertama yang terkenal di Indonesia adalah ...
  - a. Soneta      c. Palapa
  - b. Pantura      d. Trio macan
2. Alat musik tradisional disamping bernama ....
  - a. Karawitan      c. Drum
  - b. Angklung      d. Gamelan
3. Tarian jaipong berasal dari provinsi ...
  - a. Jawa Timur      c. Jawa Tengah
  - b. Jawa Barat      d. Aceh
4. Salah satu kesenian seperti gambar disamping bernama ...
  - a. wayang golek      c. wayang kulit
  - b. wayang orang      d. pandawa
5. Salah satu lembaga PBB yang bertugas untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya dunia adalah ...
  - a. UNICEF      c. UNESCO
  - b. WHO      d. ILO
6. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut . . . .
  - a. gaya hidup sederhana      c. gaya hidup apa adanya
  - b. gaya hidup modern      d. gaya hidup kuno
7. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang . . . .
  - a. transportasi      c. hiburan

- b. komunikasi                      d. seni
8. Untuk mendapatkan informasi dari satu negara dengan negara lain dapat memanfaatkan teknologi . . . .
- a. pariwisata                      c. transportasi
  - b. duta negara                      d. telekomunikasi
9. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah . . . .
- a. kemajuan di bidang transportasi
  - b. pergaulan bebas
  - c. penyalahgunaan narkoba
  - d. perilaku individual
10. 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
11. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil di festival Gendang Nusantara adalah . . . .
- a. kelompok kesenian Danasih
  - b. kelompok kesenian Jawa Timur
  - c. tim kesenian Sumatera Selatan
  - d. tim kesenian dari Bali
12. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara . . . .
- a. pengendalian diri
  - b. menentang globalisasi
  - c. menerima dengan senang
  - d. mengikuti perkembangan globalisasi

13. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya . . . .
- ditiru
  - dilihat
  - dihilangkan
  - dihafalkan
14. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah . . . .
- teknologi semakin canggih
  - mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif
  - dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
  - teknologi transportasi semakin meningkat
15. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah . . . .
- individual
  - mau menang sendiri
  - materialistik
  - gotong royong
16. Salah satu contoh manfaat telekomunikasi dalam dunia perbankan adalah
- ATM
  - ABG
  - BUMN
  - IMO
17. Salah satu contoh perubahan sosial akibat globalisasi adalah ....
- Acuh tak acuh
  - Sopan santun
  - Ramah
  - Baik hati
18. Warnet singkatan dari ....
- Warga netral
  - Warung internet

- c. Warung kernet
- d. Warung penyet

19. Sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah ....

- a. Acuh tak acuh
- b. Suriga
- c. Waspada
- d. Berani

20. Pemanfaatan jasa internet pengganti surat-menyurat disebut ....

- a. Facebook
- b. E-mail
- c. Twitter
- d. instagram

## DOKUMENTASI SIKLUS I



Guru melakukan apersepsi



Guru menjelaskan dengan menggunakan media *PowerPoint*



Guru membimbing kelompok berdiskusi



Presentasi hasil diskusi kelompok



## DOKUMENTASI SIKLUS II



Guru melakukan apersepsi



Siswa memperhatikan video dalam *PowerPoint*



Guru membimbing siswa membentuk kelompok



Salah satu siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok



### DOKUMENTASI SIKLUS III



Siswa memperhatikan video yang sedang ditayangkan



Siswa berdiskusi kelompok



Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok



Siswa mengerjakan soal evaluasi