



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS)
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
PADA SISWA KELAS IVB SDN SAMPANGAN 02
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :

RIZA MAULIDA

1401411121

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

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Semarang, 17 Juni 2015

Peneliti,



Riza Maulida

NIM. 1401411121

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Riza Maulida, NIM 1401411121 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 17 Juni 2015

Semarang, 17 Juni 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD

Dosen pembimbing,



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



Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd
NIP.19560704 198203 2 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Riza Maulida, NIM 1401411121 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Rabu

tanggal : 17 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,



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

Sekretaris,

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

Penguji Utama

Harmananto, S.Pd., M.Pd
NIP. 195407251980111001

Penguji I,

Drs. Moch. Ichsan, M.Pd.
NIP 195006121984031001

Penguji II

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd
NIP. 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat” (Winston Churchill).

“Untuk dapat mencapai puncak, diperlukan langkah dengan penuh kesabaran dan kesungguhan (penulis).

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ayahku Sutichat,

Ibuku Chamidah,

Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang”. Di dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran selama penyusunan skripsi.
5. Harmanto, S. Pd., M.Pd., Dosen penguji utama yang memberikan masukan dan tambahan kepada peneliti.
6. Drs. Moch. Ichsan, M.Pd., Dosen penguji I yang memberikan masukan dan tambahan kepada peneliti.
7. Masidi, S.Pd., M.Pd., Kepala SDN Sampangan 02 Kota Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Nafriada, A.Ma.Pd., selaku kolabolator yang telah mendukung dan membantu pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2015

Peneliti

ABSTRAK

Maulida, Riza. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. Halaman 379.

Mata pelajaran PKn memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, berkembang secara positif, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hasil refleksi yang dilakukan peneliti bersama kolaborator, ditemukan masalah dalam pembelajaran PKn pada kelas IVB. Permasalahan tersebut terjadi karena guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk menyelesaikan permasalahan, kurang optimal dalam membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri sehingga siswa terbiasa menerima pengetahuan hanya dari penjelasan guru. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan guru meningkat yaitu pada siklus I dengan kriteria baik, siklus II baik dan siklus III sangat baik; (2) Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I memperoleh kriteria cukup, siklus II baik dan siklus III baik; (3) Hasil belajar pada siklus I presentase ketuntasan 58,33% dengan nilai rata-rata 77. Siklus II meningkat menjadi 75% dengan nilai rata-rata 77,75. dan siklus III meningkat menjadi 86,11% dengan nilai rata-rata 83,5.

Simpulan dari penelitian ini adalah model *TPS* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Saran untuk perbaikan pembelajaran, sebaiknya guru meningkatkan keterampilan mengelola kelas, mengembangkan keberanian dan kemampuan siswa untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat dengan cara memberikan motivasi serta stimulus kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Kualitas pembelajaran PKn, Model *TPS*, media audiovisual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR FOTO KEGIATAN	371
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Hakikat Belajar	13
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	15
2.1.3 Faktor- Faktor yang mempengaruhi Belajar	16
2.1.4 Kualitas Pembelajaran	18
2.1.4.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran	19
2.1.4.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	31
2.1.4.3 Iklim Pembelajaran	34
2.1.4.4 Materi Pembelajaran	35
2.1.4.5 Media pembelajaran	36

2.1.4.6	Hasil Belajar	41
2.1.5	Hakikat PKn	44
2.1.6	Pembelajaran PKn di SD	48
2.1.7	Pendekatan Saintifik	49
2.1.8	Model <i>Think Pair Share (TPS)</i>	55
2.1.9	Media Audiovisual	57
2.1.10	Teori Belajar yang Mendasari Model <i>Think Pair Share (TPS)</i> Berbantuan Media Audiovisual	61
2.1.11	Penerapan Pendekatan Saintifik melalui Model <i>Think Pair Share</i> (<i>TPS</i>) Berbantuan Media Audiovisual	65
2.2	Kajian Empiris	66
2.3	Kerangka Berpikir	68
2.4	Hipotesis Tindakan	71
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	72
3.1.1	Perencanaan	73
3.1.2	Pelaksanaan Tindakan	74
3.1.3	Pengamatan	75
3.1.4	Refleksi	75
3.2	Perencanaan Tahapan Penelitian	76
3.2.1	Siklus I	76
3.2.1.1	Perencanaan	76
3.2.1.2	Pelaksanaan Tindakan	77
3.2.1.3	Pengamatan	79
3.2.1.4	Refleksi	79
3.2.2	Siklus II	80
3.2.2.1	Perencanaan	80
3.2.2.2	Pelaksanaan Tindakan	81
3.2.2.3	Pengamatan	82
3.2.2.4	Refleksi	83
3.2.3	Siklus III	84

3.2.3.1	Perencanaan	84
3.2.3.2	Pelaksanaan Tindakan	85
3.2.3.3	Pengamatan	87
3.2.3.4	Refleksi	88
3.3	Subjek Penelitian	88
3.4	Tempat Penelitian	88
3.5	Variabel Penelitian	89
3.6	Data dan Teknik Pengumpulan Data	89
3.6.1	Jenis Data	89
3.6.2	Sumber Data	90
3.6.3	Teknik Pengumpulan Data	91
3.7	Teknik Analisis Data	94
3.7.1	Data Kuantitatif	94
3.7.2	Data Kualitatif	97
3.8	Indikator Keberhasilan	100
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	102
4.1.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	103
4.1.1.1	Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran ...	103
4.1.1.1.1	Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	103
4.1.1.1.2	Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	109
4.1.1.2	Paparan Hasil Observasi dan Hasil Belajar	116
4.1.1.3	Refleksi	124
4.1.1.4	Revisi	127
4.1.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	128
4.1.2.1	Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran ...	128
4.1.2.1.1	Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	128
4.1.2.1.2	Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	135
4.1.2.2	Paparan Hasil Observasi dan Hasil Belajar Siswa	143
4.1.2.3	Refleksi	150
4.1.2.4	Revisi	153

4.1.3	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	154
4.1.3.1	Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran ...	154
4.1.3.1.1	Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	154
4.1.3.1.2	Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa.....	161
4.1.3.2	Paparan Hasil Observasi dan Hasil Belajar Siswa	168
4.1.3.3	Refleksi	176
4.1.3.4	Revisi	178
4.2	Pembahasan	179
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	180
4.2.1.1	Hasil Observasi Ketrampilan Guru	180
4.2.1.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	190
4.2.1.3	Hasil Obserasi Hasil Belajar	200
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	203
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	207
5.2	Saran	208
DAFTAR PUSTAKA		210

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Model <i>Think Pair Share (TPS)</i> Berbantuan Media Audiovisual	9
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar	96
Tabel 3.2	Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa	98
Tabel 3.3	Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru	99
Tabel 3.4	Kriteria Tingkat keberhasilan Aktivitas Siswa	99
Tabel 3.5	Klasifikasi hasil belajar afektif siswa	100
Tabel 3.6	Klasifikasi hasil belajar psikomotorik siswa	100
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	103
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	110
Tabel 4.3	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I	
Tabel 4.4	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I	116
Tabel 4.5	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I	121
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	129
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	136
Tabel 4.8	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II	143
Tabel 4.9	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II	145
Tabel 4.10	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II	148
Tabel 4.11	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	155
Tabel 4.12	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	162
Tabel 4.13	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III	169
Tabel 4.14	Hasil Belajar Afektif siswa Siklus III	179
Tabel 4.15	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus III	174
Tabel 4.16	Rekapitulasi Presentase Siklus I,II, dan III	179

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	70
Bagan 3.1	Bagan Alur Tahapan penelitian	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus I	104
Gambar 4.2	Gambar Media Pembelajaran Pengaruh Globalisasi	106
Gambar 4.3	Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa siklus I.....	111
Gambar 4.4	Gambar Siswa Mengamati Media Audiovisual	112
Gambar 4.5	Diagram Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus I.....	117
Gambar 4.6	Diagram Hasil Belajar Afektif Siswa siklus I.....	119
Gambar 4.7	Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siswa siklus II	122
Gambar 4.8	Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus II	130
Gambar 4.9	Gambar Media Pembelajaran Dampak Globalisasi	132
Gambar 4.10	Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus II.....	137
Gambar 4.11	Gambar Siswa Berdiskusi dengan Pasangannya	140
Gambar 4.12	Diagram Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus II.....	144
Gambar 4.13	Diagram Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II.....	145
Gambar 4.14	Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II.....	148
Gambar 4.15	Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus III.....	156
Gambar 4.16	Gambar Media Pembelajaran	158
Gambar 4.17	Diagram Peroleh Data Aktivitas Siswa Siklus III	163
Gambar 4.18	Gambar Siswa Mengamati Media Pembelajaran.....	165
Gambar 4.19	Diagram Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus III	169
Gambar 4.20	Diagram Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus III	171
Gambar 4.21	Diagram Hasil belajar Psikomotorik Siswa Siklus III.....	174
Gambar 4.22	Diagram Rekapitulasi Siklus I,II dan III.....	179
Gambar 4.23	Diagram Peningkatan Hasil Observasi Keterampilan Guru	181
Gambar 4.24	Diagram Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	191
Gambar 4.25	Diagram Peningkatan Hasil Belajar PKn	200

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen	215
Lampiran 2	Perangkat Pembelajaran Siklus I	219
Lampiran 3	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	242
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	247
Lampiran 5	Catatan Lapangan Siklus I	248
Lampiran 6	Analisis Data di Lapangan Siklus I	250
Lampiran 7	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I.....	252
Lampiran 8	hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I	255
Lampiran 9	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa siklus I	258
Lampiran 10	Hasil Evaluasi Siswa siklus I	261
Lampiran 11	Perangkat Pembelajaran Siklus II	263
Lampiran 12	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	286
Lampiran 13	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	291
Lampiran 14	Catatan Lapangan Siklus II	292
Lampiran 15	Analisis Data di Lapangan Siklus II	294
Lampiran 16	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II	296
Lampiran 17	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II	299
Lampiran 18	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II	302
Lampiran 19	Hasil Evaluasi Siswa Siklus II	305
Lampiran 20	Perangkat Pembelajaran Siklus III	306
Lampiran 21	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	334
Lampiran 22	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	339
Lampiran 23	Catatan Lapangan Siklus III	340
Lampiran 24	Analisis Catatan Lapangan Siklus III	342
Lampiran 25	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III	343
Lampiran 26	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus III	346
Lampiran 27	Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus III	349
Lampiran 28	Hasil Evaluasi Siswa Siklus III	352

Lampiran 29	Rekapitulasi Hasil Belajar	353
Lampiran 30	Foto Kegiatan Siklus I	356
Lampiran 31	Foto Kegiatan Siklus II	358
Lampiran 32	Foto Kegiatan Siklus III	360
Lampiran 33	Hasil Wawancara dengan kolaborator	362
Lampiran 34	Surat Izin Penelitian	363
Lampiran 35	Surat Pengambilan Data	364
Lampiran 36	Surat Keterangan KKM SDN Sampangan 02 Kota Semarang ..	365

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pembentuk watak dan kepribadian bangsa. Untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan maka dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus bersifat menyenangkan. Melalui proses pembelajaran yang interaktif, menantang dan inspiratif dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang bersifat menyenangkan harus diterapkan untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali untuk mata pelajaran PKn. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No.22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Mata pelajaran PKn dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan

status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain : (1) berfikir 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 (BSNP, 2006:108). Ruang lingkup mata pelajaran PKn untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan Politik; (7) Pancasila; (8) globalisasi (BSNP, 2006:108).

Tujuan serta ruang lingkup PKn yang tercantum dalam KTSP sudah mengandung konsep-konsep yang dapat mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Namun secara umum dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran PKn masih rendah. Rendahnya kualitas pembelajaran PKn didukung oleh hasil temuan penelitian Chandra Setiawan pada tahun 2013 tentang permasalahan pembelajaran PKn, yang menunjukkan bahwa saat ini banyak ditemui peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran PKn, rendahnya

aktivitas belajar peserta didik tersebut ditunjukkan ketika proses pembelajaran, interaksi peserta didik cenderung hanya kepada guru, mereka tidak terbiasa melakukan kegiatan diskusi kelompok dengan temannya. Kemudian ketika guru memberikan sebuah permasalahan pada siswa, siswa menyelesaikan permasalahan itu hanya dengan berdasarkan referensi dari buku.

Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi melalui data observasi, catatan lapangan, dan data dokumen sehingga ditemukan masalah mengenai kualitas pembelajaran PKn kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang masih rendah. Permasalahan tersebut disebabkan karena guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang memberi kesempatan pada siswa dalam menyelesaikan permasalahan sehingga siswa belum bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan tepat, kurang optimal dalam membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri sehingga siswa terbiasa menerima pengetahuan hanya dari penjelasan guru, serta belum memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapat sehingga siswa pasif dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan perolehan hasil belajar PKn siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 kota Semarang dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 63, data hasil belajar menunjukkan bahwa 20 siswa (56%) dari 36 siswa belum mencapai standar KKM. 16 siswa (44%) yang nilainya diatas KKM, dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 88. Dengan melihat data hasil belajar dan melaksanakan pembelajaran PKn, maka perlu sekali dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn

agar siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran PKn, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Permasalahan mengenai rendahnya kualitas pembelajaran PKn merupakan masalah yang penting dan mendesak untuk segera dicari alternatif pemecahan masalahnya agar kualitas pembelajarn PKn di SDN Sampangan 02 Kota Semarang meningkat. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti dengan kolaborator menetapkan alternatif penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui pembelajaran yang inovatif, Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator disamping informator. Selain itu, selama proses pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar secara berkelompok, serta aktif mengikuti pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Audiovisual dalam pembelajaran PKn, Diharapkan melalui penerapan pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual siswa akan lebih berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan pembimbing yang akan menunjang kegiatan siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik,

menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Hosnan,2014:34). Pemilihan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan saintifik memiliki maksud tertentu, yakni untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal,memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja tidak tergantung pada informasi searah dari guru. oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, bukan diberi tahu (Majid, 2014:193)

Penerapan pendekatan saintifik ini dikombinasikan dengan model pembelajaran yang dapat melatih keaktifan dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. Model *Think Pair Share (TPS)* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Think Pair Share (TPS)* merupakan model pembelajaran yang memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan. Manfaat model *Think Pair Share (TPS)* antara lain adalah : (1) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain; (2) mengoptimalkan partisipasi siswa; (3) memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Huda, 2013:206).

Kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* akan lebih efektif bila menggunakan media pembelajaran.

Dengan adanya media akan meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pelajaran serta dengan adanya media siswa akan lebih memahami materi yang di pelajari. Menurut Arsyad (2009: 30) pengajaran melalui audiovisual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Menurut Hamdani (2011: 249) media audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu audiovisual berfungsi sebagai penunjang pembelajaran yang berbasis audio dan visual. Dalam batas-batas tertentu media ini dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Keunggulan media ini dapat memberikan hal yang seperti nyata, seolah-olah kita juga terlibat dalam suatu penayangan tentang suatu kejadian yang mendidik.

Adapun penelitian yang mendukung pemecahan masalah tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Pridic Subandy pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Kooperatif Teknik *Think Pair Share* di Kelas V”. Temuan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Think Pair Share (TPS)* dapat meningkatkan aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan aktivitas fisik peserta didik pada pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Pontianak Utara dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* mengalami peningkatan, serta meningkatkan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 70,16 pada siklus II yaitu 73,71 dan siklus III yaitu 80.

Penelitian yang dilakukan Muh. Fatkhur Rohman A. pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan *Model Think Pair Share* dalam peningkatan pembelajaran PKn di Kelas V Sekolah Dasar”. Temuan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar PKn siswa kelas V. Peningkatan proses belajar dari siklus I mencapai 82,5% dan siklus II menjadi 90%. Peningkatan hasil belajar PKn dari pratindakan yaitu 21,62%, pada siklus I yaitu 37,83%, dan siklus II yaitu 81,08%.

Manfaat dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Melalui penerapan pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual siswa akan lebih aktif, kreatif dan terampil dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta membuat keterampilan guru meningkat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang”

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Umum

1.2.1.1 Rumusan Umum

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang? “

1.2.1.2 Rumusan Khusus

1. Apakah melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang?
2. Apakah melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang?
3. Apakah melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan data yang diperoleh terlihat bahwa siswa kurang memahami pembelajaran karena aktivitas siswa yang masih belum maksimal dan keterampilan guru dalam mengajar masih rendah yang menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah. Oleh karena itu, perlu diambil tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dalam pembelajaran PKn. Adapun langkah-langkah tindakan tersebut adalah

Tabel 1.1
Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Saintifik melalui Model *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Audiovisual

Langkah – langkah Pendekatan saintifik *)	Langkah – langkah Model <i>Think Pair Share (TPS)</i> **)	Langkah – langkah media Audiovisual ***)	Langkah – langkah Pendekatan saintifik melalui model <i>Think Pair Share (TPS)</i> berbantuan media Audiovisual (Guru)	Langkah – langkah Pendekatan saintifik melalui model <i>Think Pair Share (TPS)</i> berbantuan media Audiovisual (Siswa)
Mengamati Guru dan peserta didik perlu memahami apa yang hendak dicatat, melalui kegiatan pengamatan		Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media	Guru merumuskan tujuan pengajaran dan memanfaatkan media.	
Menanya Dari langkah ini diharapkan siswa mampu merumuskan masalah atau merumuskan hal yang ingin diketahuinya		Persiapan guru	Guru mempersiapkan media dan materi yang akan disampaikan	
Menalar Siswa mengolah informasi dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi		Persiapan kelas	Guru memotivasi siswa agar siswa siap mengikuti pembelajaran dan memberikan arahan mengenai penggunaan media audiovisual	Siswa memperhatikan arahan dan penjelasan dari guru
Mengolah Siswa secara bersama-sama, saling bekerjasama, saling membantu mengerjakan hasil tugas terkait dengan materi yang sedang dipelajari	Guru menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media	Guru menyampaikan materi dan menayangkan media audiovisual, kemudian memberi penjelasan mengenai media	siswa memperhatikan penjelasan dan media audiovisual yang ditayangkan guru, kemudian memperhatikan penjelasan dari guru mengenai media audiovisual yang telah di tayangkan.
Mengkomunikasikan Pada kegiatan akhir diharapkan siswa dapat	Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru	Langkah kegiatan belajar siswa	Guru memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa	Siswa berpikir tentang materi/ permasalahan yang disampaikan guru
	Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing		Guru memberikan motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan hasil pemikiran dengan pasangannya	Siswa berkelompok dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing dengan teman sekelompoknya
	Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok		Guru membimbing jalannya diskusi	Kelompok mengemukakan hasil diskusinya di depan

Langkah – langkah Pendekatan saintifik *)	Langkah – langkah Model <i>Think Pair Share</i> (TPS) **)	Langkah – langkah media Audiovisual ***)	Langkah – langkah Pendekatan saintifik melalui model <i>Think Pair Share</i> (TPS) berbantuan media Audiovisual (Guru)	Langkah – langkah Pendekatan saintifik melalui model <i>Think Pair Share</i> (TPS) berbantuan media Audiovisual (Siswa)
menkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama kelompok dan ataupun secara individu	mengemukakan hasil diskusinya			kelas
	Berawal dari kegiatan tersebut, mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa		Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
	Guru memberikan kesimpulan		Guru memberikan kesimpulan	Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi
		Langkah evaluasi pengajaran	Guru memberikan penilaian yang sebenarnya dengan evaluasi	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru
	Penutup		Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	Siswa berdoa bersama sama

Keterangan:

* ____ Langkah- langkah pendekatan saintifik menurut Permendikbud No.81A tahun 2013

** ____ Langkah- langkah model *Think Pair Share* (TPS) menurut Zainal Aqib (2013: 24)

*** ____ Langkah-langkah mediaa audiovisual menurut Djamarah dan Aswan (2013:136)

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah:

Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Audiovisual pada siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Audiovisual
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Audiovisual.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 kota Semarang pada pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Audiovisual

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini diupayakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan berpikir mengenai model *Think Pair Share (TPS)*, menambah pengetahuan dan wawasan berpikir mengenai media

audiovisual, memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas pembelajaran Pkn

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Melalui penerapan model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media Audiovisual, siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik sehingga meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PKn, siswa menjadi lebih bisa berpikir aktif dan kreatif di dalam pembelajaran PKn, menambah rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari, meningkatkan keterampilan siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam menerima pelajaran dan mendalami pembelajaran PKn kemudian meningkatkan kemampuan siswa dalam berkelompok, serta meningkatkan kualitas belajar siswa pada pembelajaran PKn.

1.4.2.2 Bagi Guru

Dapat meningkatkan motivasi guru dalam merencanakan dan mengolah KBM serta memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, menarik dan tidak membosankan

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan hasil siswa serta kinerja guru, meningkatkan mutu proses dan hasil belajar di sekolah secara umum melalui strategi pembelajaran aktif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki peran penting, melalui kegiatan belajar seseorang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai sehingga mampu menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat. Banyak definisi tentang pengertian belajar yang telah dirumuskan oleh para ahli. Menurut Djamarah dan Aswan (2013:38) belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang setelah melakukan aktivitas belajar, namun tidak semua perubahan termasuk dalam belajar, seperti perubahan fisik, mabuk dan gila. Kemudian Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa belajar merupakan usaha-usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) menjelaskan bahwa belajar merupakan perilaku yang dialami oleh siswa berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan ajar. Sedangkan Hamdani (2011:21) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka penulis menarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang bertujuan untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru dan bersifat menetap serta menyeluruh sebagai akibat pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, bukan perubahan yang didapatkan akibat proses kematangan fisik, keadaan mabuk, keadaan lelah dan jenuh.

Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 82) dalam proses belajar mengandung tiga unsur utama yaitu:

- 1) belajar berkaitan dengan perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut di antaranya dalam aspek pengetahuan atau kognitif, aspek sikap atau nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor);
- 2) perubahan perilaku tersebut terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. Interaksi fisik antara individu dengan lingkungannya menghasilkan suatu perubahan tingkah laku;
- 3) belajar untuk waktu tertentu akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap (permanen) atau tidak berubah-ubah;

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa seseorang dikatakan belajar apabila orang tersebut mengalami perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotorik (keterampilan) yang sifatnya menetap dan tidak berubah-ubah. Proses perubahan perilaku tersebut terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan maupun akibat dari proses pengalaman seseorang.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting untuk mencerdaskan anak bangsa. Tinggi rendahnya hasil belajar di pengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut aliran behavioristik pembelajaran merupakan usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai upaya memberikan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Hamdani, 2011: 23).

Menurut Hosnan (2014:18) pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi berupa komunikasi antara sumber belajar, guru maupun siswa, interaksi yang berupa komunikasi tersebut dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Kemudian menurut Gagne dan Briggs (dalam Djamarah, 2010:325) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sistematis yang dirancang dan disusun sedemikian rupa yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar anak didik sehingga proses belajar dapat berjalan lancar dan efektif. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana pelaksanaannya harus memperhatikan komponen-komponennya, yaitu: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; dan (6) penunjang (Rifa'i dan Anni, 2011: 194).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka penulis menarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2.1.3 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajar. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu (Slameto, 2010:54). Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajarnya. Faktor *internal* terdiri dari faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh serta faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan. Faktor *eksternal* terdiri dari faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari luar diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar,

minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi/ sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan mengajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus mengerahkan segala daya dan upaya untuk dapat mencapainya. Menurut Rifa'i dan Anni (2011:97) beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yang terdiri dari faktor *internal* yang meliputi kondisi fisik, psikis, dan sosial; serta faktor *eksternal* yang meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat .

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu faktor *internal* yang meliputi kondisi fisik dan psikis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan). Faktor *eksternal* meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Masing-masing faktor tersebut sangat berpengaruh dalam proses dan hasil belajar siswa dan perlu dukungan positif terhadap masing-masing faktor agar dapat menunjang siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.4 Kualitas Pembelajaran

Hasil belajar siswa dapat optimal apabila kualitas pembelajaran baik. Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) Kualitas dapat dimaknai sebagai mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif) melalui proses pembelajaran. UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu: belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). Empat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Daryanto (2011:54) mendefinisikan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran merupakan suatu interaksi yang sistemik dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal

sesuai dengan tuntutan kulikuler. Menurut Hamdani (2011: 194) Aspek-aspek efektivitas belajar yaitu : (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; (8) peningkatan interaksi kultural. Hal tersebut penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan tinggi rendahnya keberhasilan yang dicapai guru dalam kegiatannya mengubah perilaku siswa, apabila kualitas pembelajaran baik maka hasil belajar akan baik pula. Menurut Depdiknas (2004:7) kualitas pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yaitu keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, materi pembelajaran, iklim pembelajaran, media dan hasil belajar.

2.1.4.1 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, 2013:112). Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang bersifat sangat kompleks sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Mulyasa, 2013:69). Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru,

baik kognitif seperti penguasaan bahan, sikap seperti mencintai profesinya, dan perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain (Hamdani, 2011: 79). Sedangkan menurut Rusman (2014:80) keterampilan dasar mengajar guru pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

Menurut Rusman (2014:80) dalam kegiatan pembelajaran terdapat 9 keterampilan dasar mengajar yang dianggap penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan menutup pelajaran

2.1.4.1.1 Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi agar siswa siap dan perhatian siswa terpusat pada apa yang dipelajari serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi tanpa rasa bosan dan mengantuk (Rusman,2014:80). Sejalan dengan itu Djamarah (2010:138) keterampilan membuka adalah perbuatan guru untuk menciptakan kesiapan mental pada diri siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan memperhatikan pelajaran.

Menurut Usman (2013:92) komponen-komponen keterampilan membuka pelajaran antara lain : menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan dan membuat kaitan.

1) Menarik perhatian siswa

Menarik perhatian siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara: (a) memvariasi gaya mengajar guru; (b) menggunakan alat bantu mengajar yang dapat menarik perhatian siswa; (c) penggunaan pola interaksi yang bervariasi.

2) Menimbulkan motivasi

Cara menimbulkan motivasi antara lain adalah : (a) sikap hangat dan antusias; (b) menimbulkan rasa ingin tahu; (c) mengemukakan ide yang bertentangan; (d) memperhatikan minat siswa.

3) Memberi acuan

Cara cara yang dapat dilakukan untuk memberikan acuan antara lain adalah : (a) mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas; (b) menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan; (c) mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas; (d) mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

4) Membuat Kaitan

Guru berusaha mengaitkan materi baru dengan pengetahuan, minat serta kebutuhan siswa, seperti meninjau kembali pemahaman siswa tentang aspek-aspek yang lebih diketahui dari materi baru yang akan dijelaskan.

Menurut Mulyasa (2013:84) upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian siswa ketika membuka pelajaran antara lain adalah :

- 1) menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang disajikan;
- 2) menyampaikan tujuan yang akan dicapai dan garis besar materi yang akan dipelajari;
- 3) mendayagunakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang disajikan;
- 4) mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang telah lalu maupun untuk menjajagi kemampuan awal berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

2.1.4.1.2 Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya mutlak harus dikuasai oleh guru, karena dengan mengajukan pertanyaan baik guru maupun siswa akan mendapatkan umpan balik dari materi serta juga dapat menggugah perhatian siswa atau peserta didik. Mulyasa (2013:70) menjelaskan bahwa keterampilan bertanya adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena dalam hampir setiap pembelajaran guru diuntut untuk mengajukan pertanyaan, dimana kualitas pertanyaan guru akan mempengaruhi kualitas jawaban dari siswa. Menurut Anita (2007:7.5) pada umumnya kegiatan bertanya bertujuan untuk memperoleh informasi, namun kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru bukan hanya untuk memperoleh informasi tetapi juga untuk meningkatkan terjadinya interaksi baik antar guru dengan siswa maupun interaksi antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Pada dasarnya keterampilan bertanya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar, yakni keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut. Keterampilan bertanya dasar terdiri atas komponen-komponen diantaranya: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) pemberian acuan; (3) Fokus Pertanyaan; (4) pemindahan giliran; (5) penyebaran; (6) pemberian waktu berfikir; (7) pemberian tuntunan. Sedangkan keterampilan bertanya lanjut memiliki komponen sebagai berikut: (1) pengubahan tuntutan kognitif dalam menjawab pertanyaan; (2) pengaturan urutan pertanyaan; (3) penggunaan pertanyaan pelacak; (4) peningkatan terjadinya interaksi (Rusman, 2014: 83).

2.1.4.1.3 Keterampilan Memberi Penguatan

Djamarah (2010:118) menjelaskan bahwa pemberian penguatan merupakan respon terhadap suatu tindakan dimana respon positif bertujuan agar tingkah laku yang baik dapat diulangi lagi dan respon negatif memiliki tujuan agar tingkah laku yang buruk atau kurang baik frekuensinya berkurang atau hilang. Sejalan dengan pendapat tersebut. Usman (2013:80) menjelaskan bahwa penguatan adalah sesuatu respon baik berbentuk verbal maupun non-verbal terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan memberikan umpan balik. Mulyasa (2013:78) menjelaskan bahwa penguatan bertujuan untuk : (1) meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran; (2) merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa; (3) meningkatkan kegiatan belajar dan membina perilaku produktif.

Menurut Rusman (2014:85) ada empat cara dalam memberikan penguatan yaitu :

- 1) penguatan kepada pribadi tertentu, penguatan harus jelas kepada siapa ditujukan;
- 2) penguatan kepada kelompok siswa, caranya dengan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa;
- 3) pemberian penguatan dengan cara segera;
- 4) variasi dalam penggunaan, jenis penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi.

Menurut Anitah (2007:7.25) Penguatan pada dasarnya dapat dilakukan dalam dua jenis yaitu penguatan verbal dan non verbal. Komponen keterampilan memberikan penguatan yang harus dikuasai oleh guru berkaitan dengan keterampilan menggunakan kedua jenis penguatan tersebut adalah penguatan verbal dan non verbal.

1) Penguatan Verbal

Penguatan verbal merupakan penguatan yang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, penguatan verbal ini dapat diberikan dalam bentuk komentar, pujian maupun dukungan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan siswa;

2) Penguatan Non Verbal

Penguatan non verbal dapat ditunjukkan dengan berbagai cara yakni : (1) mimik dan gerakan badan; (2) mgerak mendekati; (3) setuhan; (4) kegiatan yang menyenangkan; (5) pemberian simbol atau benda.

2.1.4.1.4 Keterampilan Mengadakan Variasi

Siswa akan merasa bosan, mengantuk dan kurang perhatian apabila guru tidak menggunakan variasi dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Guru memerlukan variasi dalam mengajar siswa (Djamarah, 2010:124). Menurut Rusman (2014:85) penggunaan variasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan untuk mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton, dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Menurut Mulyasa (2013:78) keterampilan mengadakan variasi merupakan keterampilan yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan anak didik dan agar terus antusias, tekun dan berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Komponen - komponen dalam keterampilan mengadakan variasi antara lain adalah : (1) variasi dalam gaya mengajar; (2) variasi dalam pola interaksi; (3) variasi dalam penggunaan alat bantu pembelajaran (Usman, 2013:85).

Mulyasa (2013:78) memaparkan bahwa kegiatan pengadaan variasi dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk:

- 1) meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi standar yang relevan;
- 2) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan bakat terhadap berbagai hal baru yang ada dalam pembelajaran;
- 3) memupuk perilaku positif peserta didik terhadap pembelajaran;
- 4) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya.

2.1.4.1.5 Keterampilan Menjelaskan

Tugas guru yang utama adalah mengajar, dalam mengajar guru dituntut untuk mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Dalam menjelaskan guru dapat menggunakan media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, kemudian untuk menanggapi pertanyaan dari siswa seorang guru harus mampu menjelaskan secara sistematis dan logis. Menurut Djamarah (2010:130) dalam kehidupan sehari-hari istilah menjelaskan diartikan sama dengan menceritakan. Guru menggunakan istilah menjelaskan untuk penyajian lisan di dalam interaksi edukatif. Usman (2013:88) memaparkan bahwa keterampilan menjelaskan merupakan cara penyajian materi atau informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan lainnya, misal antara sebab dengan akibat, definisi dengan suatu contoh atau suatu dengan sesuatu yang belum diketahui.

Menurut Anitah (2007:7.54) kegiatan menjelaskan memiliki tujuan untuk :

- (1) memahami siswa berbagai konsep, hukum dan dalil;
- (2) agar siswa mampu menjawab pertanyaan “mengapa”;
- (3) membuat siswa semakin aktif dan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah;
- (4) mendapat balikan dari diri siswa mengenai tingkat pemahamannya;
- (5) membuat siswa mampu menyelesaikan ketidakpastian dengan cara menghayati proses.

Mulyasa (2013:80) memaparkan bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru ketika memberikan suatu penjelasan, yaitu :

- 1) penjelasan dapat diberikan selama pembelajaran, baik di awal, di tengah maupun di akhir pembelajaran;
- 2) penjelasan yang diberikan harus mampu menarik perhatian peserta didik dan harus sesuai dengan materi standar dan kompetensi dasar;
- 3) penjelasan dapat diberikan ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik maupun menjelaskan materi yang sudah di rencanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- 4) materi yang dijelaskan harus sesuai dengan kompetensi dasar dan bermakna bagi peserta didik;
- 5) penjelasan yang diberikan harus sesuai dengan latar belakang dan tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Rusman (2014:87) dalam kegiatan menjelaskan terdapat beberapa komponen. komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu merencanakan dan menyajikan suatu penjelasan.

- 1) Merencanakan

Komponen- komponen yang ada dalam kegiatan merencanakan adalah (a) isi pesan (materi); (b) penerima pesan (siswa).

- 2) Menyajikan suatu penjelasan

Menyajikan suatu penjelasan terdiri atas : (a) penjelasan; (b) penggunaan contoh dan ilustrasi; (c) pemberian tekanan; (d) penggunaan balikan.

2.1.4.1.6 Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Menurut Djamarah (2010:157) diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang memiliki tujuan membagi informasi, membuat keputusan dan memecahkan

masalah. Mulyasa (2013:89) menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi, yaitu : (1) memusatkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik diskusi; (2) memperluas masalah atau urunan pendapat; (3) menganalisis pandangan peserta didik; (4) meningkatkan partisipasi peserta didik; (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; (6) menutup diskusi.

Diskusi kelompok kecil memiliki kelebihan serta keterbatasan. Kelebihan diskusi kelompok kecil antara lain adalah : (1) kelompok memiliki sumber yang lebih banyak dibandingkan individu; (2) anggota kelompok sering diberi masukan dan motivasi dari anggota yang lain; (3) kelompok dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik; (4) anggota kelompok memiliki ikatan yang kuat terhadap keputusan yang diambil; (5) partisipasi akan meningkatkan saling pengertian antar individu. Sedangkan keterbatasan diskusi kelompok kecil antara lain adalah : (1) diskusi memakan waktu; (2) pemborosan waktu; (3) diskusi dapat menekan pendirian (Djamarah, 2010:157). Menurut Usman (2013:94) komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil antara lain adalah : (1) memusatkan perhatian; (2) memperjelas masalah dan uraian pendapat; (3) menganalisis pandangan; (4) meningkatkan urunan; (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; (6) menutup diskusi.

2.1.4.1.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Mengelola kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan, memelihara, atau mengembalikan kondisi yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal dan memperbaiki bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran (Djamarah, 2010:144). Menurut Usman (2013:97) keterampilan

mengelola kelas merupakan keterampilan menciptakan serta memelihara kondisi belajar yang optimal. Selain itu juga kemampuan guru untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu kembali menjadi kondusif.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam mengelola kelas antara lain adalah (Mulyasa, 2013:91) : (1) kehangatan dan keantusiasan; (2) tantangan; (3) bervariasi; (4) luwes; (5) penekanan pada hal-hal positif, dan (6) penanaman disiplin diri. Komponen-komponen dalam mengelola kelas yaitu : (1) keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan; (2) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal; (3) menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah (Rusman, 2014:90).

2.1.4.1.8 Keterampilan Pembelajaran Perorangan

Mulyasa (2013:92) keterampilan pembelajaran perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memberikan perhatian terhadap setiap siswa dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan memiliki empat komponen pokok, yaitu: (1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; (2) keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran; (3) keterampilan memudahkan serta membimbing belajar; (4) keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran (Anitah, 2007:8.61)

Usman (2013:103) memaparkan bahwa dalam pengajaran perorangan ini guru memiliki peranan yaitu : (1) organisator kegiatan belajar mengajar; (2)

sumber informasi bagi peserta didik; (3) motivator bagi peserta didik untuk belajar; (4) fasilitator atau penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa; (5) pembimbing kegiatan belajar siswa; (6) peserta kegiatan belajar.

2.1.4.1.9 Keterampilan Menutup Pelajaran

Menurut Djamarah (2010:139) menutup pelajaran adalah mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Sedangkan keterampilan menutup pelajaran menurut Rusman (2014:92) adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Usman (2013:93) komponen menutup pelajaran adalah sebagai berikut: (1) meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran; (2) melakukan evaluasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru. Keterampilan ini harus dimiliki agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Keterampilan ini juga bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, meningkatkan antusias, keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta mengatasi kebosanan yang dirasakan oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada penelitian ini adalah : (1) melaksanakan pra-pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran) ; (2) mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran dan memberikan penguatan); (3)

menggunakan media audiovisual dan memberikan penjelasan kepada siswa (keterampilan menjelaskan dan keterampilan bertanya); (4) memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa (keterampilan bertanya); (5) membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang kemudian memberikan motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan pemikiran dengan teman sekelompok (Keterampilan memberi penguatan dan keterampilan mengelola kelas); (6) membimbing siswa melakukan diskusi (Keterampilan mengadakan variasi, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan); (7) menambah materi yang belum diungkapkan siswa pada diskusi kelompok (keterampilan menjelaskan); 8) menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).

2.1.4.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Subjek dari proses pembelajaran adalah siswa karena siswa merupakan pelaku kegiatan belajar yang melakukan berbagai aktivitas. Sardiman (2011:97) menyatakan bahwa dalam pembelajaran diperlukan adanya aktivitas, tanpa adanya aktivitas, belajar tidak dapat berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar sendiri atau mandiri. Anitah (2007:2.13) menyebutkan bahwa faktor yang dominan untuk dipertimbangkan dalam melakukan proses belajar

adalah siswa itu sendiri. Siswa merupakan individu yang utuh sekaligus makhluk sosial yang memiliki potensi.

Hamalik (2011:175) menjelaskan nilai aktivitas dalam pembelajaran yaitu:

- 1) siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri;
- 2) beraktivitas sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral;
- 3) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa;
- 4) para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri;
- 5) memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis;
- 6) mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan orang tua dengan guru;
- 7) pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga mengembangkan pemahaman berfikir kritis serta menghindari verbalitas;
- 8) pembelajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *visual activities* (aktivitas melihat), yang termasuk didalamnya seperti, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
- 2) *oral activities* (aktivitas berbicara), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi;

- 3) *listening activities* (aktivitas mendengarkan), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato;
- 4) *writing activities* (aktivitas menulis), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
- 5) *drawing activities* (aktivitas menggambar), seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
- 6) *motor activities* (aktivitas motorik), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak;
- 7) *mental activities* (aktivitas mental), sebagai contoh seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan;
- 8) *emosional activities* (aktivitas emosi), seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yang mencakup interaksi dan kegiatan siswa dengan media dan lingkungan belajar, sehingga terciptalah suatu kondisi belajar yang efektif. Aktivitas siswa dapat dilihat dari beberapa indikator pencapaian yang menjelaskan tentang aktivitas siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Adapun Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Audiovisual adalah : (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*Emosional Activities*) ; (2) mengamati

media audiovisual dan memperhatikan penjelasan guru (*Visual activities, Listening Activities*); (3) mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru (*Mental Activities*) ; (4) melakukan diskusi secara berpasangan dan mengutarakan pemikiran dengan teman satu kelompok melalui diskusi (*Oral Activities, Writing Activities*); (5) mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*Oral Activities, Mental activities*); (6) menanyakan penjelasan dari guru yang masih belum dipahami (*listening Activities, Emosional Activities*); (7) menyimpulkan materi bersama guru (*Oral Activities, Listening Activities*); (8) melakukan refleksi (*Writing Activitie, Mental Activities, Emosional Activities*).

2.1.4.3 Iklim Pembelajaran

Iklim pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Dikti (dalam Depdiknas, 2004: 9) iklim pembelajaran mencakup: (1) suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan; (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreativitas guru.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:35) menjelaskan bahwa suasana belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Iklim sekolah yang baik itu selalu terbebas dari segala kebisingan, keramaian maupun kejahatan, suasanya senantiasa dalam keadaan yang tenang, hubungan yang sangat bersahabat diantara para penghuninya, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa maupun para pegawai administrasinya. Bahwasanya sekolah itu membutuhkan lingkungan kerja

yang kondusif, suatu lingkungan yang baik secara fisik maupun psikis dapat menumbuhkan iklim yang menyenangkan untuk melakukan kerja.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis menarik kesimpulan bahwa iklim pembelajaran adalah segala situasi atau suasana yang muncul akibat hubungan antara guru dan peserta didik atau hubungan antar peserta didik. Hubungan ini menjadi ciri khusus dari kelas dan mempengaruhi proses belajar-mengajar.

2.1.4.4 Materi pembelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh terhadap intensitas proses pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2011:195). Sejalan dengan itu Djamarah (2013:43) menjelaskan bahwa materi pembelajaran adalah isi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Materi pembelajaran disusun secara sistematis serta runtut sesuai dengan prinsip psikologi. Kemudian Hamdani (2011:120) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah seperangkat bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2012:142) menyebutkan bahwa materi pelajaran dapat dibedakan menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

- 1) Pengetahuan, pengetahuan ini menunjuk pada informasi yang disimpan dalam pikiran siswa, pengetahuan biasanya berhubungan dengan berbagai informasi yang harus dihafal dan dikuasai siswa.
- 2) Keterampilan, keterampilan menunjuk pada tindakan-tindakan (fisik dan non fisik) yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.
- 3) Sikap, menunjuk pada kecenderungan siswa untuk bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini kebenarannya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Tanpa materi pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dipilih harus sistematis, sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan, terjangkau, relevan dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, mengandung segi-segi etik, tersusun dalam ruang lingkup yang logis, dan bersumber dari buku.

2.1.4.5 Media Pembelajaran

2.1.4.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar memerlukan media untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Hamdani, 2011:72). Sejalan dengan itu Geralach dan Ely (dalam Arsyad, 2009:3) menyatakan bahwa media secara keseluruhan dapat

dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Heinich (dalam Anitah, 2007:6.3) media merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur informasi, media ini sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yang dimaksud perantara disini adalah perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Djamarah (2013:121) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan penyalur pesan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai. Menurut Daryanto (2011:4) media adalah sarana perantara dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat-alat yang digunakan untuk merangsang siswa selama proses pembelajaran dan membantu menyampaikan isi materi yang berisi informasi tentang pengajaran supaya pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, menyenangkan, efektif dan efisien.

2.1.4.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Kemp (dalam Sukiman, 2012:39) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Tiga fungsi tersebut antara lain: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberikan instruksi.

- 1) Memotivasi minat atau tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan, agar memenuhi fungsi motivasi. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material).

2) Menyajikan informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

3) Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Anitah (2007:69) dalam penggunaannya media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, fungsi media pembelajaran yaitu : (1) penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri bukan merupakan fungsi tambahan; (2) media pembelajaran merupakan komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif; (3) dalam menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan isi pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai; (4) media pembelajaran bukan komponen yang memiliki fungsi sebagai hiburan semata; (5) dengan adanya media pembelajaran

siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih cepat; (6) media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; (7) media pembelajaran menggunakan dasar-dasar yang konkret. Sedangkan Arsyad (2009:21) mengutarakan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam mental maupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan pengetahuan siswa

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Informasi yang terdapat dalam media ini melibatkan siswa agar ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat, mengurangi rasa bosan siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.4.5.3 Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Anitah (2007:6.16) media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu visual, audio dan audiovisual.

1) Media visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan

penglihatannya. Media visual ini terdiri atas media yang dapat di proyeksikan dan media yang tidak dapat di proyeksikan.

2) Media audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan menagandakan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan.

3) Media audiovisual

Media audiovisual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandakan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video dan program TV;

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya media di klasifikasikan menjadi 3 macam, yaitu : media visual, media audio dan media audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya dapat di lihat atau peserta didik hanya mengandakan indra penglihatan saja, sedangkan media audio adalah media yang hanya dapat di dengar atau peserta didik hanya perlu mengandakan

indra pendengaran saja dan media audiovisual adalah media yang dapat didengar maupun dilihat oleh peserta didik, sehingga di perlu untuk mengandalkan indra penglihatan maupun indra pendengaran.

2.1.4.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari (Anitah, 2007:2.19). Sejalan dengan pengertian tersebut Suprijono (2012:5) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Bentuk perubahan tingkah laku setelah mengalami proses belajar harus menyeluruh. Romizowski (dalam Anitah, 2007:2.19) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: (1) Keterampilan kognitif berkaitan dengan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis; (2) kegiatan perseptual; (3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan dan *self control*; (4) keterampilan interaktif berkaitan dengan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya. Menurut Bloom dan

Krathwohl (dalam Usman, 2013:34) tujuan instruksional pada umumnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor :

1) Kognitif

Menurut Bloom (dalam Usman, 2013:35) membagi dan menyusun hierarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi dan kompleks yaitu : ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), evaluasi (C6);

2) Afektif

Menurut Krathwohl (dalam Usman, 2013:35) klasifikasi tujuan afektif terbagi dalam lima kategori yaitu : penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian, karakterisasi;

3) Psikomotor

Menurut Dave (dalam Usman, 2013:36) klasifikasi tujuan psikomotor dapat terbagi dalam lima kategori sebagai berikut : peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi, pengalaman. Menurut Sudjana (2013:54) tipe hasil belajar psikomotorik mencakup enam tingkatan yaitu: (1) gerakan refleks; (2) keterampilan gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual; (4) kemampuan dibidang fisik; (5) gerakan-gerakan *skill*; (6) kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, kemampuan ini juga dapat berupa perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, disadari oleh siswa dan bermanfaat bagi kehidupan. Kemampuan-kemampuan

tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi beserta pengamatan yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator pencapaian hasil belajar untuk ranah kognitif dalam penelitian ini adalah : (1) menjelaskan pengertian globalisasi; (2) menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi; (3) menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian; (4) menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang gaya hidup; (5) menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman; (6) menjelaskan dampak positif globalisasi; (7) menjelaskan dampak negative globalisasi; (8) menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi; (9) menyebutkan contoh alat musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional; (10) menyebutkan contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional; (11) menyebutkan contoh pakaian adat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional; (12) menyebutkan contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional; (13) menentukan cara melestarikan kebudayaan Indonesia.

Indikator pencapaian hasil belajar untuk ranah afektif dalam penelitian ini adalah : (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) memperhatikan materi dan menjawab permasalahan dari guru; (3) berdiskusi dengan pasangannya; (4) menanyakan materi yang belum dipahami

Indikator pencapaian hasil belajar untuk ranah psikomotorik dalam penelitian ini adalah : (1) mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru; (2) melakukan diskusi; (3) mempresentasikan hasil diskusi kelompok; (4) menyimpulkan materi.

2.1.5 Hakikat PKn

2.1.5.1 Pengertian PKn

Mata pelajaran PKn diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu menjadi pemimpin di masa yang akan datang yang memiliki kecintaan, kesetiaan serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air Indonesia. PKn juga diselenggarakan untuk membekali para peserta didik selaku calon pemimpin masa depan dengan kesadaran bela negara serta kemampuan berpikir secara menyeluruh dan kritis (Amin,2011:1.30). Mata pelajaran PKn merupakan bidang ilmu yang memfokuskan pada pembentukan warganegara 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 (BSNP, 2006:108) PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki tugas dan berperan untuk menggariskan komitmen dan melakukan proses pembangunan karakter bangsa (Winataputra, 2008:4.28).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, yang memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya serta digunakan untuk

mengembangkan kepribadian seseorang sebagai warga negara yang berperan aktif menegakkan demokrasi menuju masyarakat yang madani.

2.1.5.2 Tujuan PKn

Tujuan PKn secara terperinci adalah agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain : (1) berfikir 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 (BSNP, 2006:108). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Winataputra (2008:1.20) menjelaskan bahwa tujuan PKn adalah partisipasi yang dilakukan dengan penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan berpolitik dari warganegara yang taat terhadap nilai-nilai dan prinsip dasar demokrasi konstitusi Indonesia.

Menurut Budimansyah (dalam yayuk dkk, 2010:3) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006 mengakomodir kecenderungan globalisasi dalam tujuan mata pelajaran PKn yaitu mengembangkan kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi masalah; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan sehari-hari dalam masyarakat; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat

hidup bersama; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn yaitu untuk membentuk warganegara yang baik, warganegara yang memiliki budi pekerti dan selalu berpikir kritis dalam menanggapi isu kewarganegaraan, selalu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan adanya kemampuan-kemampuan tersebut masyarakat Indonesia akan memiliki karakter yang terampil, cerdas dan baik. Selain itu juga masyarakat Indonesia dapat berinteraksi dengan masyarakat dari bangsa-bangsa lain.

2.1.5.3 Karakteristik PKn

Karakteristik PKn menurut Depdikbud (dalam Winataputra dan Budimansyah, 2012:102) adalah :

- 1) pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan kepada nilai Pancasila, baik secara pribadi maupun sebagai anggota masyarakat;
- 2) materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan butir-butir konsep nilai yang tercakup dalam masing-masing sila Pancasila kemudian diorganisasikan secara artikuleratif;
- 3) proses pembelajaran cenderung sangat fenomenalistik karena begitu ketatnya penerapan prinsip artikulasi dalam pengorganisasian materi pembelajaran dan dengan rujukan butir nilai yang begitu detail;

2.1.5.4 Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

(1) persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan yang ada, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan; (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional; (3) hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM; (4) kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara; (5) konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi; (6) kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi; (7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan

Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka; (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan Internasional dan organisasi Internasional, dan Mengevaluasi globalisasi (BSNP, 2006:108).

2.1.6 Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran PKn di Sekolah dasar merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dalam membentuk karakter bangsa. Sejalan dengan pernyataan tersebut Winataputra (2008:1.20) menyebutkan bahwa PKn memiliki maksud agar seseorang memiliki partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari dari warga negara yang taat kepada nilai dan prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Sesuai dengan dasar pikiran dan tujuan PKn, pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, dalam mempersiapkan pembelajaran PKn ada dua hal yang harus diperhatikan guru yaitu bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran. hal itu dapat dilakukan agar pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang disampaikan dapat meningkat. PKn dapat memperkaya wawasan dan membentuk kepribadian warga negara yang baik. Materi PKn mengandung fakta dan peristiwa sehari-hari yang sangat dekat dengan anak didik dan dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran PKn di SD masih banyak kekurangan, seperti guru belum membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembelajaran masih berpusat pada guru karena kebanyakan guru masih menggunakan model ceramah, sehingga kurang memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru belum memanfaatkan media yang ada ataupun belum menggunakan media dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn di Sekolah Dasar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan tindakan melalui berbagai strategi agar minat siswa dalam pembelajaran dapat meningkat. Sehingga hasil belajar maupun kualitas pembelajaran PKn di SD dapat meningkat.

2.1.7 Pendekatan Saintifik

2.1.7.1 Pengertian Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif mengkonstruksi konsep, hukum melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan. Dalam penerapan pendekatan saintifik ini memiliki maksud agar peserta didik lebih faham dan mengenal, memahami berbagai materi dan memahami bahwa informasi bisa berasal dari mana saja dan kapan saja, bukan hanya bergantung dari guru. sehingga siswa diharapkan aktif mencari tahu (Hosnan,2014:34).

Menurut Majid (2014:194) proses pembelajaran disebut ilmiah (saintifik) jika memenuhi kriteria antara lain :

- 1) isi atau materi pembelajaran berasal dari fakta atau keadaan yang dapat dijelaskan dengan logika;
- 2) penjelasan guru, respon siswa dan interaksi antara guru dan siswa terbatas dari penalaran subjektif yang bukan dari pemikiran logis;
- 3) membuat peserta didik berpikir secara kritis, analisi dan tepat;
- 4) membantu peserta didik memahami, menerapkan serta mengembangkan pola berpikir yang rasional;
- 5) berbasis pada konsep teori, fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan;
- 6) tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan sederhana.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik aktif serta mendapatkan banyak pengetahuan baru yang lebih bermanfaat melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan, siswa juga dapat berpikir secara kritis, analisis, rasional dan cepat.

2.1.7.2 Tujuan Pendekatan Saintifik

Hosnan (2014:36) menjelaskan tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik antara lain adalah :

- 1) untuk meningkatkan kemampuan berpikir dalam tingkatan tinggi pada diri siswa;
- 2) membuat siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan tepat;

- 3) menumbuhkan sikap pada diri siswa agar merasa bahwa belajar adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia;
- 4) agar memperoleh hasil belajar yang baik;
- 5) melatih siswa mengkomunikasikan ide-ide yang dimiliki;
- 6) mengembangkan karakter pada diri siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di ketahui bahwa pendekatan saintifik ini memiliki beberapa tujuan. Tujuannya yaitu membuat siswa mampu berpikir dalam tingkatan yang tinggi kemudian menyelesaikan masalah yang dihadapinya, menumbuhkan anggapan bahwa belajar itu kegiatan yang memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, tanpa kegiatan belajar seseorang tidak akan mampu mengikuti perkembangan kehidupan saat ini, mendapatkan hasil belajar yang maksimal, mampu mengkomunikasikan ide-ide yang ada di dalam pikirannya dengan orang lain kemudian juga mampu mengembangkan karakter pada diri siswa.

2.1.7.3 Langkah-langkah Pendekatan Saintifik

Menurut Permendikbud No 81A menjelaskan bahwa langkah- langkah pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sebagaimana dimaksudkan meliputi: mengamati, menanya, menalar, mengolah dan mengkomunikasikan.

1) Mengamati

Kegiatan pertama pada penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah mengamati, dengan mengamati siswa akan merasa tertantang mengeksplorasi rasa ingin tahunya. Mengamati merupakan kegiatan studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan sosial dan gejala-gejala psikis

dengan cara memperhatikan kemudian mencatatnya, kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. (Hosnan, 2014:40).

Terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam kegiatan mengamati. Langkah-langkahnya antara lain adalah : (a) menentukan objek observasi; (b) membuat pedoman observasi; (c) menentukan data data yang perlu di observasi; (d) menentukan tempat dilaksanakannya observasi; (e) menentukan cara melakukan observasi agar diperoleh data; (f) menentukan cara pencatatan atas hasil observasi; (g) observasi biasa; (h) observasi terkendali; (i) observasi partisipatif; (j) selama proses pembelajaran siswa dapat melakukan observasi dengan dua cara perlibatan diri, kedua perlibatan tersebut yakni observasi berstruktur maupun observasi tidak berstruktur (Majid, 2014:212). Menurut Goba dan Licoln (dalam Hosnan, 2014:44) manfaat diadakan pengamatan adalah : (a) pengamatan memberikan pengalaman langsung dimana pengalaman langsung- pengalaman langsung ini merupakan alat yang ampuh yang dapat digunakan untuk memperoleh kebenaran; (b) dengan pengamatan seseorang melihat serta mengamati sendiri; (c) pengamatan membuat pengamat mencatat peristiwa yang berkaitan dengan pengetahuan relevan maupun pengetahuan yang diperoleh dari data; (d) agar pengamat tidak mengalami keragu-raguan; (e) dengan pengamatan yang dilakukan, seorang pengamat mampu memahami situasi-situasi yang rumit; (f) apabila teknik komunikasi lainnya tidak dimungkinkan maka pengamatan menjadi alat yang sangat bermanfaat.

2) Menanya

Langkah kedua dalam pendekatan saintifik adalah menanya, bertanya merupakan salah satu kegiatan sebagai pintu masuk agar seseorang dapat memperoleh informasi. Kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah kreativitas rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis sehingga dapat hidup cerdas serta belajar sepanjang hayat (Hosnan,2014:48). Menurut Majid (2014:217) pertanyaan yang baik harus memiliki beberapa kriteria, antara lain adalah : (a) singkat dan jelas; (b) menginspirasi jawaban; (c) memiliki fokus; (d) bersifat penguatan; (e) memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir ulang; (f) merangsang peningkatan tuntunan kemampuan kognitif; (g) merangsang proses interaksi.

3) Menalar

Menalar merupakan kemampuan mengelompokkan beragam ide serta mengasosiasikan beragam peristiwa kemudian memasukkan menjadi penggalan memori, menalar juga dapat diartikan sebagai proses berpikir secara logis maupun sistematis atas fakta empiris yang dapat dijadikan simpulan berupa pengetahuan (Hosnan, 2014:68). Menurut Majid (2014:228) terdapat dua cara untuk melakukan kegiatan menalar, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif. Penalaran induktif merupakan cara menalar dengan cara menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat khusus menuju hal- hal yang bersifat umum. Sedangkan penalaran deduktif berkebalikan dengan penalaran induktif, penalaran deduktif adalah cara menalar dengan menarik kesimpulan dari pernyataan yang bersifat umum menuju pernyataan yang bersifat khusus.

4) Mengolah

Menurut Majid (2014:230) pada tahapan mengolah ini peserta didik sedapat mungkin dikondisikan belajar secara kolaboratif, pada pembelajaran kolaboratif peserta didik harus lebih aktif dibandingkan guru. Dalam situasi kolaboratif peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Sehingga peserta didik saling bekerjasama serta saling membantu dalam mengerjakan tugas.

5) Mengkomunikasikan

Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun bersama-sama dengan kelompok maupun secara individu. Dalam kegiatan ini guru dapat memberikan klarifikasi kepada peserta didik. Klarifikasi ini dilakukan agar peserta didik tahu apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar apa masih ada yang perlu diperbaiki (Majid, 2014:234).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan pendekatan saintifik antara lain adalah : mengamati, menanya, menalar, mengolah dan mengkomunikasikan. Dalam setiap langkah penggunaan pendekatan saintifik ada upaya agar siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu berpikir dalam tingkat yang tinggi sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

2.1.8 Model *Think Pair Share* (TPS)

2.1.8.1 Pengertian Model *Think Pair Share* (TPS)

Model *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan. Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang sedemikian rupa untuk mempengaruhi pola interaksi siswa (Trianto, 2011:61). Huda (2013:206) menjelaskan bahwa *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau waktu yang lebih untuk berpikir yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan – pertanyaan yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan variasi suasana dengan pola diskusi kelas yang memberikan waktu pada siswa untuk berpikir, merespon, bertanya dan saling membantu yang bertujuan mengoptimalkan partisipasi peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk bekerja sendiri maupun ikut serta bekerja sama dengan orang lain.

2.1.8.2 Karakteristik Model *Think Pair Share* (TPS)

Karakteristik model *Think Pair Share* (TPS) menurut Suprijono (2012:91) adalah sesuai namanya "*Thinking*". Pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu yang terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Selanjutnya "*Pairing*" pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan. Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap pasangannya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini disebut "*Sharing*".

Berdasarkan uraian tersebut dapat di ketahui bahwa model *Think Pair Share (TPS)* memiliki karakteristik antara lain adalah adanya waktu yang di berikan untuk siswa berpikir mengenai masalah yang ada kemudian menyampaikan pikirannya dengan teman sekelompok kemudian menyampaikan hasil diskusi kelompok dengan kelompok lain di kelas.

2.1.8.3 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Model *Think Pair Share (TPS)*

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* menurut Aqib (2013:24) :

- 1) guru menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa;
- 2) siswa diminta untuk berpikir tentang permasalahan yang disampaikan guru;
- 3) siswa diminta berpasangan dengan teman sebangkunya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing dengan pasangannya;
- 4) guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya;
- 5) berawal dari kegiatan tersebut, mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa;
- 6) guru memberikan kesimpulan;
- 7) penutup.

2.1.8.4 Kelebihan Model *Think Pair Share (TPS)*

Pembelajaran dengan model *Think Pair Share (TPS)* memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan *pembelajaran Think Pair Share (TPS)* diungkapkan oleh Huda (2013: 206) yaitu:

- 1) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain atau temannya;
- 2) memaksimalkan partisipasi siswa;
- 3) memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi dengan kelompoknya;
- 4) bisa diterapkan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat di ketahui bahwa model *Think Pair Share (TPS)* memiliki beberapa kelebihan, kelebihan dari model *TPS* ini antara lain adalah membuat siswa mampu bekerja sendiri maupun bekerja kelompok dengan teman, membuat siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan pemaparan dari guru, namun siswa juga ikut serta berperan dalam kegiatan pembelajaran, siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan pendapat, model *Think Pair Share (TPS)* ini bersifat fleksibel yaitu dapat di terapkan untuk semua mata pelajaran pada semua tingkatan kelas dan tingkatan berpikir.

2.1.9 Media Audiovisual

2.1.9.1 Pengertian Media Audiovisual

Media memiliki peranan penting untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, dengan adanya media guru dapat mneyampaikan pembelajaran dengan lebih mudah dan dapat pula menarik perhatian siswa. Menurut Arsyad (2009:30) audiovisual merupakan media yang menggunakan perangkat keras selama pembelajaran, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Hamdani (2011:249) media audiovisual

merupakan perpaduan antara audio dan visual atau bisa disebut juga dengan media pandang dengar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan media yang memadukan antara audio dan visual. Media ini digunakan untuk membantu penerimaan pesan sehingga ilmu seseorang dapat bertambah. Hal tersebut juga dapat ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.9.2 Karakteristik Media Audiovisual

Masing-masing media memiliki karakteristik yang membedakan antara media satu dengan media lainnya. Media audiovisual memiliki beberapa karakteristik (Arsyad, 2009:31) yaitu :

- 1) media audiovisual biasanya menyajikan visual yang dinamis dan tetap;
- 2) digunakan dengan cara yang sebelumnya ditetapkan oleh perancang;
- 3) media audiovisual merupakan bentuk dari gagasan nyata atau gagasan abstrak;
- 4) dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media audiovisual memiliki karakteristik yang berbeda dengan media lainnya. Karakteristik dari media audiovisual antara lain :menyajikan visual yang sifatnya dinamis. Selain itu digunakan dengan cara yang sebelumnya dirancang oleh guru, representasi dari suatu gagasan.

2.1.9.3 Jenis-jenis Media Audiovisual

Media audiovisual biasa disebut dengan media pandang dengar, karena media audiovisual ini adalah media yang dapat kita dipandang serta dapat kita

dengar. Adapun macam-macam media audio visual menurut Arsyad (2009:47) adalah sound slide, film, televise dan komputer.

1) *Sound Slide* (film bingkai bersuara)

Sound Slide merupakan film bingkai. Film bingkai ini dikombinasikan dengan suara,. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer

2) Film dan video

Film atau video merupakan gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga gambar akan menjadi lebih hidup. Sama dengan film, video menggambarkan obyek yang bergerak bersama dengan suara;

3) Televisi

Televisi adalah Sistem elektronik yang mengirimkan sistem gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar;

4) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti CD player, video tape dan audio tape.

2.1.9.4 Langkah – langkah Media Audiovisual

Langkah-langkah media pembelajaran menurut Djamarah dan Aswan (2013:136) adalah :

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- 2) persiapan guru;
- 3) persiapan kelas;
- 4) langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media;
- 5) langkah kegiatan belajar siswa;
- 6) langkah evaluasi pengajaran.

2.1.9.5 Kelebihan Media Audiovisual

Menurut Hamdani (2011: 249) kelebihan dari media audiovisual yaitu penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Dalam batas-batas tertentu media ini dapat menggantikan peran dan tugas guru. Media Audiovisual ini juga dapat memberikan hal yang seperti nyata, seolah-olah kita juga terlibat dalam suatu penayangan tentang suatu kejadian yang mendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media audiovisual ini bersifat fleksibel dan dapat ditayangkan secara berulang-ulang.

Sedangkan Arsyad (2009:49) menjelaskan kelebihan Audiovisual antara lain adalah :

- 1) melengkapi pengalaman-pengalaman dasar yang dimiliki siswa.
- 2) dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang;

- 3) mendorong dan meningkatkan motivasi, serta menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya;
- 4) mengandung nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa;
- 5) dapat ditunjukkan pada kelompok besar maupun kelompok kecil.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan media yang memiliki beberapa kelebihan. Kelebihannya antara lain adalah media audiovisual membantu dalam penyampaian bahan ajar agar semakin lengkap dan menyenangkan, penyampaian materi seolah-olah nyata, bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk mengajar kelompok besar maupun kecil dapat ditayangkan secara berulang-ulang, sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menggunakan media audiovisual, siswa semakin tertarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada media audiovisual dalam penelitian ini berisi pokok bahasan yaitu : pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang, dampak globalisasi serta sikap dalam menghadapi globalisasi, dan jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional.

2.1.10 Teori Belajar yang Mendasari Model *Think Pair Share (TPS)*

Berbantuan Media Audiovisual

Teori belajar yang mendasari dan menguatkan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual antara lain teori pembelajaran kognitif, konstruktivisme dan behaviorisme. Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar

mengajar. Proses belajar mengajar lebih terpusat pada siswa dibandingkan dengan guru, sehingga sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas siswa. Teori belajar yang mendasari pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual

2.1.10.1 Teori Belajar Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang didasarkan atas perkembangan sistem saraf yang terjadi karena bertambahnya usia seseorang (Suyono dan Hariyanto, 2012:83). Menurut Nur (dalam Trianto, 2011:14) perkembangan kognitif seseorang biasanya ditentukan oleh perkembangan interaksi antara anak dengan lingkungannya. Pengetahuan-pengetahuan anak dimiliki dari pengalamannya dalam bertindak. Pengalaman-pengalaman ini diyakini memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak didik. Menurut Suyono dan Hariyanto (2012:75) teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dibandingkan hasil dari belajar, teori ini mengajarkan bahwa tingkah laku atau perilaku seseorang ditentukan oleh pendapat serta pemahamannya tentang kondisi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, pada teori ini dijelaskan pula bahwa belajar merupakan proses yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, dan kejiwaan.

2.1.10.2 Teori Belajar konstruktivisme Sosial

Suyono dan Hariyanto (2012:109-111) memaparkan bahwa Vygotsky lebih menyatakan teori pembelajarannya sebagai pembelajaran kognisi sosial. Pembelajaran kognisi sosial meyakini bahwa kebudayaan merupakan penentu utama bagi pengembangan individu. Interaksi dengan kebudayaan di sekelilingnya

dan agen-agen masyarakat, seperti orang tua, teman sebaya yang lebih kompeten, menyumbang secara signifikan kepada perkembangan intelektual anak. Sedangkan Trianto (2011:13) menjelaskan bahwa teori konstruktivis merupakan teori yang mengharuskan siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama yang telah ada sebelumnya kemudian memperbaikinya apabila aturan-aturan tersebut sudah tidak berlaku.

2.1.10.3 Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini menurut Suyono dan Haryanto (2012:58) yaitu: (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, (2) menekankan peranan lingkungan, (3) mementingkan pembentukan respon, dan (4) menekankan pentingnya latihan. Teori behaviorisme ini mudah untuk dipahami, karena yang diamati hanya berkisar perilaku. Behaviorisme sering diterapkan oleh guru yang menyukai pemberian hadiah dan hukuman terhadap perilaku siswa. Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon, untuk itu agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya maka dibutuhkan stimulus yang menarik agar siswa mudah merespon stimulus yang ada (Rifa'i dan Anni, 2011:106).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum merancang pembelajaran, seorang guru harus menguasai sejumlah teori tentang belajar.

Penguasaan ini dimaksudkan agar guru mampu bersikap dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mengetahui apa yang harus diajarkan serta mampu mempertanggung jawabkan perilakunya dalam mengajar. Dalam penelitian ini teori yang mendukung penerapan pendekatan Saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* dengan media audio visual diantaranya adalah teori kognitif, konstruktivisme dan behaviorisme. Dapat diuraikan sebagai berikut; teori kognitif dalam Pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* dengan media Audiovisual menyatakan bahwa siswa belajar melalui partisipasi aktif untuk memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui benda-benda konkrit disekitar lingkungan siswa. Sedangkan sesuai dengan teori konstruktivisme dalam pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* dengan media audiovisual, siswa harus menemukan, membangun dan mentransformasikan suatu informasi kompleks, kemudian mengecek informasi baru dengan aturan-aturan yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya adalah teori behaviorisme. teori ini mendukung pembelajaran dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual karena dengan media audiovisual siswa dirangsang untuk mengorganisasikan pikirannya sehingga siswa mampu menyampaikan hasil diskusinya dengan orang lain. Kemudian siswa juga bisa belajar dengan lingkungannya, hal tersebut dapat di lihat dari kegiatan berkelompok atau berpasangan dengan temannya ketika melakukan diskusi pada pembelajaran dengan model *TPS*.

Pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* melalui media audiovisual mendorong siswa untuk

partisipasi aktif dalam memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui benda-benda konkrit disekitar lingkungan siswa. Kemudian siswa harus membangun sendiri pengetahuannya, serta dapat berkerja sama dengan teman sekelompoknya dalam menyelesaikan masalah. Dari kegiatan-kegiatan tersebut peran aktif siswa dalam pembelajaran menjadi sangat penting.

2.1.11 Penerapan Pendekatan Saintifik melalui Model *Think Pair Share (TPS)*

Berbantuan Media Audiovisual

Penelitian pada pembelajaran PKn ini mengembangkan 3 ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam praktik proses pembelajarannya penelitian ini menggunakan pendekatan saintifik, pada pendekatan saintifik bukan hanya menonjolkan ranah pengetahuan saja, namun juga menonjolkan ranah sikap dan keterampilan. Kemudian pada pembelajaran PKn dengan menerapkan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dirancang pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, pembelajaran bukan berpusat pada guru lagi, namun lebih berpusat pada siswa. Peran aktif siswa berperan penting dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dibantu dengan media audiovisual agar anak menjadi lebih faham dengan materi, melalui media audiovisual pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya media audiovisual ini juga dapat menghubungkan isi materi yang diajarkan dengan keadaan sesungguhnya di dunia nyata. Dari penayangan media audiovisual yang mampu

menghubungkan materi dengan keadaan nyata dapat menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Langkah- langkah penerapan pendekatan saintifik menurut Permendikbud No. 81 A tahun 2013 dengan model *Think Pair Share* (Aqib, 2013:24) berbantuan media audiovisual (Djamarah, 2013:136) sebagai berikut:

- 1) guru merumuskan tujuan pengajaran dan memanfaatkan media;
- 2) guru mempersiapkan media dan materi yang akan disampaikan;
- 3) guru memberikan motivasi pada siswa agar siap mengikuti pembelajaran;
- 4) guru menggunakan media audiovisual dan menyampaikan materi pembelajaran;
- 5) siswa berpikir tentang materi/ permasalahan yang disampaikan guru;
- 6) siswa diminta berpasangan dengan teman sebangku (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing;
- 7) siswa mengemukakan hasil diskusi kelompok di depan kelas;
- 8) guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa;
- 9) guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi.
- 10) Siswa mengerjakan evaluasi
- 11) Guru menutup kegiatan pembelajaran

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media Audiovisual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Hasil penelitian tersebut adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Maulia Nurul Azizah pada tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Subtema Kebiasaan Makanku melalui Model *PBL* dengan Media Audio-Visual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *PBL* dengan media audio-visual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar keterampilan menulis laporan pengamatan.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh J. Naga Madhuri pada tahun 2013 yang berjudul “ *Use of Audiovisual Aids in Teaching and Speaking*” Penelitian ini menjelaskan bahwa proses belajar mengajar bahasa dapat berhasil jika ada fasilitas belajar yang baik, guru yang kompeten dalam kegiatan belajar mengajarnya menggunakan media, penggunaan media audiovisual merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, melalui media audiovisual ini siswa dapat memproses informasi yang didapatnya, kemudian melalui menonton video atau film anak akan lebih memahami bahan ajar.
- c. Penelitian yang dilakukan N. A. Nik Azlina pada tahun 2010 dengan judul “*Supporting Collaborative Activities Among Student and Teachers Through the Use of Think Pair Share Techniques*”. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe *TPS* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Nalliveetil George Mathew pada tahun 2013 dengan judul “*A Study on The Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom Implication for Effective Instruction*”. Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan

pemahaman siswa serta menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan pendukung untuk melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sehingga dapat menambah khasanah pengembangan pengetahuan mengenai pembelajaran PKn. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dengan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual pada kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

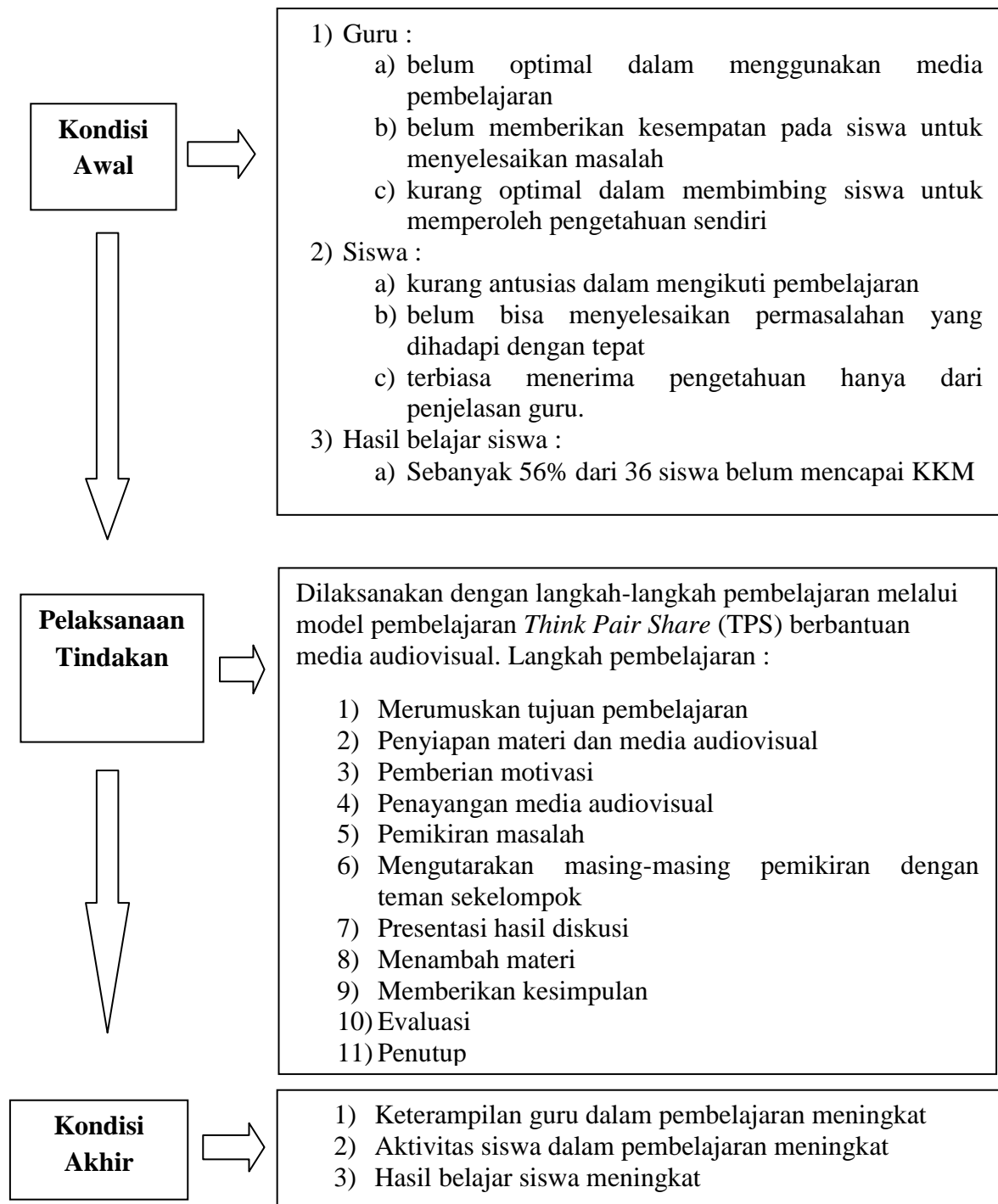
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa pembelajaran PKn di SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Kurang optimalnya hasil yang dicapai dipengaruhi oleh faktor guru maupun siswa. Dari faktor guru, guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa belum bisa menyelesaikan permasalahan dengan tepat, serta kurang optimal dalam membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri sehingga siswa terbiasa menerima pengetahuan hanya dari penjelasan guru.

Melihat kondisi tersebut, peneliti bersama kolaborator merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual. Melalui penerapan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat membantu guru mengoptimalkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja kelompok maupun bekerja secara individu, memberikan waktu lebih banyak kepada siswa untuk berpikir, merespon dan saling membantu dengan teman, selain itu melalui kombinasi model dan media tersebut siswa akan merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan pada pembelajaran PKn dengan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang yang ditandai dengan peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Berikut disajikan bagan kerangka berpikir dari penelitian ini :



Bagan 2.1 Kerangka berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

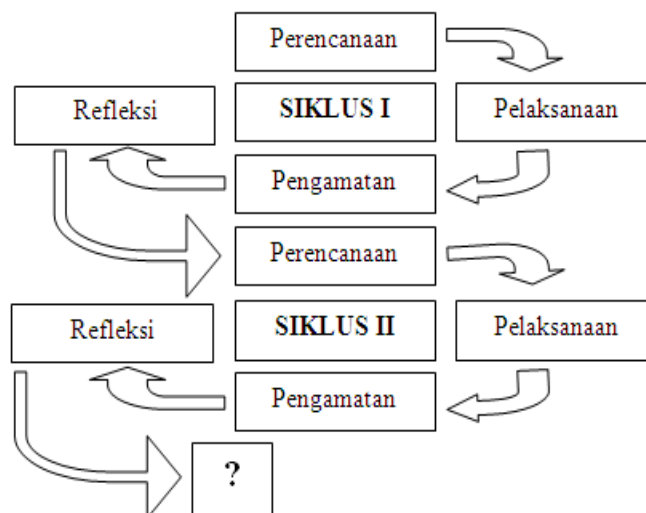
Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: dengan menerapkan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Arikunto (2012:3) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan atau pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, tindakan ini sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan yang tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Secara garis besar ada empat tahapan dalam model penelitian tindakan yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi (Arikunto, 2012:16). Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Bagan 3.1 Langkah-langkah dalam PTK

(Arikunto, 2012:16)

Tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan sebenarnya dilakukan secara berpasangan oleh pelaksana tindakan dan pihak yang mengamati proses tindakan, hal tersebut dilakukan untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan hal yang diamati. Apabila pengamatan dilakukan oleh orang lain maka pengamatan akan lebih cepat dan mendapatkan hasil yang objektif (Arikunto, 2012:17). Perencanaan dalam setiap siklus disusun perencanaan pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran. Dengan demikian dalam 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 acuan atau pedoman seutuhnya dalam proses belajar mengajar (Sanjaya, 2013:78).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, perencanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, lembar kerja siswa, soal LKS , kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban, dan pedoman penilaian berdasarkan indikator yang ditetapkan;

- 2) menetapkan sumber belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran tentang globalisasi berupa standart isi kelas IV SD, data yang diperoleh dari internet, buku acuan (BSE PKn);
- 3) memilih dan menetapkan media atau alat peraga yang sesuai dengan pembelajaran PKn berupa media audiovisual, benda-benda yang ada dilingkungan sekitar siswa, seperti: peralatan elektronik, pakaian, makanan;
- 4) mempersiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn;
- 5) mempersiapkan LKS dan alat evaluasi yang berupa tes tertulis.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenakan tindakan di kelas, dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha memahami apa yang sudah dirumuskan dalam kegiatan rancangan, tetapi harus pula bersifat wajar dan tidak di buat-buat (Arikunto, 2012:18). Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru adalah perlakuan yang dilaksanakan yang diarahkan sesuai dengan perencanaan. Tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh guru sesuai dengan fokus masalah. Tindakan inilah yang menjadi inti dari PTK, sebagai upaya meningkatkan kinerja guru untuk menyelesaikan masalah. Tindakan dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya. Artinya, tindakan itu tidak direkayasa untuk kepentingan penelitian, akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan

program pembelajaran keseharian serta dilaksanakan dengan sebenar-benarnya (Sanjaya, 2013:79).

Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Siklus I, II, dan III dilaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah disusun dan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

3.1.3 Pengamatan

Pengamatan atau observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung kemudian kejadian-kejadian yang telah diamati dicatat dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2013:86). Saat pelaksanaan observasi, peneliti berkolaborasi dengan guru yang mengampu kelas IVB untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual menggunakan instrumen yang telah disediakan, serta memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.1.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai pemantulan. Kegiatan ini tepat dilakukan ketika guru pelaksanaan sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk melaksanakan

untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan (Arikunto, 2012:19). Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan hasil analisis data. Melalui refleksi ini guru dapat menetapkan hal yang telah dicapai dan hal yang belum dicapai. serta hal apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya, dengan perbaikan perbaikan ini diharapkan kualitas pembelajaran berikutnya akan meningkat (Wardhani, 2008: 2.33).

Prosedur pelaksanaannya:

- 1) menganalisis proses dan hasil pembelajaran, yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar;
- 2) menganalisis pembelajaran untuk membuat simpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran, baik kelemahan ataupun keberhasilannya;
- 3) mendiskusikan hasil analisis untuk mempertimbangkan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya;
- 4) membuat perencanaan tindak lanjut pada siklus berikutnya

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Rencana penelitian ini ditetapkan berdasarkan tahap-tahap penelitian tindakan kelas. Tahap penelitian tindakan kelas dalam menerapkan pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.

3.2.1 Siklus I

3.2.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut :

- 1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);

Standar Kompetensi	PKn 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.
Kompetensi Dasar	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.
Indikator	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi 4.1.3 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian 4.1.4 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang gaya hidup 4.1.5 Membedakan pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman

- 2) menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa teks bacaan serta media audiovisual mengenai pengertian globalisasi dan contoh pengaruh globalisasi;
- 3) menyiapkan sarana penunjang pembelajaran seperti : laptop, LCD proyektor, dan speaker;
- 4) mempersiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn;
- 5) mempersiapkan LKS dan alat evaluasi yang berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.2.1.2 Pelaksanakan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

- a) Guru memberikan salam.
- b) Guru melakukan presensi.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa memperhatikan media audiovisual yang ditayangkan guru (mengamati).
- b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (mengamati).
- c) Guru memberikan permasalahan pada siswa dalam bentuk LKS .
- d) Siswa mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (menalar).
- e) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya berkelompok 2 orang.
- f) Siswa berdiskusi dengan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing kepada teman satu kelompoknya (mengolah informasi, menanya).
- g) Siswa mengemukakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan).
- h) Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa.
- i) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.

3) Penutup

- a) Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa.
- c) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa.
- d) Siswa mengerjakan soal evaluasi (menalar, mengolah informasi).
- e) Guru menutup pembelajaran.
- f) Guru memberikan salam.

3.2.1.3 Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 3) Melakukan pengamatan terhadap hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 4) Mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

3.2.1.4 Refleksi

- 1) Mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I
- 2) Melakukan telaah dan daftar kekurangan yang muncul pada siklus I diantaranya: (a) guru belum melakukan apersepsi dan belum menyampaikantujuan pembelajaran; (b) guru kurang memotivasi siswa untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (c) beberapa siswa yang tidak ikut berdiskusi; (d) kebanyakan siswa belum berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (e) masih terdapat siswa yang pasif, tidak antusias dan ribut.
- 3) Merencanakan tindak lanjut berupa revisi yaitu (a) guru menyampaikan apersepsi; (b) guru memberikan motivasi pada siswa agar melakukan

diskusi; (c) guru memberikan reward kepada kelompok yang menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (d) guru mengajak siswa untuk lebih aktif dan menegur siswa yang ribut.

3.2.2 Siklus II

3.2.2.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Dalam tahap perencanaan ini meliputi:

1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);

Pertemuan	2
Standar Kompetensi	PKn 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.
Kompetensi Dasar	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.
Indikator	4.1.1 Menjelaskan dampak positif globalisasi. 4.1.2 Menjelaskan dampak negatif globalisasi. 4.1.3 Menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi

- 2) menyiapkan Sumber dan media pembelajaran berupa teks bacaan serta media audiovisual mengenai dampak globalisasi ;
- 3) menyiapkan sarana penunjang pembelajaran seperti : laptop, LCD proyektor, dan speaker;
- 4) mempersiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn;
- 5) mempersiapkan LKS dan alat evaluasi yang berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa;

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

- a) Guru memberikan salam.
- b) Guru melakukan presensi.
- c) Guru memberikan appersepsi “anak-anak siapa yang masih ingat dengan pengertian globalisasi?”
- d) Guru mengaitkan pembelajaran lalu dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa memperhatikan media audiovisual mengenai dampak globalisasi yang ditayangkan guru (mengamati).
- b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (mengamati).
- c) Guru memberikan permasalahan pada siswa dalam bentuk LKS.
- d) Siswa mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (menalar).
- e) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya, berkelompok 2 orang.
- f) Siswa berdiskusi dengan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing kepada teman satu kelompoknya (mengolah informasi, menanya).
- g) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

- h) Siswa mengemukakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan).
 - i) Guru meminta siswa memperhatikan teman yang sedang mengemukakan hasil diskusi kelompok.
 - j) Guru memberikan reward atau penghargaan pada semua kelompok yang maju.
 - k) Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa.
 - l) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk berani bertanya.
 - m) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.
- 3) Penutup
- a) Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - b) Guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa.
 - c) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa.
 - d) Siswa mengerjakan soal evaluasi (menalar, mengolah informasi).
 - e) Guru menutup pembelajaran.
 - f) Guru memberikan salam.

3.2.2.3 Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual

- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 3) Melakukan pengamatan terhadap hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 4) Mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

3.2.2.4 Refleksi

- 1) Mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus II
- 2) Melakukan telaah dan daftar kekurangan muncul pada siklus II diantaranya: (a) guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) guru belum memberikan motivasi pada siswa untuk mencatat hal-hal penting yang ada pada pembelajaran; (c) guru kurang memotivasi siswa secara personal untuk saling bertukar pikiran dengan teman kelompok; (d) guru belum memberikan konfirmasi atas jawaban evaluasi yang di kerjakan siswa; (e) siswa masih belum aktif dan belum mencatat hal penting yang ada dalam pembelajaran; (f) siswa kekurangan waktu dalam mengerjakan evaluasi.
- 3) Merencanakan tindak lanjut berupa revisi yaitu (a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) penjelasan yang disampaikan guru tidak membosankan; (c) guru meminta siswa untuk mencatat hal penting yang ada dalam pembelajaran; (d) guru memotivasi siswa untuk aktif dalam

diskusi dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (e) guru memberikan motivasi pada siswa untuk berani bertanya; (f) dalam memberikan soal uraian guru seharusnya lebih memperhatikan waktu yang dibutuhkan siswa.

3.2.3 Siklus III

3.2.3.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus III adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Dalam tahap perencanaan ini meliputi:

- 1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);

Pertemuan	3
Standar Kompetensi	PKn 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya
Kompetensi Dasar	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional
Indikator	4.2.1 Menyebutkan contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.2 Menyebutkan contoh alat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.3 Menyebutkan contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.4 Menyebutkan contoh pakaian adat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.5 Menyebutkan contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.6 Menentukan cara melestarikan kebudayaan Indonesia

- 2) menyiapkan Sumber dan media pembelajaran berupa teks bacaan serta media audiovisual mengenai kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional;
- 3) menyiapkan sarana penunjang pembelajaran seperti : laptop, LCD proyektor, dan speaker;
- 4) mempersiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn;
- 5) mempersiapkan LKS dan alat evaluasi yang berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus III meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

- a) Guru memberikan salam.
- b) Guru melakukan presensi.
- c) Guru memberikan appersepsi “siapa yang tahu dampak dari adanya globalisasi? “
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa memperhatikan media audiovisual mengenai kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional (mengamati)

- b) Guru memberikan penjelasan berupa inti dari media yang ditayangkan kepada siswa .
- c) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (mengamati)
- d) Guru meminta siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam pembelajaran
- e) Guru memberikan permasalahan pada siswa dalam bentuk LKS
- f) Siswa mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (menalar)
- g) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya, berkelompok 2 orang.
- h) Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing kepada teman satu kelompoknya (mengolah informasi, menanya).
- i) Guru memberikan motivasi pada siswa secara personal untuk saling bertukar pikiran dalam diskusi kelompok.
- j) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- k) Siswa mengemukakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan).
- l) Guru meminta siswa memperhatikan teman yang sedang mengemukakan hasil diskusi kelompok.
- m) Guru memberikan reward atau penghargaan pada semua kelompok yang maju.
- n) Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa.

- o) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk berani bertanya.
- p) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.

3) Penutup

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa.
- c) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa.
- d) Guru mengkonfirmasi jawaban siswa.
- e) Siswa mengerjakan soal evaluasi (menalar, mengolah informasi).
- f) Guru menutup pembelajaran.
- g) Guru memberikan salam.

3.2.3.3 Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual
- 2) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 3) Melakukan pengamatan terhadap hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.
- 4) Mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

3.2.3.4 Refleksi

- 1) Mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus III
- 2) Melakukan telaah dan membuat daftar kekurangan pada siklus III diantaranya: (a) guru kurang memotivasi siswa untuk tertarik dengan tambahan materi yang diberikan (b) masih ada siswa yang pasif dan tidak berani bertanya. Namun hasil siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan maka dilakukan perbaikan dalam pembelajaran berikutnya, adapun revisinya : (a) memberikan tambahan materi diselingi tanya jawab; (b) memberikan motivasi pada siswa agar siswa lebih percaya diri.

3.3 **SUBJEK PENELITIAN**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Pada pengamatan aktivitas siswa di fokuskan pada 18 siswa yang terdiri dari 8 siswa putra dan 10 siswa putri, didasarkan dengan tingkat kemampuan siswa.

3.4 **TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SDN Sampangan 02 kota Semarang, yang terletak di JL. Menoreh Tengah X/9 Kota Semarang.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah:

- 1) Keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual
- 3) Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran PKn meliputi hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.

3.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Jenis Data

3.6.1.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa informasi yang berbentuk bilangan, yang memiliki harga berubah-ubah atau bersifat variabel (Sudjana, 2005: 4). Data kuantitatif dalam penelitian ini diwujudkan dengan angka yang merupakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

3.6.1.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berupa kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode

belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif (Arikunto, 2012:131) Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar keterampilan guru, aktivitas siswa, wawancara serta catatan lapangan dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan saintifik model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual, yang kemudian dikategorikan menjadi beberapa kriteria yaitu; sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K).

3.6.2 Sumber Data

3.6.2.1 Guru

Sumber data ini berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan model *TPS* berbantuan media audiovisual dalam pembelajaran PKn berupa keterampilan guru dan catatan lapangan untuk menguatkan hasil observasi keterampilan guru.

3.6.2.2 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang melalui lembar observasi aktivitas siswa, catatan lapangan dan hasil tes pada pembelajaran PKn melalui pendekatan saintifik dengan model *TPS* berbantuan media audiovisual pada saat pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga.

3.6.2.3 Data Dokumen

Data dokumen pada penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan, lembar observasi terhadap keterampilan guru dan

aktivitas siswa serta foto dan video pada pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian

3.6.2.4 Catatan Lapangan

Sumber data catatan lapangan berupa catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi PKn.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode nontes dan tes.

3.6.3.1 Metode Non Tes

Adapun metode nontes yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

3.6.3.1.1 Metode Observasi

Observasi atau pengamatan yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat yang dilakukan secara teliti dan dalam melakukan pencatatan dilakukan secara sistematis (Arikunto, 2012:30). Observasi merupakan suatu teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung kemudian kejadian-kejadian yang telah diamati di catat dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2013:86). Dalam penelitian ini observasi ini digunakan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual selama pelaksanaan

tindakan dalam penelitian berlangsung. Sasaran dalam observasi ini adalah guru dan siswa dengan menggunakan alat lembar observasi (pengamatan).

3.6.3.1.2 *Catatan Lapangan*

Catatan lapangan / catatan harian merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya, 2013:98). Teknik ini sejenis dengan catatan anekdot namun mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Deskripsi boleh mencakup rujukan atau pendapat, seperti materi pelajaran yang menarik siswa, tindakan guru yang kurang terkontrol, kecerobohan guru, tindakan siswa yang kurang diperhatikan guru, perilaku siswa yang mengganggu situasi kelas (Muslich, 2009:60). Catatan lapangan berisi tentang permasalahan- permasalahan yang terjadi pada saat PKn melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual. Catatan lapangan dalam penelitian ini berisi catatan dari observer yang berisi tentang jalannya proses pembelajaran dari awal sampai akhir sehingga dapat dilakukan analisis, Catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru, aktivitas siswa dari awal sampai akhir pada pokok bahasan. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data.

3.6.3.1.3 *Wawancara*

Wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan yang baik dan benar secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu untuk menggali informasi. Wawancara merupakan instrumen penelitian yang sering digunakan untuk melaksanakan pengumpulan

data dalam PTK (Sanjaya, 2013:96). Menurut Arikunto (2012:155) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk menggali informasi dari terwawancara sehingga didapatkan informasi yang diinginkan. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat data yang akan diambil. Kegiatan wawancara dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari guru dan siswa tentang tingkat keberhasilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

3.6.3.1.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, dan sebagainya (Arikunto, 2012: 274). Dalam menggunakan metode dokumentasi peneliti memegang *check-list* untuk mencari variabel yang sudah ditentukan.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data awal dari hasil evaluasi kemampuan siswa dan data-data lain dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I, siklus II, dan siklus III dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan saintifik melalui model *TPS* berbantuan media audiovisual. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa rekaman keterampilan guru dan siswa pada selama proses pembelajaran berlangsung yang berupa foto dan video.

3.6.3.2 Metode Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan

materi pembelajaran, sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria, yaitu validitas dan reliabilitas. Tes sebagai suatu alat ukur dikatakan memiliki tingkat validitas apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan tes memiliki tingkat reliabilitas seandainya tes tersebut dapat menghasilkan informasi yang bersifat konsisten (Sanjaya, 2013:99).. Arikunto (2010:193) menjelaskan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang memiliki fungsi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh seorang individu maupun dimiliki oleh kelompok.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, dengan menentukan mean atau rerata, median, dan modus, nilai terendah, nilai tertinggi, dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal. Adapun penyajian data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk presentase. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) Menentukan Mean atau nilai rata-rata kelas di analisis 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)

2) Menghitung median dengan rumus:

$$\text{Median} = b + p \left| \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right|$$

Keterangan :

b = batas bawah, dimana median akan terletak

n = banyak data/jumlah sampel

p = panjang kelas interval

F = Jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas median.

f = Frekuensi Kelas median (Sudjana, 2005: 79)

3) Menghitung modus dengan rumus:

$$Mo = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

Keterangan:

b = batas bawah kelas modal, ialah kelas interval dengan frekuensi terbanyak.

p = panjang kelas modal

b_1 = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modal.

b_2 = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modal (Sudjana, 2005:77)

4) Menentukan presentase ketuntasan belajar

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal:

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan belajar klasikal (Aqib, 2011:205)

Hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam kriteria tuntas dan tidak tuntas. Hasil penghitungan tersebut dikonversikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Sampangan 02 Kota Semarang dengan KKM klasikal dan individual dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
≥ 63	$>85\%$	Tuntas
<63	$\leq 85\%$	Tidak Tuntas

3.7.2 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil wawancara dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual, dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dengan cara mengorganisasikan, mengklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan.

Adapun data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa diklasifikasikan ke dalam kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan. Menurut Poerwanti, dkk (2008: 6.9) dalam mengelola data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

- 1) menentukan skor terendah;
- 2) menentukan skor tertinggi;
- 3) mencari median;
- 4) mencari jarak interval;
- 5) membagi rentang nilai menjadi 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang)

$$\text{Median} = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2}$$

(Poerwanti, 2008: 6.9)

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2014: 110)

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa

Jumlah skor	Kriteria	Tingkatan Keberhasilan
(k+3(i)) s/d m	Sangat Baik (SB)	Berhasil
(k+2(i)) s/d (k+3(i))	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	Cukup (C)	Tidak berhasil
K s/d (k+i)	Kurang (K)	Tidak berhasil

(Widoyoko, 2014: 111)

Berdasarkan perhitungan tersebut maka tabel klasifikasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa.

1) Mengolah Data Keterampilan Guru

Pengamatan keterampilan guru menggunakan 8 indikator keterampilan mengajar guru.

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 8 = 8$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Median (Me)} = \frac{32+8}{2} = 20$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{32-8}{4} = 6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran Pkn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru

Jumlah Skor	Kriteria	Tingkat Keberhasilan
$26 < \text{skor} \leq 32$	Sangat baik (A)	Berhasil
$20 < \text{skor} \leq 26$	Baik (B)	Berhasil
$14 < \text{skor} \leq 20$	Cukup (C)	Tidak berhasil
$8 \leq \text{skor} \leq 14$	Kurang (D)	Tidak berhasil

2) Mengolah data aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa menggunakan 8 indikator aktivitas siswa.

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 8 = 8$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Median (Me)} = \frac{32+8}{2} = 20$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{32-8}{4} = 6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kriteria penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual sebagai berikut

Tabel 3.4
Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa

Jumlah Skor	Kriteria	Tingkat Keberhasilan
$26 < \text{skor} \leq 32$	Sangat baik (A)	Berhasil
$20 < \text{skor} \leq 26$	Baik (B)	Berhasil
$14 < \text{skor} \leq 20$	Cukup (C)	Tidak berhasil
$8 \leq \text{skor} \leq 14$	Kurang (D)	Tidak berhasil

3) Mengolah Data Hasil Belajar Afektif Siswa

Hasil belajar afektif siswa menggunakan 5 indikator

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 5 = 5$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 5 = 20$$

$$\text{Media (Me)} = \frac{20+5}{2} = 12,5$$

$$\text{Jarak Interval} = \frac{20-5}{4} = 3,75 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Tabel 3.5
Klasifikasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Skor	Keterangan
$16 < \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$12 < \text{skor} \leq 16$	Baik (B)
$8 < \text{skor} \leq 12$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 8$	Kurang (D)

4) Mengolah Data Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Hasil belajar psikomotorik siswa menggunakan 4 indikator

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 4 = 4$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 4 = 16$$

$$\text{Media (Me)} = \frac{14+4}{2} = 10$$

$$\text{Jarak Interval} = \frac{16-4}{4} = 3$$

Tabel 3.6
Klasifikasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Skor	Keterangan
$13 < \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik (A)
$10 < \text{skor} \leq 13$	Baik (B)
$7 < \text{skor} \leq 10$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 7$	Kurang (D)

3.8 Indikator Keberhasilan

Model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru pada pembelajaran PKn dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3. Sebanyak >85% siswa kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang mengalami ketuntasan belajar klasikal dan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 63 . Hasil belajar afektif dan psikomotorik mengalami peningkatan sekurang-kurangnya baik dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran PKn melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual yang telah dilaksanakan di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Penerapan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang dapat meningkatkan keterampilan guru. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan kriteria baik. Pada siklus II menunjukkan kriteria baik dan pada siklus III menunjukkan kriteria sangat baik. Ditunjukkan dengan : (a) guru sudah melibatkan siswa dalam pembelajaran; (b) guru telah memberikan banyak kesempatan pada siswa untuk menyelesaikan masalah; (c) guru sudah membimbing diskusi; (d) guru telah memberikan motivasi pada siswa untuk berani bertanya, menyampaikan hasil pemikirannya dalam diskusi serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- 2) Penerapan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Kriteria aktivitas siswa pada siklus I adalah cukup, pada siklus II meningkat menjadi baik, kemudian siklus III juga termasuk dalam kriteria baik. Ditunjukkan dengan: (a) siswa sudah berani menyampaikan pendapat

dalam kegiatan diskusi; (b) siswa mau berkonsentrasi dalam kegiatan diskusi; (c) siswa berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; (d) semakin banyak siswa yang termotivasi untuk bertanya dan melakukan refleksi.

- 3) Hasil belajar PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. siklus I rata-rata kelas 77 dengan ketuntasan klasikal 75%. Kemudian siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 77,75 dan mencapai ketuntasan klasikal 80,56%. Sedangkan pada siklus III rata-rata 83,5 dan persentase ketuntasan klasikal 94,44%.

5.2. SARAN

Setelah dilakukan penelitian di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual diperlukan perencanaan yang matang, diantaranya: (a) guru perlu meningkatkan kemampuan mengelola kelas dan kemampuan menjelaskan seperti menjelaskan diselingi dengan kegiatan tanya jawab; (b) lebih fokus dalam membimbing siswa yang pasif dan mengalami kesulitan belajar.

- 2) Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual, guru sebaiknya: (a) melakukan pendekatan secara individual pada siswa yang kurang percaya diri untuk bertanya (b) memberikan motivasi dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.
- 3) Diharapkan aktivitas siswa lebih mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Taufiq H. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model TPS dengan Media Video. *Joyful Learning Journal*. Vol 2 (1): 49-53.
- Alhamdani, Muh. Fatkhu Rohman. 2014. Penggunaan Model Think Pair Share dalam peningkatan Pembelajaran PKn di Kelas V SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*. Vol 7 (4): 1-5.
- Amin, Zainul Ittihad. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anitah W, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zaenal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azizah, Maulia N. 2012. Peningkatan Keterampilan Menulis Subtema Kebiasaan Makanku melalui Model PBL dengan Media Audio-Visual. *Joyful Learning Journal*. Vol 1 (2): 70-77.
- Azlina, N.A. Nik. 2010. Supporting Collaborative Activities Among Students and Teachers Through the Use of Think- Pair- Share Techniques. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*. Vol 7 (5): 18-29.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Nar dan Akib H. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kusumastuti, Anisa. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Think Pair Share* Berbantuan Video Pembelajaran pada Siswa Kelas V A SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang. *Joyful Learning Journal*. Vol 2 (3): 63-69.
- Madhuri, J. Naga. 2013. Use of Audio Visual Aids in Teaching and Speaking. *Research Journal of English and Literature (RJELAL)*. Vol 1 (3): 118-122.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mardiyati, yayuk dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jember: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mathew, Nalliveettil George. 2013. A Study on the Usefulness of Audio-visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction. *International Journal of Higher Education*. Vol 2 (2): 86-92.
- Mulyasa, H.E. 2013. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Perwitasari, Arum. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Time Token Arends* dengan Media *Audio visual*. *Joyful Learning Journal*. Vol 3 (1): 31-37.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspita, Shindia Ayu Rega. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri Berbasis *Discovery Learning* melalui Model *Think Pair Share*. *Joyful Learning Journal*. Vol 2 (3): 1-9.
- Rahmawati, Lisa N. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri melalui Kepala Bernomor Terstruktur Berbantuan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*. Vol 2 (3): 10-17
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, Chandra. 2013. Perbedaan Aktivitas Belajar PKn antara yang Menggunakan Metode *Problem Solving* dan Metode *Problem Posing*. *Jurnal PPKN UNJ Online*. Vol 1 (2): 1-14.
- Setiyani, Ade Irma. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS menggunakan *Snowball Throwing* media *Audio Visual* kelas IV. *Joyful Learning Journal* . Vol 2 (3): 70-77.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subandy, Pridic. Peningkatan Aktivitas pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Model Kooperatif Teknik Think Pair Share di Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 2 (6): 1-9.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, 2013. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bandung Sinar Baru Algensindo.

- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Padagogia.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surat Keputusan KKM Mata Pelajaran PKn SDN Sampangan 02 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Usman, Moch Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wardhani, dan Wihardit, Kuswaya. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S dan Budimansyah, Dasim. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Internasional*. Bandung: Widya Aksara Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS)
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
PADA SISWA KELAS IVB SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui Model TPS berbantuan media audiovisual	a. Melaksanakan pra-pembelajaran. b. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. c. Menggunakan media audiovisual dan memberikan penjelasan kepada siswa . d. Memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa. e. Membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang kemudian memberikan motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan pemikiran dengan teman sekelompok. f. Membimbing siswa melakukan diskusi	1. Guru 2. Catatan lapangan 3. Dokumentasi (video dan foto)	1. Lembar Observasi 2. Catatan Lapangan

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
		g. Menambah materi yang belum diungkapkan siswa pada diskusi kelompok. h. Menutup pelajaran.		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui Model TPS berbantuan media audiovisual	a. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. b. Mengamati media audiovisual dan memperhatikan penjelasan guru. c. Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru. d. Melakukan diskusi secara berpasangan dan mengutarakan pemikiran dengan teman satu kelompok melalui diskusi. e. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok. f. Menanyakan penjelasan dari guru yang masih belum dipahami. g. Menyimpulkan materi bersama guru. h. Melakukan refleksi.	1. Siswa 2. Catatan lapangan 3. Dokumentasi (video dan foto)	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan
3.	Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui Model TPS	a. Menjelaskan pengertian globalisasi b. Menganalisis pengaruh globalisasi pada bidang makanan, pakaian, gaya	a. Siswa b. Daftar hasil belajar	Tes Tertulis

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
	berbantuan media audiovisual	hidup dan komunikasi c. Menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi d. Menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional; e. Mengklasifikasikan jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia.		

LAMPIRAN INSTRUMEN

PERANGKAT

PEMBELAJARAN

1. Siklus I
2. Siklus II
3. Siklus III



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PKn

KELAS IV SEMESTER II

Disusun untuk Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Oleh:

RIZA MAULIDA

1401411121

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

SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas : IV

Semester : 2

STANDAR KOMPETENSI : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan	Pengertian dan pengaruh globalisasi dalam berbagai bidang.	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi 4.1.3 Menganalisis	a. Menjelaskan pengertian globalisasi. b. Menganalisis pengaruh globalisasi pada makanan, permainan, gaya hidup dan kebudayaan.	2 JP (2x35 menit)	a. Bestari, Prayoga. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI</i> , halaman : 79-80 b. Kartika, Ressi. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI</i> , halaman : 43-48 c. Sarjan. 2008. <i>BSE Pendidikan</i>	Teknik Penilaian: Tes tertulis, Penilaian, Sikap

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
nya.		<p>pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian</p> <p>4.1.4 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang gaya hidup</p> <p>4.1.5 Membedakan pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman</p>	c. Menyebutkan perbedaan pengaruh globalisasi di bidang makanan dan minuman		<p><i>Kewarganegaraan : bangga menjadi insanpancasila 4 untuk kelas IV SD/M.,</i> halaman : 94-96</p> <p>d. BSNP. 2006. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI. Jakarta : BP. Cipta Jaya</p>	Bentuk penilaian: Pilihan ganda dan Uraian

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

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Kelas/ Semester : IV / II

Mata pelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)

STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

INDIKATOR

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi

4.1.3 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian

4.1.4 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang gaya hidup

4.1.5 Membedakan pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penjelasan guru tentang pengertian globalisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan tepat.
2. Dengan mencermati penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi dengan tepat.
3. Dengan mencermati penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian dengan tepat.
4. Dengan mencermati penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menganalisis pengaruh globalisasi dalam gaya hidup dengan tepat.

5. Melalui pengamatan terhadap lingkungan siswa dapat membedakan pengaruh globalisasi di bidang makanan dan minuman.

Karakter siswa yang diharapkan : Toleransi, jujur, bertanggung jawab, disiplin, kompetitif.

B. MATERI AJAR

Pengertian dan pengaruh globalisasi dalam berbagai bidang.

C. ALOKASI WAKTU

2 JP (2 x 35 menit)

D. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Think Pair Share (TPS)*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1) Pra Kegiatan (5 menit)

- a) Guru mempersiapkan media audiovisual dan sarana penunjang kegiatan belajar mengajar seperti LCD proyektor, laptop, speaker
- b) Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Awal (5 menit)

- a) Guru memberikan salam dan presensi
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

3) Kegiatan inti (45 menit)

- a) Siswa memperhatikan media audiovisual yang ditayangkan guru (mengamati).
- b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (mengamati).
- c) Guru memberikan permasalahan pada siswa dalam bentuk LKS .
- d) Siswa mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (menalar).
- e) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya berkelompok 2 orang.
- f) Siswa berdiskusi dengan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing kepada teman satu kelompoknya (mengolah informasi, menanya).
- g) Siswa mengemukakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan).

- h) Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa.
- i) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.

4) Kegiatan Akhir (15 menit)

- a) Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa.
- c) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa.
- d) Siswa mengerjakan soal evaluasi (menalar, mengolah informasi).
- e) Guru menutup pembelajaran dan salam

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

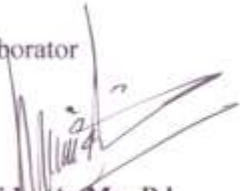
- 1) Media: Media audiovisual tentang pengertian dan pengaruh globalisasi.
- 2) Sumber Belajar :
 - a) Bestari, Prayoga. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 79-80
 - b) Kartika, Ressi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 43-48
 - c) Sarjan. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insanpancasila 4 untuk kelas IV SD/M.*, halaman : 94-96
 - d) BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta : BP. Cipta Jaya

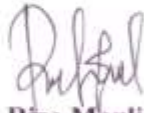
G. PENILAIAN

- 1) Prosedur Penilaian
 - a) Tes awal : dalam apersepsi
 - b) Tes dalam proses : penilaian sikap, diskusi kelompok.
 - c) Tes akhir : evaluasi
- 2) Jenis Penilaian
 - a) Tes tertulis : lembar evaluasi
 - b) Unjuk kerja : apersepsi, tanya jawab

- 3) Bentuk Tes
 - a) Pilihan Ganda
 - b) Uraian
- 4) Instrumen Tes
 - a) Lembar Kerja Siswa (Terlampir)
 - b) Lembar Evaluasi (Terlampir)

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator

Nafrida A. Ma. Pd
NIP 19591121 197912 2 004

Peneliti

Riza Maulida
NIM. 1401411121

Mengetahui

Kepala SDN sampangan 02



Masduki, S.Pd. M.Pd
NIP 19620508 198608 1 002

LAMPIRAN RPP SIKLUS I

BAHAN AJAR

Sekolah	: SDN Sampangan 02
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas / Semester	: IV / II
Materi Ajar	: Pengertian dan contoh globalisasi dalam 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. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Sekarang, semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal tersebut memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

Kemajuan dari teknologi transportasi dan komunikasi pasti akan membawa dampak atau pengaruh bagi kehidupan kita. seperti barang-barang luar negeri yang dahulu sangat sulit diperoleh, sekarang dengan mudah kita dapatkan di mana saja. Contoh lain, yaitu handphone atau telepon selular, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia.

B. Contoh Pengaruh Globalisasi

Tanpa disadari budaya asing yang masuk ke Indonesia telah memengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Anggapan yang ada selama ini tentang globalisasi adalah bahwa proses globalisasi akan membuat dunia seragam. Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau

kekuatan budaya global. 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 tradisional.

Kemudian teknologi informasi juga ikut berkembang, 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. Selain itu terjadi perkembangan teknologi 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 seperti 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.

Di bidang transportasi pula mengalami perkembangan. 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.

2. 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. Namun sekarang 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. Seperti 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.

3. Gaya Hidup

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

4. 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.

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Sekolah : SDN Sampangan 02
Mata Pelajaran : PKn
Kelas / Semester : IV B / II
Materi Ajar : Pengertian dan contoh globalisasi di
berbagai bidang

Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Anggota Kelompok :

1.No. Absen
2.No. Absen

Diskusikan jawaban pertanyaan berikut dengan teman satu kelompok kalian !

1. Apakah yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Jelaskan salah satu contoh pengaruh globalisasi di bidang teknologi !
3. Bagaimanakah pengaruh globalisasi di bidang pakaian ?
4. Jelaskan salah satu contoh pengaruh globalisasi di bidang gaya hidup !

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

1. Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Skor 25)
2. 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 seperti telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile (Skor 25)
3. Pada zaman dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjaga kesopanan. Namun sekarang 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. 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 (Skor 20)
4. 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 (Skor 20)

Skor maksimal = 100

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

MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Penayangan media audiovisual tentang pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang.



Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi diberbagai bidang .



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



Contoh pengaruh globalisasi di Bidang teknologi



Globalisasi berpengaruh terhadap pakaian, makanan, teknologi dan gaya hidup

KISI – KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : IV / II
 Jumlah Soal : 14
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungan-nya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Nomor	Ranah
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan-nya	Pengertian dan contoh globalisasi dalam berbagai bidang	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	1 dan 2 1	C2
		4.1.2 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang teknologi	Tes Non Tes	Tes Tertulis Unjuk Kerja	Pilihan Ganda Uraian Lembar pengamatn	3,4,5 dan 6 2, 4	C4 P2
		4.1.3 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang pakaian	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	7	C4
		4.1.4 Menganalisis pengaruh globalisasi dalam bidang gaya hidup	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	8 dan 9 3	C4
		4.1.5 Membedakan pengaruh globalisasi dalam bidang makanan dan minuman	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	10	C2

Lembar Evaluasi Siswa

NILAI

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang

Nama/ No. Absen :

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

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

- | | |
|---------------|----------------|
| a. prasejarah | c. kuno |
| b. sejarah | d. globalisasi |

2. Istilah globalisasi muncul akibat majunya

- a. ilmu pengetahuan sosial
- b. ilmu pengetahuan dan teknologi
- c. ilmu pengetahuan alam
- d. ilmu pengetahuan budaya

3. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada

- | | |
|---------------------|---------------|
| a. sumber daya alam | c. informasi |
| b. teknologi | d. komunikasi |

4. Cara mudah berkirim kabar dengan orang lain di era globalisasi ini dengan memanfaatkan

- a. SMS
- b. surat
- c. telegram
- d. kartu pos

5. Penggunaan HP adalah contoh pengaruh globalisasi di bidang

- | | |
|-----------------|--------------|
| a. komunikasi | c. informasi |
| b. transportasi | d. ekonomi |

6. Perkembangan teknologi di bidang pertanian adalah

- a. membajak sawah dengan kerbau
 - b. mengolah tanah dengan cangkul
 - c. mengairi sawah dengan air hujan
 - d. membajak sawah dengan traktor
7. Negara yang dianggap trend center pakaian adalah
- a. Perancis
 - b. Indonesia
 - c. Italia
 - d. Inggris
8. Di era globalisasi ini gaya hidup tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut gaya hidup
- a. sederhana
 - b. modern
 - c. apa adanya
 - d. kuno
9. Agar dapat mengikuti perkembangan jaman kita harus
- a. tertutup dengan hal-hal baru
 - b. tidak mau dengan adanya perubahan
 - c. memanfaatkan teknologi yang ada
 - d. takut memanfaatkan teknologi baru
10. Kebiasaan makan pada era globalisasi yaitu
- a. makanan cepat saji
 - b. terbebas dari bibit penyakit
 - c. mengutamakan makanan berserat
 - d. selalu menggunakan kemasan plastik

B. uraian

1. Apakah yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Apakah kepanjangan dari LCD?
3. Sebutkan 3 contoh gaya hidup yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia !
4. Jelaskan pengaruh baik dari adanya televisi

KUNCI JAWABAN EVALUASI DAN PENSKORAN

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang

A. Pilihan Ganda

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. D (Skor 2) | 6. D (Skor 2) |
| 2. B (Skor 2) | 7. A (Skor 2) |
| 3. A (Skor 2) | 8. B (Skor 2) |
| 4. A (Skor 2) | 9. C (Skor 2) |
| 5. A (Skor 2) | 10. A (Skor 2) |

B. Uraian

1. Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Skor 10)
2. Liquid Crystal Display (Skor 10)
3. Mabuk-mabukan, suka berpesta, konsumtif (Skor 10)
4. Dengan adanya televisi kita mendapatkan berbagai informasi sehingga dapat menambah pengetahuan serta memberikan hiburan (Skor 10)

PENILAIAN :

1. Skor tiap nomor = 2
Skor maksimal = 20
2. Skor tiap nomor = 10
Skor maksimal = 40

$$\text{Nilai Akhir soal evaluasi} = \frac{\text{skor A} + \text{skor B}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Poerwanti, 2008: 6-15)

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

RUBRIK PENILAIAN RANAH AFEKTIF

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No	Kriteria	Membudaya (4)	Mulai Berkembang (3)	Mulai Terlihat (2)	Belum Terlihat (1)
1.	Toleransi	Menerima perbedaan yang ada, memaklumi kekurangan orang lain, serta menghargai pendapat orang lain	Menerima perbedaan yang ada, memaklumi kekurangan orang lain	Menerima perbedaan yang ada	Tidak mau menerima perbedaan orang lain
2.	Jujur	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata, tidak menambahi maupun mengurangi dalam menyampaikan suatu hal, serta berani mengakui kesalahan	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata, tidak menambahi maupun mengurangi dalam menyampaikan suatu hal	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata	Mengemukakan suatu hal tidak sesuai dengan kenyataan yang ada
3.	Bertanggung Jawab	Melaksanakan kewajiban, melaksanakan tugas yang diberikan serta menyelesaikan permasalahan yang ada	Melaksanakan kewajiban serta melaksanakan tugas yang diberikan	Melaksanakan kewajiban	Meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakannya
4.	Disiplin	Mentaati aturan dan tata tertib, mengerjakan tugas tepat waktu serta tidak mengulangi kesalahan yang pernah dibuat	Mentaati aturan dan tata tertib, mengerjakan tugas tepat waktu	Mentaati aturan dan tata tertib	Melanggar aturan dan tata tertib yang ada
5.	Kompetitif	Berani bersaing, sportif dalam bersaing, menunjukkan semangat berprestasi dengan cara mencari tahu berbagai pengetahuan	Berani bersaing dalam hal positif, sportif dalam bersaing	Berani bersaing dalam hal positif	Belum berani bersaing dalam hal positif dengan orang lain

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Kelas/Semester : IVB/II

Hari/tanggal :

No	Nama	Afektif																				Jumlah Skor	Keterangan		
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif							
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M				
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
dst																									
		M : Membudaya MB: Mulai Berkembang MT : Mulai Terlihat BT: Belum Terlihat																							

Catatan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

1 = Belum Terlihat

2 = Mulai Terlihat

3 = Mulai Berkembang

4 = Membudaya

b. Keterangan diisi dengan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
$16 < \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$12 < \text{skor} \leq 16$	Baik (B)
$8 < \text{skor} \leq 12$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 8$	Kurang (D)

RUBRIK PENILAIAN RANAH PSIKOMOTORIK

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No	Kriteria	Bagus Sekali 4	Bagus 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Memposisikan diri untuk mengamati media audiovisual yang ditayangkan	Duduk tenang kemudian memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, antusias merespon pertanyaan guru, kemudian mencatat hal-hal penting yang ada pada media pembelajaran.	Duduk tenang kemudian memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, antusias merespon pertanyaan guru, namun tidak mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media.	Duduk tenang memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, namun tidak mau merespon pertanyaan guru serta tidak mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media	Memperhatikan media yang ditayangkan guru, tengok kanan, kiri, belakang serta mengganggu teman yang sedang melihat media pembelajaran.
2.	Melakukan diskusi secara berpasangan	Mendengarkan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, fokus berdiskusi dengan teman sebangku masing-masing, antusias dalam melakukan kegiatan diskusi	Mendengarkan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, focus berdiskusi dengan teman sebangku masing-masing, namun belum antusias saat melakukan kegiatan diskusi	Memperhatikan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, namun siswa belum mau mengutarakan hasil pemikirannya atau belum mau menerima pendapat teman sebangkunya.	Belum memperhatikan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sekelompok, masih ribut sendiri, melamun serta hanya menggantungkan jawaban dari teman sebangkunya.
3.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Berebut mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusinya, menggunakan bahasa yang baik dan benar serta kompak ketika menyampaikan hasil diskusi	Berebut maju mempresentasikan hasil diskusi, masih ragu-ragu serta tidak percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi, namun dalam menyampaikan hasil diskusi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	Maju ketika ditunjuk oleh guru dan bukan atas kemauannya sendiri, ketika menyampaikan hasil diskusi masih belum percaya diri dan dengan suara yang pelan, namun dalam penyampaian hasil diskusinya sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar	Tidak berani maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

No	Kriteria	Bagus Sekali 4	Bagus 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
4.	Bersama guru menyimpulkan materi	Siswa mampu menyimpulkan materi bersama guru, memahami kesimpulan serta mencatat keseluruhan dari kesimpulan yang diungkapkan.	Siswa mampu menyimpulkan materi bersama guru, memahami kesimpulan serta mampu mencatat sebagian besar dari kesimpulan yang diungkapkan	Siswa mau menyimpulkan materi bersama guru serta mau mencatat sedikit dari kesimpulan yang telah diungkapkan.	siswa belum mau mencatat kesimpulan yang telah diungkapkan

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.	
		Memposisikan diri untuk mengamati media audiovisual yang ditayangkan				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi						
		BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB			
1																				
2																				
3																				
dst																				
		BS = Bagus Sekali B = Bagus C= Cukup PB = Perlu Bimbingan																		

Catatan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

1 = Kurang

3 = Baik

2 = Cukup

4 = Sangat Baik

b. Keterangan diisi dengan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
$13 < \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik (A)
$10 < \text{skor} \leq 13$	Baik (B)
$7 < \text{skor} \leq 10$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 7$	Kurang (D)

Lampiran 3

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS)
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVB
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
SIKLUS I**

Nama Guru : Riza Maulida
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
 Kelas/ Semester : IVB/II
 Hari/Tanggal : Rabu/ 1 April 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda check (\checkmark) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
 Nilai 1 = jika ada satu deskriptor yang tampak
 Nilai 2 = jika ada dua deskriptor yang tampak
 Nilai 3 = jika ada tiga deskriptor yang tampak
 Nilai 4 = jika ada empat deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010: 285)

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (\checkmark)
1.	Melaksanakan pra-pembelajaran	a. mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran)	\checkmark

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		b. mempersiapkan bahan ajar	√
		c. mempersiapkan media yang akan digunakan	√
		d. memberi salam dan doa	√
2.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. mengecek kehadiran siswa	√
		b. mengkondisikan siswa	√
		c. melakukan apersepsi	
		d. menyampaikan tujuan pembelajaran	
3.	Menggunakan media audiovisual dan memberikan penjelasan kepada siswa	a. menayangkan media audiovisual	√
		b. menginstruksikan siswa untuk mengamati media audiovisual	√
		c. penjelasan yang disampaikan menarik	
		d. penjelasan yang disampaikan mudah dipahami	√
4.	Memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa	a. membagikan lembar kerja kelompok yang berisi permasalahan pada siswa	√
		b. menjelaskan pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan siswa	√
		c. memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir	√
		d. memberi motivasi pada siswa untuk menanyakan tugas yang	

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		diberikan guru apabila belum jelas	
5.	Membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang kemudian memberikan motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan pemikiran dengan teman sekelompok	a. membentuk siswa menjadi berkelompok atau berpasangan dengan teman sebangkunya.	√
b. memberikan waktu yang cukup pada siswa untuk berdiskusi		√	
c. memberikan motivasi pada siswa untuk menyampaikan pemikirannya dengan teman sekelompoknya.			
d. berkeliling kelas membimbing diskusi		√	
6.	Membimbing siswa melakukan diskusi	a. mengarahkan siswa untuk mendiskusikan jawaban	
b. berkeliling kelas serta membimbing presentasi		√	
c. memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya		√	
d. mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif			
7.	Menambah materi yang belum diungkapkan siswa pada diskusi kelompok	a. menambah materi yang belum diungkapkan oleh siswa	√
b. materi yang ditambahkan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran		√	

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		c. merangsang siswa untuk tertarik terhadap materi yang ditambahkan.	
		d. materi yang ditambahkan jelas dan mudah dipahami	
8.	Menutup pelajaran	a. memberikan kesimpulan pada siswa	√
		b. memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya	√
		c. memberikan soal evaluasi pada siswa	√
		d. memimpin berdoa dan salam	√
JUMLAH SKOR			23
KRITERIA			Baik

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 8 = 8$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Median (Me)} = \frac{32+8}{2}$$

$$= 20$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{32-8}{4} = 6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual sebagai berikut:

Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru

Jumlah Skor	Kriteria	Tingkat Keberhasilan
>26 s/d 32	Sangat baik (A)	Berhasil
>20 s/d 26	Baik (B)	Berhasil
> 14 s/d 20	Cukup (C)	Tidak berhasil
8 s/d 14	Kurang (D)	Tidak berhasil

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator


Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 4

DATA HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Kelas/Semester : IVB /II

Hari/Tanggal : Jumat, 27 Maret 2015

No	Nama	Indikator aktivitas siswa								Jumlah Skor		Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	Skor	(%)	
1	PAB	2	2	2	1	1	1	3	2	14	43,75	Kurang
2	AJC	3	3	3	3	4	1	4	3	24	75	Baik
3	ADN	3	3	2	2	3	1	2	2	18	56,25	Cukup
4	AHP	3	3	2	2	4	1	3	3	21	65,62	Baik
5	ASW	3	3	2	2	1	1	2	3	17	53,12	Cukup
6	DNK	4	3	2	3	2	1	4	3	22	68,75	Baik
7	FKR	4	3	3	4	3	3	3	3	26	81,25	Baik
8	FTT	3	3	4	3	3	3	3	2	24	75	Baik
9	JPR	3	4	4	3	4	2	3	2	26	81,25	Baik
10	MAT	3	3	2	2	3	1	2	2	18	56,25	Cukup
11	MSA	3	3	2	3	2	1	2	2	18	56,25	Cukup
12	MKH	3	3	2	2	1	1	2	3	17	53,12	Cukup
13	NIW	3	3	2	3	3	1	2	2	19	59,37	Cukup
14	RAP	3	3	2	2	1	1	2	2	16	50	Cukup
15	RA	3	3	2	1	1	1	2	1	14	43,75	Kurang
16	TM	3	3	2	3	3	3	2	2	21	65,62	Baik
17	USJ	3	3	2	4	1	1	3	2	18	56,25	Cukup
18	YSS	3	3	3	3	4	3	3	3	25	78	Baik
Jumlah skor per indikator		55	54	43	46	44	27	47	42	358	Cukup	
Rata-rata skor per indikator		3,05	3	2,3	2,56	2,4	1,5	2,6	2,3	19,88		
Rata-rata skor		2,48										

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator


Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 5

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
Kelas/ Semester : IVB / II
Hari/ Tanggal : Jumat, 27 Maret 2015

Catatan :

Pada siklus I ini guru memulai pembelajaran pada pukul 07.00 WIB. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah mempersiapkan bahan ajar, RPP, media beserta perlengkapan yang menunjang penayangan media. sebelumnya guru juga telah mempersiapkan berbagai perlengkapan yang akan digunakan untuk menayangkan media audiovisual, perlengkapannya antara lain adalah : laptop, LCD, proyektor, *speaker*, serta perlengkapan lain yang mendukung berjalannya pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa.

Guru mengecek kehadiran siswa kemudian mengkondisikan siswa untuk mengeluarkan buku maupun alat tulis, siswa baru mengeluarkan buku dan alat tulis ketika sudah diperintah guru, kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran masih rendah. Guru belum memberikan apersepsi, guru langsung menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis tanpa memberikan apersepsi terlebih dahulu. Selanjutnya guru menayangkan media dan memberikan penjelasan mengenai media yang ditayangkan pada siswa. Banyak siswa yang sudah mau melihat media dari awal hingga akhir, hanya beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam melihat tayangan media. Kemudian guru memberikan lembar kerja yang nantinya di kerjakan siswa secara berkelompok. Sebelumnya guru memberikan penjelasan mengenai soal dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila masih belum jelas soal. Guru hanya memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, namun guru belum memberikan motivasi pada siswa agar mau dan tidak malu dalam bertanya. Masing-masing siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Selanjutnya guru membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang,

sehingga guru menentukan untuk membuat siswa berpasangan dengan teman satu bangkunya. Kemudian guru meminta siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang telah diberikan guru. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk bertukar pikiran dan informasi, guru memberikan waktu yang cukup pada siswa sehingga siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan dengan baik. Guru juga belum memberikan motivasi pada siswa untuk berani menyampaikan hasil pemikiran dengan teman satu kelompoknya. Guru membimbing diskusi dengan berkeliling kelas dan membimbing siswa melakukan diskusi.

Ketika semua kelompok sudah selesai berdiskusi dan menyelesaikan soal, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, namun siswa masih malu dan takut untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. Hanya ada beberapa kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, namun siswa masih pasif. Kemudian guru memberikan tambahan materi pada siswa, materi yang ditambahkan guru ini merupakan materi yang belum sempat diungkapkan siswa ketika menyampaikan hasil diskusi, materi yang ditambahkan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan kesimpulan dan menanyakan kembali materi yang belum dipahami siswa. Guru memberikan evaluasi dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam. Guru juga memberikan tindak lanjut dengan menyuruh siswa mempelajari materi selanjutnya.

Semarang, 27 maret 2015

Peneliti



Riza Maulida

NIM. 1401411121

Lampiran 6**ANALISIS DATA DI LAPANGAN****SIKLUS I**

Hari/Tanggal : Jumat, 27 Maret 2013

Kelas/Semester : IVB/ II

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang, diperoleh catatan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan pra pembelajaran guru sudah mempersiapkan RPP, bahan ajar serta media yang akan digunakan. Namun guru belum mencoba media, padahal speaker yang digunakan guru kurang keras sehingga dalam penayangan media audiovisual siswa yang duduk di belakang kurang bisa mendengar media yang ditayangkan.
2. Ketika mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran, guru mengecek kehadiran siswa kemudian meminta siswa untuk mengeluarkan buku serta alat tulis, selanjutnya guru hanya menuliskan judul materi yang akan dipelajari, namun belum melakukan apersepsi dan belum menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru sudah menggunakan media berupa audiovisual serta memberikan penjelasan mengenai media yang telah ditayangkan sehingga siswa menjadi antusias dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.
4. Guru sudah menjelaskan pertanyaan atau permasalahan yang diberikan pada siswa, sehingga siswa menjadi lebih paham atas pertanyaan atau permasalahan yang diberikan guru.
5. Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok serta memberikan waktu berpikir yang cukup pada siswa untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Namun guru belum memotivasi siswa lebih dalam untuk menyampaikan hasil pemikirannya dengan teman sekelompok sehingga

dalam kegiatan diskusi masih terdapat siswa yang tidak ikut berdiskusi dan ribut sendiri.

6. Guru kurang memotivasi siswa untuk berani maju menyampaikan hasil diskusi sehingga banyak siswa yang masih ragu ketika menyampaikan hasil diskusi.
7. Ketika ada kelompok yang menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, banyak siswa yang tidak mau mendengarkan seta memperhatikan pemaparan hasil diskusi kelompok yang di depan kelas.
8. Banyak siswa yang masih pasif dan takut untuk bertanya apabila belum jelas dengan materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan beberapa hasil analisis masalah pada siklus I ini, maka masih perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Lampiran 7

**DAFTAR HASIL BELAJAR KOGNITIF
SIKLUS I**

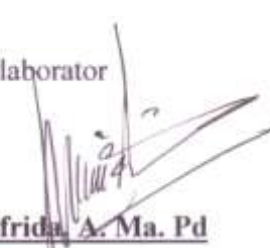
Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
 Mata pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : IVB / II
 Hari / Tanggal : Jumat / 27 Maret 2015

NO	NAMA	NILAI KKM 75	KUALIFIKASI
1	PAB	30	Tidak Tuntas
2	ABS	87	Tuntas
3	AK	93	Tuntas
4	AJC	90	Tuntas
5	ADN	73	Tidak Tuntas
6	AHP	83	Tuntas
7	AAK	80	Tuntas
8	ASW	83	Tuntas
9	DNK	95	Tuntas
10	DPA	67	Tidak Tuntas
11	FKR	80	Tuntas
12	FTT	97	Tuntas
13	JPR	93	Tuntas
14	LN	97	Tuntas
15	LK	60	Tidak Tuntas
16	MRP	80	Tuntas
17	MP	70	Tidak Tuntas
18	MAT	83	Tuntas
19	MSB	62	Tidak Tuntas
20	MSA	85	Tuntas

21	MKH	80	Tuntas
22	NIW	80	Tidak Tuntas
23	RP	55	Tidak Tuntas
24	RPA	57	Tidak Tuntas
25	RAP	65	Tidak Tuntas
26	RNA	53	Tidak Tuntas
27	RA	57	Tidak Tuntas
28	SP	93	Tuntas
29	SFA	70	Tidak Tuntas
30	TM	83	Tuntas
31	UL	90	Tuntas
32	USJ	50	Tidak Tuntas
33	WP	97	Tuntas
34	YSS	97	Tuntas
35	ZNA	67	Tidak Tuntas
36	RTP	40	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		97	
Nilai Terendah		30	
Siswa yang tuntas		27	
Siswa tidak tuntas		9	
Jumlah Nilai		2718	

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator


Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

- Tentukan nilai rentang
 Rentang = nilai tertinggi - nilai terendah
 = 97 - 30
 = 67
- Tentukan banyak kelas digunakan
 $k = 1 + (3,3) (\log n)$
 = 1 + (3,3) (log 36)
 = 1 + (3,3) (1,55)
 = 1 + 5,14
 = 6,14 (dibulatkan 7)
- Tentukan panjang kelas
 $p = \frac{\text{rentang}}{k}$
 $p = \frac{67}{7} = 9 \text{ atau } 10$
- Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama
 Nilai ujung bawah kelas interval pertama boleh mengambil nilai data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari nilai data yang terkecil. Kemungkinan kedua ini bisa dilakukan dengan syarat, nilai data yang terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
- Masukkan semua data ke dalam interval kelas

Nilai Interval	Frekuensi
30-39	1
40-49	1
50-59	5
60-69	5
70-79	3
80-89	11
90-99	10
Jumlah	36

Ukuran Pemusatan data

- 1) Nilai rata-rata kelas

Nilai Interval	f	Tanda Kelas (x)	f.xi
30-39	1	34,5	34,5
40-49	1	44,5	44,5
50-59	5	55,5	272,5
60-69	5	65,5	322,5
70-79	3	75,5	223,5
80-89	11	85,5	929,5
90-99	10	95,5	945
Jumlah	36		2772

$$x = \frac{\sum xi}{\sum fi}$$

$$x = \frac{2772}{36} = 77$$

- 2) Median

$$Me = b + p \left| \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right|$$

$$Me = 79,5 + 10 \left(\frac{18 - 15}{11} \right)$$

$$Me = 79,5 + 10 (0,27)$$

$$Me = 79,5 + 2,7$$

$$Me = 82,2$$

- 3) Modus

$$Mo = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

$$Mo = 79,5 + 10 \left(\frac{8}{8 + 1} \right)$$

$$Mo = 79,5 + 10 (0,89)$$

$$Mo = 79,5 + 8,9$$

$$Mo = 88,4$$

Tabel Distribusi Frekuensi Relatif

No	Interval Nilai	f	xi	f.xi	Frekuensi Relatif	Kriteria
1.	30-39	1	34,5	34,4	2,78%	Tidak Tuntas
2.	40-49	1	44,5	44,5	2,78%	Tidak Tuntas
3.	50-59	5	54,5	272,5	13,88%	Tidak Tuntas
4.	60-69	5	64,5	322,5	13,88%	Tuntas
5.	70-79	3	74,5	223,5	8,34	Tuntas
6.	80-89	11	84,5	929,5	30,56	Tuntas
7.	90-99	10	94,5	945	27,78	Tuntas
Jumlah		36		2772	100%	Tuntas
Nilai Tertinggi				97		
Nilai Terendah				30		
Mean				77		
Median				82,2		
Modus				88,4		

Lampiran 8

DAFTAR HASIL BELAJAR AFEKTIF

SIKLUS I

Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IVB / II

Hari / Tanggal : Jumat / 27 Maret 2015

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	PAB		√				√					√			√			√				10	Cukup
2.	ABS			√					√			√			√			√				13	Baik
3.	AK		√					√					√			√				√		15	Baik
4.	AJC		√				√				√				√				√			10	Cukup
5.	ADN		√			√					√				√				√			9	Cukup
6.	AHP				√			√					√			√				√		17	Sangat Baik
7.	AAK			√		√					√				√			√				9	Cukup
8.	ASW				√			√					√			√				√		17	Sangat Baik
9.	DNK			√				√					√				√			√		17	Sangat Baik

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
10	DPA			√				√				√				√			√			14	Baik
11	FKR				√				√				√			√				√		18	Sangat Baik
12	FTT			√				√					√				√			√		17	Sangat Baik
13	JPR				√			√					√			√				√		17	Sangat Baik
14	LN			√			√						√			√				√		15	Sangat Baik
15	LK			√			√			√					√			√				9	Cukup
16	MRP				√			√				√				√					√	17	Sangat Baik
17	MP		√					√				√				√					√	15	Baik
18	MAT				√				√			√				√				√		17	Sangat Baik
19	M-S-B			√					√				√				√		√			17	Sangat Baik
20	MSA			√			√			√					√			√				9	Cukup
21	MKH		√			√					√						√		√			11	Cukup
22	NIW			√				√				√				√				√		15	Baik
23	RP			√					√				√		√			√				14	Baik
24	RPA		√					√				√				√				√		14	Baik
25	RAP			√				√				√				√				√		15	Baik
26	RNA		√						√			√			√				√			13	Baik
27	RA		√				√			√						√		√				9	Cukup
28	SP			√			√						√			√				√		15	Baik

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
29	SFA			√				√				√				√		√				14	Baik
30	TM				√				√			√				√				√		17	Sangat Baik
31	UL			√				√				√				√			√			15	Baik
32	USJ			√				√				√				√		√				14	Baik
33	WP			√				√				√				√					√	17	Sangat Baik
34	YSS			√				√				√					√				√	18	Sangat Baik
35	ZNA			√				√				√				√				√		15	Sangat Baik
36	RTP			√			√			√					√			√				9	Cukup
JUMLAH SKOR																						507	
Nilai rata-rata																						14,08	
		Keterangan :																					
		M : Membudaya MB: Mulai Berkembang MT : Mulai Terlihat BT: Belum Terlihat																					

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 9

DAFTAR HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK
SIKLUS I

Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IVB / II

Hari / Tanggal : Jumat / 27 Maret 2015

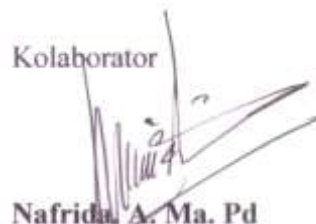
No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
1	PAB			√				√				√		√				7	Kurang
2	ABS			√				√				√			√			6	Kurang
3	AK		√				√			√					√			13	Baik
4	AJC		√				√			√				√				14	Sangat Baik
5	ADN			√				√			√					√		9	Cukup
6	AHP			√				√		√					√			11	Baik
7	AAK			√				√			√					√		9	Cukup
8	ASW			√				√					√			√		7	Kurang
9	DNK			√			√					√		√				11	Baik
10	DPA			√				√				√				√		8	Cukup

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
11	FKR		√			√					√				√			13	Baik
12	FTT	√					√				√				√			13	Baik
13	JPR	√					√			√					√			14	Sangat Baik
14	LN			√			√			√					√			12	Baik
15	LK			√			√						√			√		8	Cukup
16	MRP		√				√			√					√			13	Baik
17	MP		√				√				√					√		11	Baik
18	MAT			√				√			√					√		9	Cukup
19	MSB			√			√					√			√			10	Cukup
20	MSA			√			√					√				√		9	Cukup
21	MKH			√				√					√			√		7	Kurang
22	NIW			√			√				√					√		10	Cukup
23	RP			√				√				√			√			9	Cukup
24	RPA		√					√			√				√			11	Baik
25	RAP			√				√				√				√		7	Cukup
26	RNA			√			√				√				√			11	Baik
27	RA			√					√				√			√		6	Cukup
28	SP		√					√			√				√			11	Baik
29	SFA			√			√			√						√		11	Baik
30	TM			√			√				√					√		10	Cukup
31	UL		√			√							√			√		10	Cukup
32	USJ			√		√							√		√			10	Cukup

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
33	WP			√			√					√			√			10	Cukup
34	YSS		√				√				√				√			12	Baik
35	ZNA		√				√				√				√			12	Baik
36	RTP			√					√				√				√	5	Kurang
Jumlah Skor																	359	Cukup	
Rata-rata Skor																	9,98		

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19391121 197912 2 004

Lampiran 10

HASIL EVALUASI SISWA SIKLUS I

Lembar Evaluasi Siswa

NILAI
30

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : IV / II
 Materi Ajar : Pengertian dan contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang

Nama/No. Absen : Pis WB/1

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

Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah
 a. pra-jaman kuno
 b. sejarah globalisasi

Istilah globalisasi berasal dari kata *globe*
 a. ilmu pengetahuan sosial
 b. ilmu pengetahuan dan teknologi
 c. ilmu pengetahuan alam
 d. ilmu pengetahuan budaya

3. Kehidupan pada zaman perahu sangat bergantung kepada
 sumber daya alam informasi
 b. teknologi komunikasi

Cara mudah berkinerja baik dengan orang lain di era globalisasi ini dengan memanfaatkan
 a. SMS
 b. surat
 telegram
 d. kartu pos

5. Penggunaan HP adalah contoh pengaruh globalisasi di bidang
 komunikasi informasi

b. transportasi ekonomi

Perkembangan teknologi di bidang pertanian adalah
 membajak sawah dengan kerbau
 b. mengolah tanah dengan cangkul
 c. mengairi sawah dengan air hujan
 d. membajak sawah dengan traktor

7. Negara yang dianggap trend center palasia adalah
 Perancis Italia
 b. Indonesia Inggris

Di era globalisasi ini gaya hidup tradisional semakin terisih, dan masyarakat mulai meragukan
 a. gaya hidup sederhana gaya hidup apa adanya
 b. gaya hidup modern gaya hidup kuno

9. Agar dapat mengikuti perkembangan jaman kita harus
 a. tertutup dengan hal-hal baru
 b. tidak mau dengan adanya perubahan
 memanfaatkan teknologi yang ada
 d. takut memanfaatkan teknologi baru

10. Kebiasaan makan pada era globalisasi yaitu
 makanan cepat saji
 b. terbebas dari bibit penyakit
 c. menggunakan makanan berserat
 d. selalu menggunakan kemasan plastik

B. uraian

1. Apakah yang dimaksud dengan globalisasi? *Proses memperluas jangkauan*

2. Apakah ciri-ciri globalisasi? *1. LCP*

3. Sebutkan 3 contoh gaya hidup yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia!

4. Jelaskan pengaruh baik dari adanya televisi!

Lampiran 11



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PKn

KELAS IV SEMESTER II

Disusun untuk Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Oleh:

RIZA MAULIDA

1401411121

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas : IV

Semester : 2

STANDAR KOMPETENSI : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Dampak globalisasi dan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi	4.1.1 Menjelaskan dampak positif globalisasi. 4.1.2 Menjelaskan dampak negatif globalisasi. 4.1.3 Menentukan	a. Menjelaskan dampak dari adanya globalisasi b. Menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi	2 JP (2x35 menit)	a. Bestari, Prayoga. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI</i> , halaman : 79-80 b. Kartika, Ressi. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI</i> , halaman : 43-48	Teknik Penilaian: Tes tertulis, Penilaian, Sikap Bentuk

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
		sikap dalam menghadapi globalisasi			c. Sarjan. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insanpancasila 4 untuk kelas IV SD/M.</i> , halaman : 94-96 d. BSNP. 2006. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI. Jakarta : BP. Cipta Jaya	Penilaian: Pilihan ganda dan Uraian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Kelas/ Semester : IV / II

Mata pelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)

Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Indikator :

4.1.1 Menjelaskan dampak positif globalisasi.

4.1.2 Menjelaskan dampak negatif globalisasi.

4.1.3 Menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang dampak positif hp, internet dan transportasi pada media audiovisual, siswa dapat menjelaskan dampak positif globalisasi.
2. Dengan memperhatikan penjelasan guru mengenai dampak negatif internet, playstation dan gaya hidup akibat pengaruh globalisasi, siswa dapat menjelaskan dampak negatif globalisasi.
3. Dengan mencermati penjelasan guru tentang sikap-sikap dalam menghadapi globalisasi, siswa dapat menentukan sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi.

Karakter yang diharapkan : Toleransi, jujur, bertanggung jawab, disiplin, kompetitif

B. MATERI AJAR

Dampak globalisasi dan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi.

C. ALOKASI WAKTU

2 JP (2 x 35 menit)

D. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Think Pair Share (TPS)*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**1) Pra Kegiatan (5 menit)**

- a) Guru mempersiapkan media audiovisual dan sarana penunjang kegiatan belajar mengajar seperti LCD proyektor, laptop, speaker
- b) Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Awal (5 menit)

- a) Guru memberikan salam.
- b) Guru melakukan presensi.
- c) Guru memberikan appersepsi “anak-anak siapa yang masih ingat dengan pengertian globalisasi?”
- d) Guru mengaitkan pembelajaran lalu dengan pembelajaran yang akan dilakukan

3) Kegiatan inti (45 menit)

- a) Siswa memperhatikan media audiovisual mengenai dampak globalisasi yang ditayangkan guru (mengamati).
- b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (mengamati).
- c) Guru memberikan permasalahan pada siswa dalam bentuk LKS.
- d) Siswa mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (menalar).
- e) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya, berkelompok 2 orang.
- f) Siswa berdiskusi dengan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing kepada teman satu kelompoknya (mengolah informasi, menanya).

- g) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- h) Siswa mengemukakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan).
- i) Guru meminta siswa memperhatikan teman yang sedang mengemukakan hasil diskusi kelompok.
- j) Guru memberikan reward atau penghargaan pada semua kelompok yang maju.
- k) Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa.
- l) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk berani bertanya.
- m) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.

4) Kegiatan Akhir (15 menit)


- a) Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b) Guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa.
- c) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa.
- d) Siswa mengerjakan soal evaluasi (menalar, mengolah informasi).
- e) Guru menutup pembelajaran.
- f) Guru memberikan salam.

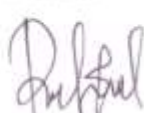
F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- 1) Media : Media audiovisual tentang dampak globalisasi
- 2) Sumber Belajar :
 - a) Bestari, Prayoga. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 79-80
 - b) Kartika, Ressi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 43-48
 - c) Sarjan. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.*, halaman : 94-96
 - d) BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta : BP. Cipta Jaya

G. PENILAIAN

- 1) Prosedur Penilaian
 - a) Tes awal : dalam apersepsi
 - b) Tes dalam proses : penilaian sikap, diskusi kelompok.
 - c) Tes akhir : evaluasi
- 2) Jenis Penilaian
 - a) Tes tertulis : lembar evaluasi
 - b) Unjuk kerja : apersepsi, tanya jawab
- 3) Bentuk Tes
 - a) Pilihan Ganda
 - b) Uraian
- 4) Instrumen Tes
 - a) Lembar Kerja Siswa (Terlampir)
 - b) Lembar Evaluasi (Terlampir)

Kolaborator

Nafrida A. Ma. Pd
NIP 19591121 197912 2 004

Peneliti

Riza Maulida
NIM. 1401411121

Mengetahui

Kepala SDN sampangan 02



Masrudi, S.Pd. M.Pd
NIP 19620508 198608 1 002

LAMPIRAN RPP SIKLUS II

BAHAN AJAR

Sekolah	: SDN Sampangan 02
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas / Semester	: IV / II
Materi Ajar	: Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

A. Dampak Globalisasi

Arus globalisasi yang besar sangat susah dibendung, pengaruh globalisasi di 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.

1. Dampak Positif Globalisasi

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. 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 seperti telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile.

2. Dampak Negatif Globalisasi

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat

yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (filter) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan. Bentuk lain globalisasi adalah televisi. Televisi dapat membawa pengaruh terhadap seseorang. Jika tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, orang menjadi malas belajar karena banyak acara televisi yang menarik. Bahkan, perbuatan negatif yang ditayangkan sering ditiru. Seperti, gaya gulat bebas Smack Down ditiru oleh anak-anak. Demikianlah dampak negatif dari televisi. Untuk lebih jelas lagi, mari kita perhatikan contoh berikut:

Dengan adanya telepon dan handpone, orang-orang seharusnya senang karena dapat berhubungan dengan saudara atau teman di tempat yang jauh. Namun, alat komunikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan tindak kejahatan, seperti teror dan penipuan. Oleh karena itu, dampak negatif dari perkembangan teknologi harus diatasi dan dicegah. Seperti, kita menggunakan alat-alat tersebut harus bijak.

B. Sikap terhadap Pengaruh Globalisasi

Setelah memahami dampak positif dan negatif globalisasi. 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

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. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Seperti guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan

peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah.

2. Lingkungan Keluarga

Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak.

3. Lingkungan Masyarakat dan Keagamaan

Dalam mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke masyarakat, peran tokoh masyarakat dan agama sangat diperlukan. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakatnya. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya. Bagi anak sendiri, hendaknya aktif mengikuti dan melaksanakan ajaran agamanya dengan disiplin. Seperti disiplin beribadah.

4. Lingkungan Pemerintah dan Negara

Pemerintah merupakan salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Seperti peraturan yang melarang merokok di tempat umum, larangan minum-minuman keras, larangan mengkonsumsi narkoba, dan lain-lain. Untuk mewujudkannya, pemerintah dapat melakukannya melalui lembaga peradilan, kepolisian, dan lain-lain.

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Sekolah : SDN Sampangan 02
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : IV / II
 Materi Ajar : Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Anggota Kelompok :

1.No. Absen
2.No. Absen

Petunjuk :

1. Isilah kolom dibawah ini dengan tepat !

No	Pengaruh Globalisasi	Dampak/efek
a.	Bidang Informasi	
b	Bidang Komunikasi	

2. Bagaimanakah upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan sekolah ?
3. Bagaimanakah perkembangan teknologi komunikasi sekarang ini?

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

1.

No	Pengaruh Globalisasi	Dampak/efek
a.	Bidang Informasi	Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan, jati diri dan kepribadian bangsa Indonesia dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia (skor 25)
b	Bidang Komunikasi	Dalam bidang komunikasi juga memiliki dampak negative, Seperti alat komunikasi telepon dll dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan tindak kejahatan, seperti teror dan penipuan (skor 25)

2. Upaya yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah yakni 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. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Seperti guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi masuk ke sekolah (Skor 25)
3. 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 seperti 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. (Skor 25)

Skor maksimal = 100

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

MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Penayangan media audiovisual tentang dampak globalisasi serta sikap dalam menghadapi globalisasi .



Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi



Perkembangan teknologi transportasi



Perkembangan teknologi komunikasi



Gaya hidup konsumtif



Dampak globalisasi

KISI – KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Jumlah Soal : 14

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Nomor Soal	Ranah
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan-nya	Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi	4.1.1 Menjelaskan dampak positif globalisasi	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda Uraian	1,2 dan 3 1	C2
		1.1.2 Menjelaskan dampak negatif globalisasi	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda Uraian	4,5,6, dan 7 2, 3	C2
		4.1.3 Menentukan sikap dalam menghadapi globalisasi	Tes Non Tes	Tes Tertulis Unjuk Kerja	Pilihan ganda Uraian Lembar pengamatan	8,9,10 4	C4 P1

NILAI

Lembar Evaluasi Siswa

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

Hari/ Tanggal :

Nama/ No. Absen :

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

1. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah
 - a. masuknya budaya negatif
 - b. hilangnya identitas bangsa
 - c. menurunnya jati diri bangsa
 - d. informasi diperoleh dengan cepat
2. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
 - a. koran
 - b. majalah
 - c. handphone
 - d. buku harian
3. Adanya globalisasi menjadikan dunia terasa semakin
 - a. jauh
 - b. kecil
 - c. tidak terlihat
 - d. tua
4. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. informasi mudah dan cepat
 - b. pesawat terbang
 - c. handphone
 - d. rambut di cat kning
5. 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
6. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah

Kunci Jawaban Evaluasi dan Penskoran

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

A. Pilihan Ganda

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. D (Skor 2) | 6. D (Skor 2) |
| 2. B (Skor 2) | 7. B (Skor 2) |
| 3. B (Skor 2) | 8. B (Skor 2) |
| 4. D (Skor 2) | 9. D (Skor 2) |
| 5. A (Skor 2) | 10. B (Skor 2) |

B. Uraian

1. Komunikasi berkembang pesat, teknologi semakin canggih (Skor 10)
2. Pola hidup konsumtif , Berpakaian tidak sesuai dengan kebudayaan indonesia (Skor 10)
3. Banyak makanan luar negeri dijual di Indonesia, masyarakat semakin gemar mengkonsumsi makanan cepat saji (Skor 10)
4. Menghindari hal-hal yang negatif agar tetap menjaga kebudayaan Indonesia (10)

PENILAIAN :

1. Skor tiap nomor = 2
Skor maksimal = 20
2. Skor tiap nomor = 10
Skor maksimal = 40

$$\text{Nilai Akhir soal evaluasi} = \frac{\text{skor A} + \text{skor B}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Poerwanti, 2008: 6-15)

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

RUBRIK PENILAIAN RANAH AFEKTIF

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No	Kriteria	Membudaya (4)	Mulai Berkembang (3)	Mulai Terlihat (2)	Belum Terlihat (1)
1.	Toleransi	Menerima perbedaan yang ada, memaklumi kekurangan orang lain, serta menghargai pendapat orang lain	Menerima perbedaan yang ada, memaklumi kekurangan orang lain	Menerima perbedaan yang ada	Tidak mau menerima perbedaan orang lain
2.	Jujur	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata, tidak menambahi maupun mengurangi dalam menyampaikan suatu hal, serta berani mengakui kesalahan	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata, tidak menambahi maupun mengurangi dalam menyampaikan suatu hal	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata	Mengemukakan suatu hal tidak sesuai dengan kenyataan yang ada
3.	Bertanggung Jawab	Melaksanakan kewajiban, melaksanakan tugas yang diberikan serta menyelesaikan permasalahan yang ada	Melaksanakan kewajiban serta melaksanakan tugas yang diberikan	Melaksanakan kewajiban	Meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakannya
4.	Disiplin	Mentaati aturan dan tata tertib, mengerjakan tugas tepat waktu serta tidak mengulangi kesalahan yang pernah dibuat	Mentaati aturan dan tata tertib, mengerjakan tugas tepat waktu	Mentaati aturan dan tata tertib	Melanggar aturan dan tata tertib yang ada
5.	Kompetitif	Berani bersaing, sportif dalam bersaing, menunjukkan semangat berprestasi dengan cara mencari tahu berbagai pengetahuan	Berani bersaing dalam hal positif, sportif dalam bersaing	Berani bersaing dalam hal positif	Belum berani bersaing dalam hal positif dengan orang lain

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Kelas/Semester : IVB/II

Hari/tanggal :

No	Nama	Afektif																				Jumlah Skor	Keterangan		
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif							
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M				
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
dst																									
		M : Membudaya MB: Mulai Berkembang MT : Mulai Terlihat BT: Belum Terlihat																							

Catatan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

1 = Belum Terlihat

2 = Mulai Terlihat

3 = Mulai Berkembang

4 = Membudaya

b. Keterangan diisi dengan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
$16 < \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$12 < \text{skor} \leq 16$	Baik (B)
$8 < \text{skor} \leq 12$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 8$	Kurang (D)

RUBRIK PENILAIAN RANAH PSIKOMOTORIK

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No	Kriteria	Bagus Sekali 4	Bagus 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Memposisikan diri untuk mengamati media audiovisual yang ditayangkan	Duduk tenang kemudian memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, antusias merespon pertanyaan guru, kemudian mencatat hal-hal penting yang ada pada media pembelajaran.	Duduk tenang kemudian memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, antusias merespon pertanyaan guru, namun tidak mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media.	Duduk tenang memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, namun tidak mau merespon pertanyaan guru serta tidak mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media	Memperhatikan media yang ditayangkan guru, tengok kanan, kiri, belakang serta mengganggu teman yang sedang melihat media pembelajaran.
2.	Melakukan diskusi secara berpasangan	Mendengarkan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, fokus berdiskusi dengan teman sebangku masing-masing, antusias dalam melakukan kegiatan diskusi	Mendengarkan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, focus berdiskusi dengan teman sebangku masing-masing, namun belum antusias saat melakukan kegiatan diskusi	Memperhatikan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, namun siswa belum mau mengutarakan hasil pemikirannya atau belum mau menerima pendapat teman sebangkunya.	Belum memperhatikan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sekelompok, masih ribut sendiri, melamun serta hanya menggantungkan jawaban dari teman sebangkunya.
3.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Berebut mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusinya, menggunakan bahasa yang baik dan benar serta kompak ketika menyampaikan hasil diskusi	Berebut maju mempresentasikan hasil diskusi, masih ragu-ragu serta tidak percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi, namun dalam menyampaikan hasil diskusi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	Maju ketika ditunjuk oleh guru dan bukan atas kemauannya sendiri, ketika menyampaikan hasil diskusi masih belum percaya diri dan dengan suara yang pelan, namun dalam penyampaian hasil diskusinya sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar	Tidak berani maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

No	Kriteria	Bagus Sekali 4	Bagus 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
4.	Bersama guru menyimpulkan materi	Siswa mampu menyimpulkan materi bersama guru, memahami kesimpulan serta mencatat keseluruhan dari kesimpulan yang diungkapkan.	Siswa mampu menyimpulkan materi bersama guru, memahami kesimpulan serta mampu mencatat sebagian besar dari kesimpulan yang diungkapkan	Siswa mau menyimpulkan materi bersama guru serta mau mencatat sedikit dari kesimpulan yang telah diungkapkan.	siswa belum mau mencatat kesimpulan yang telah diungkapkan

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.	
		Memposisikan diri untuk mengamati media audiovisual yang ditayangkan				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi						
		BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB			
1																				
2																				
3																				
dst																				
		BS = Bagus Sekali B = Bagus C= Cukup PB = Perlu Bimbingan																		

Catatan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

1 = Kurang

3 = Baik

2 = Cukup

4 = Sangat Baik

b. Keterangan diisi dengan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
$13 < \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik (A)
$10 < \text{skor} \leq 13$	Baik (B)
$7 < \text{skor} \leq 10$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 7$	Kurang (D)

Lampiran 12

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS)
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVB
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
SIKLUS II**

Nama Guru : Riza Maulida
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
 Kelas/ Semester : IVB/II
 Hari/Tanggal : Rabu/ 1 April 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
 Nilai 1 = jika ada satu deskriptor yang tampak
 Nilai 2 = jika ada dua deskriptor yang tampak
 Nilai 3 = jika ada tiga deskriptor yang tampak
 Nilai 4 = jika ada empat deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010: 285)

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
1.	Melaksanakan pra pembelajaran	a. mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran)	√
		b. mempersiapkan bahan ajar	√
		c. mempersiapkan media yang akan digunakan	√
		d. memberi salam dan doa	√
2.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. mengecek kehadiran siswa	√
		b. mengkondisikan siswa	√
		c. melakukan apersepsi	√
		d. menyampaikan tujuan pembelajaran	
3.	Menggunakan media audiovisual dan memberikan penjelasan kepada siswa	a. menayangkan media audiovisual	√
		b. menginstruksikan siswa untuk mengamati media audiovisual	√
		c. penjelasan yang disampaikan menarik	
		d. penjelasan yang disampaikan mudah dipahami	√
4.	Memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa	a. membagikan lembar kerja kelompok yang berisi permasalahan pada siswa	√
		b. menjelaskan pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan siswa	√
		c. memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir	√

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		d. memberi motivasi pada siswa untuk menanyakan tugas yang diberikan guru apabila belum jelas	
5.	Membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang kemudian memberikan motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan pemikiran dengan teman sekelompok	a. membentuk siswa menjadi berkelompok atau berpasangan dengan teman sebangkunya.	√
b. memberikan waktu yang cukup pada siswa untuk berdiskusi		√	
c. memberikan motivasi pada siswa untuk menyampaikan pemikirannya dengan teman sekelompoknya.			
d. berkeliling kelas membimbing diskusi		√	
6.	Membimbing siswa melakukan diskusi	a. mengarahkan siswa untuk mendiskusikan jawaban	√
b. berkeliling kelas serta membimbing presentasi		√	
c. memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya		√	
d. mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif			
7.	Menambah materi yang belum diungkapkan siswa pada diskusi	a. menambah materi yang belum diungkapkan oleh siswa	√
b. materi yang ditambahkan guru		√	

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
	kelompok	sesuai dengan tujuan pembelajaran	
		c. merangsang siswa untuk tertarik terhadap materi yang ditambahkan.	
		d. materi yang ditambahkan jelas dan mudah dipahami	√
8.	Menutup pelajaran	a. memberikan kesimpulan pada siswa	√
		b. memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya	√
		c. memberikan soal evaluasi pada siswa	√
		d. memimpin berdoa dan salam	√
JUMLAH SKOR			26
KRITERIA			Baik

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 8 = 8$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Median (Me)} = \frac{32+8}{2}$$

$$= 20$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{32-8}{4} = 6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual sebagai berikut:

Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru

Jumlah Skor	Kriteria	Tingkat Keberhasilan
>26 s/d 32	Sangat baik (A)	Berhasil
>20 s/d 26	Baik (B)	Berhasil
> 14 s/d 20	Cukup (C)	Tidak berhasil
8 s/d 14	Kurang (D)	Tidak berhasil

Semarang, 1 April 2015

Kolaborator


Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 13

DATA HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

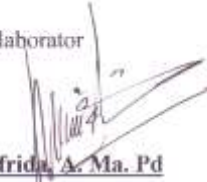
Kelas/Semester : IVB /II

Hari/Tanggal : Rabu, 1 April 2015

No	Nama	Indikator aktivitas siswa								Jumlah Skor		Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	Skor	(%)	
1	PAB	2	2	2	2	2	1	2	2	15	46,87%	Cukup
2	AJC	4	4	3	3	2	3	4	3	26	81,25%	Baik
3	ADN	3	3	2	4	2	1	3	3	21	68,75%	Baik
4	AHP	3	3	2	4	4	1	3	2	22	68,75%	Baik
5	ASW	4	3	3	2	2	3	3	3	23	71,87%	Baik
6	DNK	4	4	3	2	2	3	3	2	23	71,87%	Baik
7	FKR	4	4	3	3	4	4	3	3	28	87,5%	Sangat Baik
8	FTT	4	4	4	2	3	4	4	3	28	87,5%	Sangat Baik
9	JPR	4	4	4	4	2	4	4	3	29	90,62%	Sangat Baik
10	MAT	4	3	4	3	4	1	3	2	24	75%	Baik
11	MSA	3	3	4	3	2	1	3	2	21	65,62%	Baik
12	MKH	3	3	2	2	4	1	3	2	20	62,5%	Cukup
13	NIW	4	3	3	4	2	3	3	4	26	81,25%	Sangat Baik
14	RAP	4	3	2	4	4	1	3	2	23	71,87%	Baik
15	RA	3	3	4	4	2	1	2	2	21	65,62%	Baik
16	TM	4	4	3	4	2	3	3	3	26	81,25%	Baik
17	USJ	4	3	2	3	2	3	3	2	22	75%	Baik
18	YSS	4	4	4	4	2	4	4	4	30	93,75%	Sangat Baik
Jumlah skor		65	60	54	57	47	42	56	47	428	Baik	
per indikator												
Rata-rata skor per indikator		3,6	3,33	3	3,17	2,61	2,3	3,1	2,6	23,7		
Rata-rata skor		2,97										

Semarang, 1 April 2015

Observer

Kolaborator

Nafrida A. Ma. Pd
 NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 14

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB / II

Hari/ Tanggal : Rabu, 1 April 2015

Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan RPP, bahan ajar serta media yang akan digunakan. Guru juga telah mempersiapkan semua alat yang akan digunakan untuk menayangkan media dan memasang semua peralatan tersebut, agar ketika pembelajaran telah dimulai guru bias langsung menayangkan media. Setelah semuanya siap guru memberikan salam serta meminta ketua kelas untuk memimpin doa.

Guru mengecek kehadiran siswa, selanjutnya mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran, guru mengkondisikan siswa dengan cara meminta siswa untuk duduk rapi dan mengeluarkan buku serta alat tulisnya. Sudah banyak siswa yang mau menguarkan buku serta alat tulis sebelum guru memerintahnya. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan bertanya: “Siapakah yang masih ingat dengan pengertian globalisasi? Coba jelaskan . kemudian guru menayangkan media, banyak siswa yang sudah memperhatikan dan konsentrasi terhadap media yang ditayangkan guru. Kemudian guru menjelaskan isi dari media yang telah ditayangkan. Selanjutnya guru memberikan lembar kerja pada siswa, sebelum siswa mengerjakan guru memberikan penjelasan mengenai soal-soal yang ada pada lembar kerja kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila masih belum memahami soal. Kemudian guru meminta siswa untuk memikirkan jawaban dari lembar kerja yang diberikan guru sendiri-sendiri, selanjutnya guru membentuk kelas menjadi 18 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang. 2 orang ini didapatkan dengan cara memasangkan siswa dengan teman satu bangku. Selanjutnya siswa berdiskusi dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing dengan teman satu kelompok. Guru membimbing diskusi dan berkeliling kelas.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, sudah banyak siswa yang mengangkat tangan meminta untuk maju menyampaikan hasil diskusi. Ketika ada kelompok yang menyampaikan hasil diskusi, guru meminta siswa lain untuk tenang dan memperhatikan hasil diskusi yang disampaikan. Guru juga memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya serta menyampaikan pendapat. Setelah siswa selesai menyampaikan hasil diskusi, guru memberikan tambahan materi yang belum sempat diungkapkan siswa ketika diskusi kelompok. Kemudian guru memberikan reward atau penghargaan pada kelompok terbaik. Guru memberikan kesimpulan dan mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan, guru memberikan kesempatan lagi pada siswa untuk bertanya apabila masih belum jelas. Jumlah siswa yang bertanya sudah mengalami peningkatan kemudian guru memberikan evaluasi pada siswa, memberikan tindak lanjut dan menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

Semarang, 1 April 2015

Peneliti



Riza Maulida

NIM. 1401411121

Lampiran 15**ANALISIS DATA DI LAPANGAN****SIKLUS II**

Nama SD : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
Hari/Tanggal : Rabu, 1 April 2013
Kelas/Semester : IVB/ II

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang, diperoleh catatan sebagai berikut :

1. Dalam kegiatan pra pembelajaran guru sudah mempersiapkan pembelajaran dengan sangat baik, guru sudah mempersiapkan RPP, bahan ajar, serta telah mempersiapkan media yang akan ditayangkan. Guru juga sudah memasang semua perlengkapan untuk menayangkan media sehingga ketika pembelajaran berlangsung guru siap untuk langsung menayangkan media.
2. Guru sudah memberikan apersepsi serta mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, namun guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Ketika guru menayangkan media audiovisual semua siswa sudah mau memperhatikan media yang ditayangkan guru.
4. Dalam memberikan penjelasan mengenai media yang ditayangkan, guru kurang menarik minat siswa, guru memberikan penjelasan secara monoton sehingga siswa merasa bosan dan kurang konsentrasi.
5. Guru belum memberikan motivasi pada siswa untuk mau mencatat hal-hal penting yang ada pada pembelajaran sehingga masih terdapat siswa yang kurang aktif dan belum mau mencatat hal-hal penting yang ada pembelajaran.
6. Ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung, guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi namun guru belum memberikan motivasi secara

personal pada siswa untuk mau menyampaikan hasil pemikiran dengan teman sekelompoknya sehingga terdapat beberapa siswa yang ribut dan bermain sendiri ketika kegiatan diskusi kelompok.

7. Banyak siswa yang dengan kesadaran sendiri mau mengangkat tangan untuk menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dengan percaya diri.
8. Setelah siswa mengerjakan lembar evaluasi guru tidak memberikan konfirmasi jawaban yang benar pada siswa, sehingga siswa belum mengetahui jawaban yang benar dari soal yang diberikan guru.

Berdasarkan beberapa hasil analisis masalah pada siklus II ini, maka masih perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Lampiran 16

**DAFTAR HASIL BELAJAR KOGNITIF
SIKLUS II**

Sekolah : SDN Sampangan 02 kota Semarang

Mata pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IVB / II


Hari / Tanggal : Rabu / 1 April 2015

NO	NAMA	NILAI KKM 75	KUALIFIKASI
1	PAB	40	Tidak Tuntas
2	ABS	90	Tuntas
3	AK	90	Tuntas
4	AJC	78	Tuntas
5	ADN	86	Tuntas
6	AHP	90	Tuntas
7	AAK	82	Tuntas
8	ASW	63	Tidak Tuntas
9	DNK	90	Tuntas
10	DPA	90	Tuntas
11	FKR	93	Tuntas
12	FTT	97	Tuntas
13	JPR	93	Tuntas
14	LN	78	Tuntas
15	LK	60	Tidak Tuntas
16	MRP	77	Tuntas
17	MP	85	Tuntas
18	MAT	97	Tuntas
19	MSB	77	Tuntas
20	MSA	83	Tuntas
21	MKH	43	Tidak Tuntas

22	NIW	83	Tuntas
23	RP	55	Tidak Tuntas
24	RPA	62	Tidak Tuntas
25	RAP	93	Tuntas
26	RNA	78	Tuntas
27	RA	45	Tidak Tuntas
28	SP	82	Tuntas
29	SFA	50	Tidak Tuntas
30	TM	97	Tuntas
31	UL	76	Tuntas
32	USJ	77	Tuntas
33	WP	87	Tuntas
34	YSS	83	Tuntas
35	ZNA	90	Tuntas
36	RTP	63	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		97	
Nilai Terendah		40	
Siswa yang tuntas		29	
Siswa tidak tuntas		7	
Jumlah Nilai		2803	

Semarang, 1 April 2015

Kolaborator


Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19391121 197912 2 004

- Tentukan nilai rentang
Rentang = nilai tertinggi - nilai terendah
= 97 - 40
= 57
- Tentukan banyak kelas digunakan
 $k = 1 + (3,3) (\log n)$
= 1 + (3,3) (log 36)
= 1 + (3,3) (1,55)
= 1 + 5,14
= 6,14 (dibulatkan 7)
- Tentukan panjang kelas
 $p = \frac{\text{rentang}}{k}$
 $p = \frac{57}{7} = 8$
- Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama
Nilai ujung bawah kelas interval pertama boleh mengambil nilai data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari nilai data yang terkecil. Kemungkinan kedua ini bisa dilakukan dengan syarat, nilai data yang terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
- Masukkan semua data ke dalam interval kelas

Nilai Interval	Frekuensi
39-47	3
48-56	2
57-65	4
66-74	-
75-83	12
84-92	9
93-100	6
Jumlah	36

Ukuran Pemusatan data

- 4) Nilai rata-rata kelas

Nilai Interval	f	x	f.xi
39-47	3	43	129
48-56	2	52	104
57-65	4	61	244
66-74	-	70	0
75-83	12	79	948
84-92	9	88	792
93-100	6	97	582
Jumlah	36		2799

$$x = \frac{\sum xi}{\sum fi}$$

$$x = \frac{2799}{36} = 77,75$$

- 5) Median

$$Me = b + p \left| \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right|$$

$$Me = 74,5 + 9 \left(\frac{18 - 9}{12} \right)$$

$$Me = 74,5 + 9 (0,75)$$

$$Me = 79,5 + 6,75$$

$$Me = 81,25$$

- 6) Modus

$$Mo = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

$$Mo = 74,5 + 9 \left(\frac{12}{12 + 3} \right)$$

$$Mo = 74,5 + 10 (0,8)$$

$$Mo = 74,5 + 7,2$$

$$Mo = 81,7$$

Tabel Distribusi Frekuensi Relatif

No	Interval Nilai	f	xi	f.xi	Frekuensi Relatif	Kriteria
1.	39-47	3	43	129	8,33%	Tidak Tuntas
2.	48-56	2	52	104	5,56%	Tidak Tuntas
3.	57-65	4	61	244	11,11%	Tidak Tuntas
4.	66-74	-	70	0	0%	Tuntas
5.	75-83	12	79	948	33,33%	Tuntas
6.	84-92	9	88	792	25%	Tuntas
7.	93-100	6	97	582	16,67%	Tuntas
	Jumlah	36		2799	100%	
	Nilai Tertinggi	97				
	Nilai Terendah	40				
	Mean	77,75				
	Median	81,25				
	Modus	81,7				

Lampiran 17

DAFTAR HASIL BELAJAR AFEKTIF
SIKLUS II

Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IVB / II

Hari / Tanggal : Rabu/ 1 April 2015


No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	PAB			√			√					√			√			√				11	Cukup
2.	ABS			√				√				√			√				√			13	Baik
3.	AK			√				√					√			√				√		16	Baik
4.	AJC			√			√					√				√				√		14	Baik
5.	ADN			√			√				√				√				√			11	Cukup
6.	AHP			√				√					√			√				√		16	Baik
7.	AAK			√			√				√				√				√			10	Cukup
8.	ASW			√				√					√			√				√		16	Baik
9.	DNK			√				√					√				√			√		17	Sangat Baik
10.	DPA			√				√				√			√				√			13	Baik

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
11	FKR			√				√				√			√				√			17	Sangat Baik
12	FTT				√			√				√				√			√			18	Sangat Baik
13	JPR			√				√				√				√			√			17	Sangat Baik
14	LN			√			√					√				√			√			15	Baik
15	LK			√				√			√				√				√			12	Cukup
16	MRP			√				√				√				√					√	16	Baik
17	MP		√					√				√				√					√	15	Baik
18	MAT				√		√					√				√				√		15	Baik
19	MSB			√				√				√				√			√			14	Baik
20	MSA			√				√			√			√					√			11	Cukup
21	MKH		√			√					√					√			√			11	Cukup
22	NIW			√				√				√				√				√		15	Baik
23	RP			√				√				√			√				√			15	Baik
24	RPA			√			√					√				√			√			13	Baik
25	RAP			√				√				√				√				√		15	Baik
26	RNA		√					√				√			√				√			13	Baik
27	RA			√			√				√				√				√			12	Cukup
28	SP			√			√					√			√				√			15	Baik
29	SFA			√				√				√			√		√					14	Baik

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
30	TM				√				√			√				√				√		17	Sangat Baik
31	UL			√				√				√				√				√		15	Baik
32	USJ			√				√				√				√		√	√			15	Baik
33	WP			√				√				√				√					√	17	Sangat Baik
34	YSS				√			√				√				√				√		18	Sangat Baik
35	ZNA			√				√				√				√				√		16	Baik
36	RTP			√			√				√				√			√				10	Cukup
JUMLAH SKOR																						519	
Nilai rata-rata																						14.42	Baik
		Keterangan : M : Membudaya MB: Mulai Berkembang MT : Mulai Terlihat BT: Belum Terlihat																					

Semarang, 1 April 2015

Kolaborator



Nafrida, A. Ma. Pd

NIP 19391121 197912 2 004

Lampiran 18

**DAFTAR HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK
SIKLUS II**

Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
Mata pelajaran : PKn
Kelas / Semester : IVB / II
Hari / Tanggal : Rabu / 1 April 2015


No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari Jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
1	PAB			√				√				√				√		8	Cukup
2	ABS			√				√		√					√			11	Baik
3	AK		√					√				√			√			10	Cukup
4	AJC		√				√					√		√				12	Baik
5	ADN			√		√						√			√			11	Baik
6	AHP			√		√				√					√			13	Baik
7	AAK			√				√		√					√			11	Baik
8	ASW		√					√				√			√			10	Cukup
9	DNK		√					√				√			√			10	Cukup
10	DPA			√			√				√				√			11	Baik

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari Jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
11	FKR		√				√			√					√			13	Baik
12	FTT	√						√			√			√				13	Baik
13	JPR	√				√						√		√				14	Sangat Baik
14	LN			√				√				√			√			9	Cukup
15	LK			√			√					√			√			10	cukup
16	MRP		√					√		√					√			12	Baik
17	MP		√			√						√			√			12	Baik
18	MAT	√					√			√					√			14	Sangat Baik
19	MSB			√		√						√			√			11	Baik
20	MSA	√					√					√			√			12	Baik
21	MKH			√				√		√					√			11	Baik
22	NIW		√			√						√			√			12	Baik
23	RP			√				√				√					√	8	Cukup
24	RPA		√					√				√					√	9	Cukup
25	RAP			√		√				√					√			13	Baik
26	RNA		√					√				√			√			10	Cukup
27	RA	√				√						√					√	12	Baik
28	SP	√						√				√			√			11	Baik
29	SFA		√			√						√			√			12	Baik
30	TM		√			√						√			√			12	Baik
31	UL	√				√						√		√				14	Sangat Baik
32	USJ			√			√					√			√			10	Cukup

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari Jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
33	WP		√				√					√			√			11	Baik
34	YSS	√				√						√		√				14	Sangat Baik
35	ZNA		√					√				√		√				11	Baik
36	RTP			√			√			√					√			12	Baik
Jumlah Skor																	409	Baik	
Rata-rata Skor																	11,33		

Semarang, 1 April 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19391121 197912 2 004

Lampiran 19

HASIL EVALUASI SISWA SIKLUS II

Lembar Evaluasi Siswa NR.01

Sekolah : SDN Sempayan II 40

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

Nama No. Absen : R0011

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

- Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ...
 - a. membuka budaya negatif
 - b. mengurangi identitas bangsa
 - c. memunculkan job di luar negeri
 - d. upaya memperoleh informasi
- Arus globalisasi yang dibedakan dengan teknologi komunikasi dibedakan dengan adanya ...
 - a. korea
 - b. jaringan
 - c. majalah
 - d. buku harian
- Adanya globalisasi menjadikan dunia semakin ...
 - a. semakin jauh
 - b. semakin kecil
 - c. semakin tidak terlihat
 - d. semakin tua
- Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ...
 - a. informasi mudah dan cepat
 - b. jenuh dan sepi
 - c. budaya di sat luring
 - d. tingkat di sat luring
- Hadaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ...
 - a. meminati pakaian modern
 - b. meminati jam saat saat trendi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
- Selalu ada pengaruh baik jika asing meminati selera kita ...
 - a. bangsa kita mudah
 - b. bangsa menjadi kuat
 - c. prestasi meningkat
 - d. bisa bersaing dunia
- Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ...
 - a. budaya asing mudah masuk
 - b. mengurangi perilaku masyarakat menjadi konsumtif
 - c. nilai-nilai kebudayaan semakin mudah dan cepat
 - d. teknologi transportasi semakin meningkat
- Sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia dalam menghadapi pengaruh globalisasi adalah ...
 - a. menggunakan produk luar negeri
 - b. meminati kebudayaan bangsa sendiri
 - c. bangga-gara dalam memelihara kebudayaan
 - d. mematu kebudayaan asing yang sesuai Indonesia
- Sikap konsumtif merupakan perilaku yang harus ...
 - a. dihindari
 - b. dihindari
 - c. dipertahankan
 - d. dikembangkan
- Sikap yang diharapkan masyarakat adalah berkembangnya globalisasi adalah ...
 - a. individual
 - b. masyarakat
 - c. nasionalis
 - d. jenuh sepi

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

- Selakan 2 pengaruh positif globalisasi? *adanya globalisasi di Sempayan kerajinan*
- Selakan 2 pengaruh negatif globalisasi? *gugurnya minat anak luring ke TV*
- Tunjukkan salah satu pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi! *dari pada Mula yang dahulu*
- Bagaimana sikap kamu dalam menghadapi globalisasi? *menilai nilai yang baik yang*

Lembar Evaluasi Siswa NR.01

Sekolah : SDN Sempayan II 97

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

Nama No. Absen : R0011

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

- Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ...
 - a. membuka budaya negatif
 - b. mengurangi identitas bangsa
 - c. memunculkan job di luar negeri
 - d. upaya memperoleh informasi
- Arus globalisasi yang dibedakan dengan teknologi komunikasi dibedakan dengan adanya ...
 - a. korea
 - b. jaringan
 - c. majalah
 - d. buku harian
- Adanya globalisasi menjadikan dunia semakin ...
 - a. semakin jauh
 - b. semakin kecil
 - c. semakin tidak terlihat
 - d. semakin tua
- Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ...
 - a. informasi mudah dan cepat
 - b. jenuh dan sepi
 - c. budaya di sat luring
 - d. tingkat di sat luring
- Hadaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ...
 - a. meminati pakaian modern
 - b. meminati jam saat saat trendi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
- Selalu ada pengaruh baik jika asing meminati selera kita ...
 - a. bangsa kita mudah
 - b. bangsa menjadi kuat
 - c. prestasi meningkat
 - d. bisa bersaing dunia
- Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah ...
 - a. budaya asing mudah masuk
 - b. mengurangi perilaku masyarakat menjadi konsumtif
 - c. nilai-nilai kebudayaan semakin mudah dan cepat
 - d. teknologi transportasi semakin meningkat
- Sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia dalam menghadapi pengaruh globalisasi adalah ...
 - a. menggunakan produk luar negeri
 - b. meminati kebudayaan bangsa sendiri
 - c. bangga-gara dalam memelihara kebudayaan
 - d. mematu kebudayaan asing yang sesuai Indonesia
- Sikap konsumtif merupakan perilaku yang harus ...
 - a. dihindari
 - b. dihindari
 - c. dipertahankan
 - d. dikembangkan
- Sikap yang diharapkan masyarakat adalah berkembangnya globalisasi adalah ...
 - a. individual
 - b. masyarakat
 - c. nasionalis
 - d. jenuh sepi

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

- Selakan 2 pengaruh positif globalisasi?
- Selakan 2 pengaruh negatif globalisasi?
- Tunjukkan salah satu pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi!
- Bagaimana sikap kamu dalam menghadapi globalisasi?

10

- 1) menggunakan matah memperoleh informasi, adanya alat komunikasi
- 2) menggunakan pakaian modern, meminati gaya arus globalisasi
- 3) orang asing menginspirasi masyarakat di sini budaya, pola dan gaya
- 4) selalu menilai gaya negatif dari globalisasi misalnya: meminati pakaian modern

Lampiran 20



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PKn

KELAS IV SEMESTER II

Disusun untuk Penelitian Tindakan Kelas Siklus III

Oleh:

RIZA MAULIDA

1401411121

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

SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas : IV

Semester : 2

STANDAR KOMPETENSI : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi	Jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi	4.2.1 Menyebutkan contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.2 Menyebutkan contoh alat Indonesia yang pernah tampil dalam misi	a. Menyebutkan contoh musik, alat musik, tarian, pakaian, kesenian Indonesia yang pernah	2 JP (2x35 menit)	a. Bestari, Prayoga. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI</i> , halaman : 79-80 b. Kartika, Ressi. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV</i>	Teknik Penilaian: Tes tertulis, Penilaian, Sikap Bentuk

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
kebudayaan internasional	kebudayaan internasional.	kebudayaan Internasional 4.2.3 Menyebutkan contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.4 Menyebutkan contoh pakaian adat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.5 Menyebutkan contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional 4.2.6 Menentukan cara melestarikan kebudayaan Indonesia	tampil dalam misi kebudayaan Internasional b. Mengklasifikasi jenis kebudayaan yang dimiliki Indonesia		<i>SD/MI</i> , halaman : 43-48 c. Sarjan. 2008. <i>BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insanpancasila 4 untuk kelas IV SD/M.</i> , halaman : 94-96 d. BSNP. 2006. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI. Jakarta : BP. Cipta Jaya	Penilaian: Pilihan ganda dan Uraian

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

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Kelas/ Semester : IV / II

Mata pelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)

Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar :

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

Indikator :

4.2.1 Menyebutkan contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

4.2.2 Menyebutkan contoh alat Musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

4.2.3 Menyebutkan contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

4.2.4 Menyebutkan contoh pakaian adat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

4.2.5 Menyebutkan contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

4.2.6 Menentukan cara melestarikan kebudayaan Indonesia

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional siswa dapat menyebutkan contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional
2. Dengan memperhatikan penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional siswa dapat menyebutkan contoh alat musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional
3. Dengan memperhatikan penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional siswa dapat menyebutkan contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional
4. Dengan memperhatikan penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional siswa dapat menyebutkan contoh pakaian adat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional
5. Dengan memperhatikan penjelasan dan mengamati media audiovisual tentang kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi

kebudayaan Internasional siswa dapat menyebutkan contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

6. Melalui penjelasan guru tentang kebudayaan Indonesia siswa dapat menentukan cara melestarikan kebudayaan Indonesia

Karakter yang diharapkan : Toleransi, jujur, bertanggung jawab, disiplin, kompetitif

B. MATERI AJAR

Jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional.

C. ALOKASI WAKTU

2 JP (2 x 35 menit)

D. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Think Pair Share (TPS)*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1) Pra Kegiatan (5 menit)

- a) Guru mempersiapkan media audiovisual yang akan ditayangkan
- b) Guru mempersiapkan sarana penunjang kegiatan belajar mengajar seperti LCD proyektor, laptop, speaker
- c) Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Awal (5 menit)

- a) Guru memberikan salam.
- b) Guru melakukan presensi.

- c) Guru memberikan appersepsi “siapa yang tahu dampak dari adanya globalisasi? “
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

3) Kegiatan inti (45 menit)

- a) Siswa memperhatikan media audiovisual mengenai kebudayaan bangsa Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional (mengamati)
- b) Guru memberikan penjelasan berupa inti dari media yang ditayangkan kepada siswa .
- c) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (mengamati)
- d) Guru meminta siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam pembelajaran
- e) Guru memberikan permasalahan pada siswa dalam bentuk LKS
- f) Siswa mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan (menalar)
- g) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya, berkelompok 2 orang.
- h) Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing kepada teman satu kelompoknya (mengolah informasi, menanya).
- i) Guru memberikan motivasi pada siswa secara personal untuk saling bertukar pikiran dalam diskusi kelompok.

- j) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- k) Siswa mengemukakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas (mengkomunikasikan).
- l) Guru meminta siswa memperhatikan teman yang sedang mengemukakan hasil diskusi kelompok.
- m) Guru memberikan reward atau penghargaan pada semua kelompok yang maju.
- n) Guru menambah materi yang belum diungkapkan siswa.
- o) Guru memberikan motivasi pada siswa untuk berani bertanya.
- p) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.

4) Kegiatan Akhir (15 menit)

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami siswa.
- c) Guru memberikan soal evaluasi pada siswa.
- d) **Guru mengkonfirmasi jawaban siswa**
- e) Siswa mengerjakan soal evaluasi (menalar, mengolah informasi).
- f) Guru menutup pembelajaran.
- g) Guru memberikan salam.

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR


- 1) Media : Media audiovisual tentang dampak globalisasi
- 2) Sumber Belajar :
 - a) Bestari, Prayoga. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : menjadi warga negara yang baik 4, untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 79-80
 - b) Kartika, Ressi. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD/MI*, halaman : 43-48
 - c) Sarjan. 2008. *BSE Pendidikan Kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untuk kelas IV SD/M.*, halaman : 94-96
 - d) BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta : BP. Cipta Jaya

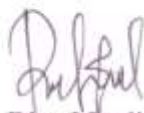
G. PENILAIAN

- 1) Prosedur Penilaian
 - a) Tes awal : dalam apersepsi
 - b) Tes dalam proses : penilaian sikap, diskusi kelompok.
 - c) Tes akhir : evaluasi
- 2) Jenis Penilaian
 - a) Tes tertulis : lembar evaluasi
 - b) Unjuk kerja : apersepsi, tanya jawab
- 3) Bentuk Tes
 - a) Pilihan Ganda

- b) Uraian
- 4) Instrumen Tes
- a) Lembar Kerja Siswa (Terlampir)
 - b) Lembar Evaluasi (Terlampir)

Semarang, 8 April 2015

Kolaborator

Nafrida A. Ma. Pd
NIP 19591121 197912 2 004

Peneliti

Riza Maulida
NIM. 1401411121

Mengetahui

Kepala SDN sampangan 02



Masduki, S.Pd. M.Pd
NIP 19620508 198608 1 002

LAMPIRAN RPP SIKLUS III

BAHAN AJAR

Sekolah	: SDN Sampangan 02
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas / Semester	: IV / II
Materi Ajar	: Jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional

JENIS KEBUDAYAAN YANG DIMILIKI INDONESIA DAN PERNAH TAMPIL DALAM MISI KEBUDAYAAN INTERNASIONAL

A. Pengertian Budaya Indonesia

Kata budaya berasal dari bahasa sanskerta, yaitu “buddhayah”. Buddhayah merupakan bentuk jamak dari kata ”budi” yang berarti akal. Budaya, artinya pikiran dan akal budi. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia. Jadi, budaya adalah sekumpulan adat daerah yang terdiri atas berbagai hal di dalamnya yang merupakan warisan leluhur dan dapat dikembangkan oleh penerusnya. Budaya Indonesia adalah seluruh kebudayaan nasional, kebudayaan lokal, maupun kebudayaan asal asing yang telah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka pada tahun 1945.

B. Kebudayaan Indonesia yang pernah tampil dalam Misi Kebudayaan Internasional

Sebagai suatu bangsa kita juga harus berhubungan dengan bangsa lain yang memiliki budaya yang berbeda. Dengan adanya kerja sama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan masuk ke bangsa Indonesia. Namun, tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada cirri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Jika budaya itu sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila maka akan ditolak.

Dengan penyaringan yang ketat ini akan membawa dampak yang positif bagi bangsa Indonesia. Meskipun banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia, tetapi bangsa Indonesia juga tidak ketinggalan. Banyak juga barang, jasa, dan budaya Indonesia yang dikirim ke luar negeri. Misalnya kain atau tekstil dan pakaian jadi banyak yang dikirim dan diminati oleh warga asing. Ukir-ukiran dan berbagai jenis patung juga banyak yang telah diekspor ke luar negeri. Selain barang dan jasa, banyak juga budaya terutama budaya seni Indonesia yang telah tampil di luar negeri dalam rangka misi kebudayaan internasional. Kegiatan ini juga dapat mempererat kerja sama antarbangsa sehingga meningkatkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa-bangsa di dunia. Berikut adalah kebudayaan Indonesia yang pernah tampil pada misi kebudayaan internasional :

1. Musik

a. Dangdut

Tokoh musik dangdut yang terkenal adalah Rhoma Irama yang mendapat jukukan sebagai Raja dangdut 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.. 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.

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

b. Tari Saman

Tari Saman berasal dari Aceh. 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.

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. 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.

Kota khas batik adalah kota Pekalongan. 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

Songketa adalah jenis kain tenun tradisional Melayu dan Minangkabau di Indonesia. Kota khas dari kain Songket adalah Palembang .Songket digolongkan dalam keluarga tenunan brokat. 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 berjudul "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

kesenian wayang ini berasal dari Jawa. Ki Manteb Sudarsono dalang wayang kulit dari kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah go internasional. Karena Ki Manteb menerima penghargaan UNESCO Award yang diserahkan langsung di Paris, Prancis. Sebelumnya UNESCO lembaga di bawah Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melakukan telaah terhadap kesenian wayang, termasuk mempelajari penelitian dari komunitas dalang Indonesia. Ki Manteb Sudarsono

yang terkenal dengan sabetannya menampilkan kepiawaiannya mendalang di beberapa negara di Eropa. Cerita yang disajikan yaitu Dosumuko Leno, Sesaji Raja Suya, dan Begawan Ciptoning. Perlengkapan mendalang meliputi wayang kulit satu kotak, gamelan, pengrawit (penabuh gamelan) Wiro Sworo dan Swarowati serta kelir dan gedebog (batang pisang).

b. Reog

Reog adalah salah satu kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut tepatnya dari Ponorogo. 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 museum-museum, 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.

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Sekolah : SDN Sampangan 02
Mata Pelajaran : PKn
Kelas / Semester : IV / II
Materi Ajar : Jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional

Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar

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

Anggota Kelompok :

1.No. Absen
2.No. Absen

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat !

1. Apakah tujuan diciptakannya tari Jaipong?
2. Apa yang kalian ketahui tentang kebudayaan Indonesia? Jelaskan!
3. Bagaimanakah cara melestarikan kebudayaan Indonesia?

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

1. Tujuan di ciptakannya tari jaipong adalah untuk menciptakan suatu jenis musik dan tarian pergaulan yang digali dari kekayaan seni tradisi rakyat Nusantara, khususnya Jawa Barat (Skor 10)
2. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Nilai-nilai berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran. Tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam alam pikiran orang yang bersangkutan (Skor 10)
3. Cara melestarikan kebudayaan Indonesia antara lain adalah :
 - a. Mengetahui kebudayaan Indonesia, misalnya dengan mengunjungi museum-museum, dan pergi ke tempat pembuatannya
 - b. Menonton pertunjukan dari kebudayaan itu, misalnya menonton pertunjukan wayang, dan tarian.
 - c. Mempelajari kebudayaan tersebut, misalnya dengan belajar menari tradisional, dan memainkan alat musik (Skor 30)

Skor maksimal = 50

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

MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Penayangan media audiovisual tentang jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional



Kebudayaan Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional



Gamelan



Angklung



Batik



Songket



Wayang

KISI – KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Jumlah Soal : 14

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Tes	Bentuk Penilaian	Nomor Soal	Ranah
4.2 Mengidentifikasi-kasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional	Jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional	4.2.1 Menyebutkan contoh musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	1 1	C2
		4.2.2 Menyebutkan contoh alat Musik Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2	C4
		4.2.3 Menyebutkan contoh tarian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	3 2	C2

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Tes	Bentuk Penilaian	Nomor Soal	Ranah
		4.2.4 Menyebutkan contoh pakaian adat Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	4 3	C2
		4.2.5 Menyebutkan contoh kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan Internasional	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Uraian	5 4	C2
		4.2.6 Menentukan cara melestarikan kebudayaan Indonesia	Tes	Tes Tertulis	Uraian	5	C3
			Non Tes	Unjuk Kerja	Lembar Pengamatan		P2

Lembar Evaluasi Siswa

NILAI

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional

Hari/ Tanggal :

Nama/ No. Absen :

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

1. Grup dangdut pertama yang terkenal di Indonesia adalah

a. Soneta	c. Palapa
b. Trio ubur-ubur	d. Trio macan
2. Alat musik tradisional Indonesia yang pernah tampil pada misi kebudayaan Internasional adalah adalah

a. piano	c. drum
b. gitar	d. gamelan
3. Tarian Jaipong berasal dari provinsi

a. Jawa timur	c. Jawa barat
b. Jawa tengah	d. Aceh
4. Sekarang ini di Indonesia sedang menggalakkan penggunaan pakaian batik, mulai dari sekolah hingga karyawan. Tujuan dari penggunaan batik tersebut adalah
 - a. Untuk mengenalkan kepada dunia, Indonesia mempunyai warisan budaya berupa kain batik
 - b. Agar batik laku dijual
 - c. Memamerkan bahwa batik Indonesia jauh lebih baik dari batik buatan china
 - d. Hanya sebagai simbol bahwa Indonesia mempunyai warisan budaya berupa batik

5. Kesenian dibawah ini bernama



- a. wayang golek
- b. wayang orang
- c. wayang kulit
- d. pundawa

B. jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan 2 contoh musik Indonesia yang terkenal di luar negeri dan tokohnya!
2. Sebutkan 2 contoh tarian Indonesia yang terkenal di luar negeri dan daerah asalnya !
3. Sebutkan 2 contoh pakaian Indonesia dan kota khasnya!
4. Sebutkan 2 contoh kesenian Indonesia yang terkenal di luar negeri dan daerah asalnya !
5. Jelaskan cara melestarikan kebudayaan Indonesia !

Kunci Jawaban Evaluasi dan Penskoran

Sekolah : SDN Sampangan 02

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IV / II

Materi Ajar : Dampak dan sikap dalam menghadapi globalisasi

A.

1. A (Skor 2)
2. D (Skor 2)
3. C (Skor 2)
4. A (Skor 2)
5. C (Skor 2)

B.

1. Musik dangdut : Rhoma Irama dan keroncong : Gesang (Skor 10)
2. Tari saman dari Aceh dan jaipong dari Jawa Barat (Skor 10)
3. Pakaian batik dari Pekalongan dan songket dari Palembang (Skor 10)
4. Kesenian wayang dari Jawa dan Reog dari Ponorogo (Skor 10)
5. Cara menjaga kebudayaan di Indonesia yaitu (a.) Mengenal kebudayaan Indonesia, misalnya dengan mengunjungi museum-museum, dan pergi ke tempat pembuatannya, (b.) Menonton pertunjukan dari kebudayaan itu, misalnya menonton pertunjukan wayang, dan tarian. (c.) Mempelajari kebudayaan tersebut, misalnya dengan belajar menari tradisional, dan memainkan alat musik (Skor 10)

PENILAIAN :

1. Skor tiap nomor = 2
Skor maksimal = 10
2. Skor tiap nomor = 10
Skor maksimal = 50

$$\text{Nilai Akhir soal evaluasi} = \frac{\text{skor A} + \text{skor B}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Poerwanti, 2008: 6-15)

RUBRIK PENILAIAN RANAH AFEKTIF

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No	Kriteria	Membudaya (4)	Mulai Berkembang (3)	Mulai Terlihat (2)	Belum Terlihat (1)
1.	Toleransi	Menerima perbedaan yang ada, memaklumi kekurangan orang lain, serta menghargai pendapat orang lain	Menerima perbedaan yang ada, memaklumi kekurangan orang lain	Menerima perbedaan yang ada	Tidak mau menerima perbedaan orang lain
2.	Jujur	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata, tidak menambahi maupun mengurangi dalam menyampaikan suatu hal, serta berani mengakui kesalahan	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata, tidak menambahi maupun mengurangi dalam menyampaikan suatu hal	Mengemukakan sesuatu apa adanya sesuai keadaan nyata	Mengemukakan suatu hal tidak sesuai dengan kenyataan yang ada
3.	Bertanggung Jawab	Melaksanakan kewajiban, melaksanakan tugas yang diberikan serta menyelesaikan permasalahan yang ada	Melaksanakan kewajiban serta melaksanakan tugas yang diberikan	Melaksanakan kewajiban	Meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakannya
4.	Disiplin	Mentaati aturan dan tata tertib, mengerjakan tugas tepat waktu serta tidak mengulangi kesalahan yang pernah dibuat	Mentaati aturan dan tata tertib, mengerjakan tugas tepat waktu	Mentaati aturan dan tata tertib	Melanggar aturan dan tata tertib yang ada
5.	Kompetitif	Berani bersaing, sportif dalam bersaing, menunjukkan semangat berprestasi dengan cara mencari tahu berbagai pengetahuan	Berani bersaing dalam hal positif, sportif dalam bersaing	Berani bersaing dalam hal positif	Belum berani bersaing dalam hal positif dengan orang lain

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02

Kelas/Semester : IVB/II

Hari/tanggal :

No	Nama	Afektif																				Jumlah Skor	Keterangan		
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif							
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M				
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									
dst																									
		M : Membudaya MB: Mulai Berkembang MT : Mulai Terlihat BT: Belum Terlihat																							

Catatan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

1 = Belum Terlihat

2 = Mulai Terlihat

3 = Mulai Berkembang

4 = Membudaya

b. Keterangan diisi dengan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
$16 < \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$12 < \text{skor} \leq 16$	Baik (B)
$8 < \text{skor} \leq 12$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 8$	Kurang (D)

RUBRIK PENILAIAN RANAH PSIKOMOTORIK

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No	Kriteria	Bagus Sekali 4	Bagus 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Memposisikan diri untuk mengamati media audiovisual yang ditayangkan	Duduk tenang kemudian memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, antusias merespon pertanyaan guru, kemudian mencatat hal-hal penting yang ada pada media pembelajaran.	Duduk tenang kemudian memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, antusias merespon pertanyaan guru, namun tidak mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media.	Duduk tenang memperhatikan media yang ditayangkan dengan penuh konsentrasi, namun tidak mau merespon pertanyaan guru serta tidak mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media	Memperhatikan media yang ditayangkan guru, tengok kanan, kiri, belakang serta mengganggu teman yang sedang melihat media pembelajaran.
2.	Melakukan diskusi secara berpasangan	Mendengarkan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, fokus berdiskusi dengan teman sebangku masing-masing, antusias dalam melakukan kegiatan diskusi	Mendengarkan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, focus berdiskusi dengan teman sebangku masing-masing, namun belum antusias saat melakukan kegiatan diskusi	Memperhatikan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sebangku, namun siswa belum mau mengutarakan hasil pemikirannya atau belum mau menerima pendapat teman sebangkunya.	Belum memperhatikan arahan dari guru untuk berdiskusi dengan teman sekelompok, masih ribut sendiri, melamun serta hanya menggantungkan jawaban dari teman sebangkunya.
3.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Berebut mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusinya, menggunakan bahasa yang baik dan benar serta kompak ketika menyampaikan hasil diskusi	Berebut maju mempresentasikan hasil diskusi, masih ragu-ragu serta tidak percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi, namun dalam menyampaikan hasil diskusi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	Maju ketika ditunjuk oleh guru dan bukan atas kemauannya sendiri, ketika menyampaikan hasil diskusi masih belum percaya diri dan dengan suara yang pelan, namun dalam penyampaian hasil diskusinya sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar	Tidak berani maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

No	Kriteria	Bagus Sekali 4	Bagus 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
4.	Bersama guru menyimpulkan materi	Siswa mampu menyimpulkan materi bersama guru, memahami kesimpulan serta mencatat keseluruhan dari kesimpulan yang diungkapkan.	Siswa mampu menyimpulkan materi bersama guru, memahami kesimpulan serta mampu mencatat sebagian besar dari kesimpulan yang diungkapkan	Siswa mau menyimpulkan materi bersama guru serta mau mencatat sedikit dari kesimpulan yang telah diungkapkan.	siswa belum mau mencatat kesimpulan yang telah diungkapkan

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SISWA

Satuan Pendidikan : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB/ II

Hari/ Tanggal :

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.	
		Memposisikan diri untuk mengamati media audiovisual yang ditayangkan				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi						
		BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB			
1																				
2																				
3																				
dst																				
		BS = Bagus Sekali B = Bagus C= Cukup PB = Perlu Bimbingan																		

Catatan :

a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

1 = Kurang

3 = Baik

2 = Cukup

4 = Sangat Baik

b. Keterangan diisi dengan kriteria berikut:

Skor	Keterangan
$13 < \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik (A)
$10 < \text{skor} \leq 13$	Baik (B)
$7 < \text{skor} \leq 10$	Cukup (C)
$4 \leq \text{skor} \leq 7$	Kurang (D)

Lampiran 21

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS)
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVB
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
SIKLUS III**

Nama Guru : Riza Maulida
 Nama SD : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
 Kelas/ Semester : IVB/II
 Hari/Tanggal : Rabu/ 8 April 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda check (\checkmark) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

Nilai 1 = jika ada satu deskriptor yang tampak

Nilai 2 = jika ada dua deskriptor yang tampak

Nilai 3 = jika ada tiga deskriptor yang tampak

Nilai 4 = jika ada empat deskriptor yang tampak

(Arikunto, 2010: 285)

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (\checkmark)
1.	Melaksanakan pra pembelajaran	a. mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran)	\checkmark

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		b. mempersiapkan bahan ajar	√
		c. mempersiapkan media yang akan digunakan	√
		d. memberi salam dan doa	√
2.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. mengecek kehadiran siswa	√
		b. mengkondisikan siswa	√
		c. melakukan apersepsi	√
		d. menyampaikan tujuan pembelajaran	√
3.	Menggunakan media audiovisual dan memberikan penjelasan kepada siswa	a. menayangkan media audiovisual	√
		b. menginstruksikan siswa untuk mengamati media audiovisual	√
		c. penjelasan yang disampaikan menarik	√
		d. penjelasan yang disampaikan mudah dipahami	√
4.	Memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa	a. membagikan lembar kerja kelompok yang berisi permasalahan pada siswa	√
		b. menjelaskan pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan siswa	√
		c. memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir	√
		d. memberi motivasi pada siswa untuk menanyakan tugas yang	√

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		diberikan guru apabila belum jelas	
5.	Membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang kemudian memberikan motivasi pada siswa untuk berani mengungkapkan pemikiran dengan teman sekelompok	a. membentuk siswa menjadi berkelompok atau berpasangan dengan teman sebangkunya.	√
b. memberikan waktu yang cukup pada siswa untuk berdiskusi		√	
c. memberikan motivasi pada siswa untuk menyampaikan pemikirannya dengan teman sekelompoknya.		√	
d. berkeliling kelas membimbing diskusi		√	
6.	Membimbing siswa melakukan diskusi	a. mengarahkan siswa untuk mendiskusikan jawaban	√
b. berkeliling kelas serta membimbing presentasi		√	
c. memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya		√	
d. mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif			
7.	Menambah materi yang belum diungkapkan siswa pada diskusi kelompok	a. menambah materi yang belum diungkapkan oleh siswa	√
b. materi yang ditambahkan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran		√	

No	Indikator	Deskriptor	Tanda check (√)
		c. merangsang siswa untuk tertarik terhadap materi yang ditambahkan.	
		d. materi yang ditambahkan jelas dan mudah dipahami	√
8.	Menutup pelajaran	a. memberikan kesimpulan pada siswa	√
		b. memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya	√
		c. memberikan soal evaluasi pada siswa	√
		d. memimpin berdoa dan salam	√
JUMLAH SKOR			30
KRITERIA			Sangat Baik

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

$$k = \text{skor terendah} = 1 \times 8 = 8$$

$$m = \text{skor tertinggi} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Median (Me)} = \frac{32+8}{2}$$

$$= 20$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{32-8}{4} = 6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan saintifik dengan model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual sebagai berikut:

Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru

Jumlah Skor	Kriteria	Tingkat Keberhasilan
>26 s/d 32	Sangat baik (A)	Berhasil
>20 s/d 26	Baik (B)	Berhasil
> 14 s/d 20	Cukup (C)	Tidak berhasil
8 s/d 14	Kurang (D)	Tidak berhasil

Semarang, 8 April 2015

Kolaborator


Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 22

DATA HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

Kelas/Semester : IVB /II

Hari/Tanggal : Rabu, 8 April 2015

No	Nama	Indikator aktivitas siswa								Jumlah Skor		Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	Skor	(%)	
1	PAB	3	2	3	2	2	1	2	2	17	53,12%	Cukup
2	AJC	4	4	4	3	3	3	4	3	28	87,5%	Sangat Baik
3	ADN	3	3	3	4	3	2	3	3	24	75%	Baik
4	AHP	3	3	3	4	4	3	3	2	25	78,12%	Baik
5	ASW	4	4	4	3	4	4	4	3	30	93,75%	Sangat Baik
6	DNK	4	4	4	3	3	3	4	2	27	84,37%	Sangat Baik
7	FKR	4	4	3	3	4	3	3	3	27	84,37%	Sangat Baik
8	FTT	4	4	4	3	3	3	4	3	28	87,5%	Sangat Baik
9	JPR	4	4	4	4	4	4	3	3	30	93,75%	Sangat Baik
10	MAT	4	4	4	3	4	3	3	3	28	87,5%	Sangat Baik
11	MSA	3	3	4	3	2	1	3	2	21	65,62%	Baik
12	MKH	3	3	3	3	4	1	3	2	22	68,75%	Baik
13	NIW	4	4	4	4	3	3	3	3	28	87,5%	Sangat Baik
14	RAP	4	3	2	4	4	1	3	3	24	75%	Baik
15	RA	3	3	4	4	3	3	2	3	25	78,12%	Baik
16	TM	4	4	3	4	4	3	4	3	29	90,62%	Sangat Baik
17	USJ	4	4	3	3	3	1	3	2	23	71,87%	Baik
18	YSS	4	4	4	4	3	4	4	3	30	93,75%	Sangat Baik
Jumlah skor per indikator		66	64	63	61	60	46	58	48	466	Baik	
Rata-rata skor per indikator		3,6	3,5	3,5	3,3	3,3	2,5	3,2	2,6	25,8		
Rata-rata skor		3,21										

Semarang, 8 April 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

Lampiran 23

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IVB / II

Hari/ Tanggal : Rabu, 8 April 2015

Catatan :

Guru telah mempersiapkan RPP, bahan ajar serta media yang akan digunakan. Guru juga telah mempersiapkan semua alat yang akan digunakan untuk menayangkan media dan memasang semua peralatan tersebut, agar ketika pembelajaran telah dimulai guru bisa langsung menayangkan media. Setelah semuanya siap guru memberikan salam serta meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru melakukan presensi, selanjutnya mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran, guru mengkondisikan siswa dengan cara meminta siswa untuk duduk rapi dan mengeluarkan buku serta alat tulisnya, sudah banyak siswa yang siap mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan bertanya: “Apakah dampak dari adanya globalisasi?”. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Guru menayangkan media, banyak siswa yang sudah memperhatikan dan konsentrasi terhadap media yang ditayangkan guru. Kemudian guru menjelaskan isi dari media yang telah ditayangkan, penjelasan yang disampaikan guru sudah menarik, kemudian guru juga sudah mengadakan tanya jawab ketika menjelaskan sehingga siswa tidak bosan. Ketika penayangan media audiovisual guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting yang ada pada media kemudian meminta siswa bertanya apabila masih belum jelas. Hampir semua siswa sudah mau mencatat hal-hal penting yang ada pada media. Guru memberikan lembar kerja pada siswa, sebelum siswa mengerjakan guru memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai soal-soal yang ada pada lembar kerja kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila masih belum memahami soal. Kemudian guru meminta siswa untuk memikirkan jawaban dari lembar kerja yang diberikan guru

sendiri-sendiri, selanjutnya guru membentuk kelas menjadi 18 kelompok heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang. 2 orang ini didapatkan dengan cara memasangkan siswa dengan teman satu bangku. Selanjutnya siswa berdiskusi dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing dengan teman satu kelompok. Guru membimbing diskusi dan berkeliling kelas. Waktu yang diberikan guru cukup, sehingga siswa tidak buru-buru dalam melaksanakan kegiatan diskusi.

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, siswa berebut meminta maju untuk menyampaikan hasil diskusinya. Ketika ada kelompok yang menyampaikan hasil diskusi, guru meminta siswa lain untuk tenang dan memperhatikan hasil diskusi yang disampaikan, guru juga memberikan motivasi pada siswa untuk bertanya serta menyampaikan pendapat. Setelah siswa selesai menyampaikan hasil diskusi, guru memberikan tambahan materi yang belum sempat diungkapkan siswa ketika diskusi kelompok. Tambahan materi yang disampaikan guru menarik, mudah dipahami serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kemudian guru memberikan reward atau penghargaan pada kelompok terbaik. Guru memberikan kesimpulan dan mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan, guru memberikan kesempatan lagi pada siswa untuk bertanya apabila masih belum jelas. Selanjutnya guru memberikan evaluasi pada siswa, guru memberikan tindak lanjut berupa memberikan konfirmasi terhadap jawaban evaluasi yang diberikan siswa. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

Semarang, 8 April 2013

Peneliti



Riza Maulida

NIM. 1401411121

Lampiran 24**ANALISIS DATA DI LAPANGAN****SIKLUS III**

Nama SD : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
Hari/Tanggal : Rabu, 8 April 2013
Kelas/Semester : IVB/ II

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang, diperoleh catatan sebagai berikut :

1. Keterampilan guru meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II dengan perolehan skor 30, persentasenya sebesar 93,75% dan termasuk dalam kriteria sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan.
2. Aktivitas siswa juga meningkat dengan perolehan skor total 466, dengan rata-rata skor setiap siswa 25,89, termasuk dalam kriteria baik serta telah mencapai indikator keberhasilan.
3. Hasil belajar kognitif yang diperoleh adalah nilai terendah 38 dan tertinggi 100 dengan rata-rata kelas 85,47 dan persentase ketuntasan klasikal 86,11% dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal >85%. Kemudian hasil belajar afektif dan psikomotorik juga telah mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

Berdasarkan beberapa hasil analisis masalah pada siklus III ini, maka peneliti merasa sudah cukup dengan hasil pembelajaran yang diperoleh. Hal ini disebabkan oleh meningkatkan hasil pembelajaran pada setiap siklusnya dan hasil tersebut sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah peneliti tetapkan.

Lampiran 25

**DAFTAR HASIL BELAJAR KOGNITIF
SIKLUS III**


Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang
 Mata pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : IVB / II
 Hari / Tanggal : Rabu / 8 April 2015

NO	NAMA	NILAI KKM 75	KUALIFIKASI
1	PAB	38	Tidak Tuntas
2	ABS	90	Tuntas
3	AK	93	Tuntas
4	AJC	78	Tuntas
5	ADN	70	Tidak Tuntas
6	AHP	91	Tuntas
7	AAK	72	Tidak Tuntas
8	ASW	96	Tuntas
9	DNK	76	Tuntas
10	DPA	90	Tuntas
11	FKR	86	Tuntas
12	FTT	96	Tuntas
13	JPR	93	Tuntas
14	LN	91	Tuntas
15	LK	93	Tuntas
16	MRP	96	Tuntas
17	MP	93	Tuntas
18	MAT	76	Tuntas
19	MSB	53	Tidak Tuntas
20	MSA	93	Tuntas
21	MKH	93	Tuntas
22	NIW	86	Tuntas
23	RP	78	Tuntas
24	RPA	86	Tuntas
25	RAP	76	Tuntas
26	RNA	66	Tidak Tuntas
27	RA	78	Tuntas
28	SP	91	Tuntas
29	SFA	86	Tuntas

30	TM	88	Tuntas
31	UL	78	Tuntas
32	USJ	78	Tuntas
33	WP	100	Tuntas
34	YSS	88	Tuntas
35	ZNA	91	Tuntas
36	RTP	78	Tuntas
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		38	
Siswa yang tuntas		34	
Siswa tidak tuntas		2	
Jumlah Nilai		3005	

Semarang, 8 April 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19591121 197912 2 004

- Tentukan nilai rentang
Rentang = nilai tertinggi - nilai terendah
= 100 - 38
= 62
- Tentukan banyak kelas digunakan
 $k = 1 + (3,3) (\log n)$
= 1 + (3,3) (log 36)
= 1 + (3,3) (1,55)
= 1 + 5,14
= 6,14 (dibulatkan 7)
- Tentukan panjang kelas
 $p = \frac{\text{rentang}}{k}$
 $p = \frac{62}{7} = 8$
- Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama
Nilai ujung bawah kelas interval pertama boleh mengambil nilai data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari nilai data yang terkecil. Kemungkinan kedua ini bisa dilakukan dengan syarat, nilai data yang terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
- Masukkan semua data ke dalam interval kelas

Nilai Interval	Frekuensi
38-46	1
47-55	1
56-64	-
65-73	3
74-82	9
83-91	12
92-100	10
Jumlah	36

Ukuran Pemusatan data

7) Nilai rata-rata kelas

Nilai Interval	f	X	f.xi
38-46	1	42	42
47-55	1	51	51
56-64	-	60	0
65-73	3	69	207
74-82	9	78	702
83-91	12	87	1044
92-100	10	96	960
Jumlah	36		3006

$$x = \frac{\sum xi}{\sum fi}$$

$$x = \frac{3006}{36} = 83,5$$

8) Median

$$Me = b + p \left| \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right|$$

$$Me = 82,5 + 9 \left(\frac{18 - 14}{12} \right)$$

$$Me = 82,5 + 9 (0,33)$$

$$Me = 82,5 + 2,97$$

$$Me = 85,47$$

9) Modus

$$Mo = b + p \frac{b_2}{b_1 + b_2}$$

$$Mo = 82,5 + 9 \left(\frac{3}{3 + 2} \right)$$

$$Mo = 82,5 + 10 (0,6)$$

$$Mo = 82,5 + 5,4$$

$$Mo = 87,9$$

Tabel Distribusi Frekuensi Relatif

No	Interval Nilai	f	xi	f.xi	Frekuensi Relatif	Kriteria
1.	38-46	1	42	42	2,78%	Tidak Tuntas
2.	47-55	1	51	51	2,78%	Tidak Tuntas
3.	56-64	-	60	0	0%	Tuntas
4.	65-73	3	69	207	8,33%	Tidak Tuntas
5.	74-82	9	78	702	25%	Tuntas
6.	83-91	12	87	1044	33,33%	Tuntas
7.	92-100	10	96	960	27,78 %	Tuntas
Jumlah		36		3006	100%	
Nilai Tertinggi		100				
Nilai Terendah		38				
Mean		83,5				
Median		85,47				
Modus		87,9				

Lampiran 26

DAFTAR HASIL BELAJAR AFEKTIF
SIKLUS III

Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IVB / II

Hari / Tanggal : Rabu / 8April 2015

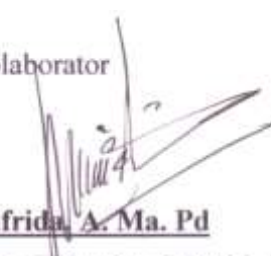
No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	PAB			√				√			√				√				√			12	Cukup
2.	ABS			√				√				√				√			√			14	Baik
3.	AK			√				√					√			√				√		16	Baik
4.	AJC			√				√				√				√					√	16	Baik
5.	ADN			√			√					√				√			√			13	Baik
6.	AHP			√					√				√			√				√		17	Sangat Baik
7.	AAK			√			√					√				√			√			12	Cukup
8.	ASW				√			√					√			√				√		17	Sangat Baik
9.	DNK			√				√					√				√			√		17	Sangat Baik
10.	DPA			√					√			√					√		√			16	Baik
11.	FKR			√					√				√				√			√		18	Sangat Baik

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
12	FTT				√			√				√				√			√			18	Sangat Baik
13	JPR			√				√				√				√					√	18	Sangat Baik
14	LN				√				√			√				√				√		18	Sangat Baik
15	LK				√				√		√				√				√			14	Baik
16	MRP			√				√				√				√					√	16	Baik
17	MP			√				√				√				√					√	16	Baik
18	MAT				√				√			√				√				√		17	Sangat Baik
19	MSB			√				√				√				√			√			14	Baik
20	MSA			√				√				√			√				√			13	Baik
21	MKH		√				√				√							√	√			12	Cukup
22	NIW			√				√				√				√				√		18	Sangat Baik
23	RP			√				√				√			√				√			15	Baik
24	RPA			√			√					√				√				√		15	Baik
25	RAP			√				√				√				√				√		15	Baik
26	RNA			√				√				√			√				√			14	Baik
27	RA				√		√					√						√	√			15	Baik
28	SP			√				√				√				√				√		16	Baik
29	SFA			√				√				√				√		√				14	Baik
30	TM				√			√				√				√				√		17	Sangat Baik
31	UL				√			√				√				√			√			16	Baik

No	Nama	Afektif																				Skor	Keterangan
		Toleransi				Jujur				Bertanggung Jawab				Disiplin				Kompetitif					
		BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M	BT	MT	MB	M		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
32	USJ			√				√					√				√	√				15	Baik
33	WP			√				√					√				√				√	18	Sangat Baik
34	YSS				√			√					√				√			√		18	Sangat Baik
35	ZNA			√				√				√					√				√	17	Sangat Baik
36	RTP			√			√				√					√			√			12	Cukup
JUMLAH SKOR																						560	
Nilai rata-rata																						15,55	Baik
		Keterangan : M : Membudaya MB: Mulai Berkembang MT : Mulai Terlihat BT: Belum Terlihat																					

Semarang, 8 April 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19391121 197912 2 004

Lampiran 27

DAFTAR HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK
SIKLUS III

Sekolah : SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Mata pelajaran : PKn

Kelas / Semester : IVB / II

Hari / Tanggal : Rabu / 8 April 2015

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
1	PAB		√					√				√				√		9	Cukup
2	ABS		√				√			√					√			13	Baik
3	AK		√					√			√				√			11	Baik
4	AJC	√					√				√			√				14	Sangat Baik
5	ADN		√			√					√				√			13	Baik
6	AHP		√			√				√					√			14	Sangat Baik
7	AAK			√			√			√					√			12	Baik
8	ASW	√					√			√				√				15	Sangat Baik
9	DNK	√					√				√			√				14	Sangat Baik

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
10	DPA		√				√				√			√				13	Baik
11	FKR		√				√			√					√			13	Baik
12	FTT	√					√				√			√				14	Sangat Baik
13	JPR	√				√				√				√				16	Sangat Baik
14	LN		√					√				√			√			10	Cukup
15	LK			√			√				√				√			11	Baik
16	MRP		√				√			√					√			13	Baik
17	MP		√			√				√				√				15	Sangat Baik
18	MAT	√					√			√					√			14	Sangat Baik
19	MSB		√			√					√				√			13	Baik
20	MSA	√					√					√			√			12	Baik
21	MKH		√				√			√					√			13	Baik
22	NIW	√				√					√				√			14	Sangat Baik
23	RP		√				√					√				√		10	Cukup
24	RPA	√						√				√				√		10	Cukup
25	RAP			√			√			√					√			12	Baik
26	RNA		√				√				√				√			12	Baik
27	RA	√				√					√					√		13	Baik
28	SP	√					√				√				√			13	Baik
29	SFA		√			√					√				√			13	Baik
30	TM		√			√				√				√				15	Sangat Baik
31	UL	√				√					√			√				15	Sangat Baik

No.	Nama Siswa	Kriteria																Jumlah Skor	Ket.
		Mencari jawaban atas permasalahan yang disampaikan guru				Melakukan diskusi secara berpasangan				Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				Bersama guru menyimpulkan materi					
		BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)	BS (4)	B (3)	C (2)	PB (1)		
32	USJ		√				√				√				√			12	Baik
33	WP		√			√					√				√			13	Baik
34	YSS	√				√					√			√				15	Sangat Baik
35	ZNA		√			√					√				√			13	Baik
36	RTP		√				√			√					√			13	Baik
Jumlah Skor																	465	Baik	
Rata-rata Skor																	12,91		

Semarang, 8 April 2015

Kolaborator



Nafrida A. Ma. Pd

NIP 19391121 197912 2 004

Lampiran 29

**Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui
Pendekatan Saintifik dengan Model *Think Pair Share*
(TPS) Berbantuan Media Audiovisual.**

No	Nama	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1	PAB	30	TT	40	TT	38	TT
2	ABS	87	T	90	T	90	T
3	AK	93	T	90	T	93	T
4	AJC	90	T	78	T	78	T
5	ADN	73	TT	86	T	70	TT
6	AHP	83	T	90	T	91	T
7	AAK	80	T	82	T	72	TT
8	ASW	83	T	63	TT	96	T
9	DNK	95	T	90	T	76	T
10	DPA	67	TT	90	T	90	T
11	FKR	80	T	93	T	86	T
12	FTT	97	T	97	T	96	T
13	JPR	93	T	93	T	93	T
14	LN	97	T	78	T	91	T
15	LK	60	TT	60	TT	93	T
16	MRP	80	T	77	T	96	T
17	MP	70	TT	85	T	93	T
18	MAT	83	T	97	T	76	T
19	MSB	62	TT	77	T	53	TT
20	MSA	85	T	83	T	93	T
21	MKH	80	T	43	TT	93	T
22	NIW	80	T	83	T	86	T
23	RP	55	TT	55	TT	78	T
24	RPA	57	TT	62	TT	86	T
25	RAP	65	TT	93	T	76	T
26	RNA	53	TT	78	T	66	TT
27	RA	57	TT	45	TT	78	T
28	SP	93	T	82	T	91	T
29	SFA	70	TT	50	TT	86	T
30	TM	83	T	97	T	88	T
31	UL	90	T	76	T	78	T
32	USJ	50	TT	77	T	78	T
33	WP	97	T	87	T	100	T
34	YSS	97	T	83	T	88	T
35	ZNA	67	TT	90	T	91	T

No	Nama	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
36	RTP	40	TT	63	TT	78	T
Nilai Tertinggi		97		97		100	
Nilai Terendah		30		40		38	
Jumlah Nilai		2718		2803		3005	
Ketutasan Klasikal		58,33%		75%		86,11%	

FOTO- FOTO PENELITIAN

Lampiran 30

**FOTO KEGIATAN
Siklus I**



1. Guru mengkondisikan siswa



2. Siswa mengamati media audiovisual



3. Guru memberikan penjelasan



4. Guru memberikan permasalahan atau pertanyaan



6. Siswa melakukan diskusi



5. Guru membimbing pelaksanaan diskusi



8. Siswa menyampaikan hasil diskusi



7. Guru menambah materi



10. Pemberian Reward



11. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya



13. Siswa mengerjakan evaluasi



12. Refleksi

Lampiran 31

**FOTO KEGIATAN
Siklus II**



2. Guru mengkondisikan siswa



1. Siswa mengamati media audiovisual



3. Guru memberikan penjelasan



4. Guru memberikan permasalahan atau pertanyaan



5. Siswa melakukan diskusi



6. Guru membimbing pelaksanaan diskusi



7. Siswa menyampaikan hasil diskusi



8. Guru menambah materi



9. Pemberian Reward



10. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk



11. Siswa mengerjakan evaluasi



12. Refleksi

Lampiran 32**FOTO KEGIATAN
Siklus III**

1. Guru mengkondisikan siswa



2. Siswa mengamati media audiovisual



3. Guru memberikan penjelasan



4. Guru memberikan permasalahan atau pertanyaan



5. Siswa melakukan diskusi



6. Guru membimbing pelaksanaan diskusi



7. Siswa menyampaikan hasil diskusi



8. Guru menambah materi



9. Pemberian Reward



10. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya



12. Siswa mengerjakan evaluasi



13. Refleksi

Lampiran 33

HASIL WAWANCARA DENGAN KOLABORATOR


LEMBAR WAWANCARA GURU
SELAMA PEMBELAJARAN PKn MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN MODEL THINK PAIR SHARE (TPS)
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
SDN SAMPANGAN 02-KOTA SEMARANG
SIKLUS III

Hari/Tanggal : 08 April 2015

Pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat Ibu dengan pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan? Model *Think Pair Share* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan meningkatkan peningkatan dibanding siklus sebelumnya, pada siklus III ini pembelajaran jenduan menarik, kemudian keterampilan komunikasi diajarkan juga juga meningkatkan keterampilan guru sebagai guru.
2. Apakah menurut Ibu model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual cocok diterapkan pada pembelajaran PKn? Model *Think Pair Share* berbantuan media audiovisual ini cocok untuk pembelajaran PKn kelas IVB karena model dan media tersebut mampu membuat pembelajaran lebih menarik, hal ini dibuktikan dengan jumlah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa pada siklus III ini.
3. Apakah menurut Ibu model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn? Model *Think Pair Share* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa, hal ini dibuktikan dengan jumlah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa dalam pembelajaran PKn siklus III.
4. Apakah menurut Ibu model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran PKn? Model *Think Pair Share* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, keterampilan guru pada siklus III ini mendapat skor lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Indikator keterampilan guru yang masih belum maksimal adalah kemampuan guru untuk mengelola siswa dan mengelola dengan materi yang ditambahkan.
5. Apakah menurut Ibu model *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn? Ya dengan model *Think Pair Share* berbantuan media audiovisual ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan meningkatkan peran serta siswa dalam pembelajaran maka diharapkan siswa dapat meningkatkan tingginya hasil belajar siswa juga meningkat.

Semarang 08-04-2015

Kolaborator

 Nafida
 NIP: 198511211979122004

Lampiran 34

SURAT IZIN PENELITIAN


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung G4 A2 Lt. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fm.unnes.ac.id>, <mailto:fm@unnes.ac.id>

Nomor : 367 / UN37.1.1 / KM / 2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN Sampangan 02 Semarang
 di SDN Sampangan 02 Semarang

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


Nama : RIZA MAULIDA
 NIM : 1401411121
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Think Pair Share (TPS) berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


 23 Maret 2015
 Dr. M. Shruddin, M.Pd.
 4271986031001

Lampiran 35

SURAT PENGAMBILAN DATA


 PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
 SD N SAMPANGAN 02
 Jl. Menoreh Tengah X/9 Semarang Telp. (024) 8310032

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 421.2/22/2015

Berdasarkan Surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang Nomor 1367/UN37.1.1/KM/2015 tanggal 23 Maret 2015 yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Masidi, S.Pd., M.Pd.
 NIP : NIP 19620508 198608 1002
 Jabatan : Kepala SDN Sampangan 02

Menerangkan bahwa:

Nama : Riza Maulida
 NIM : 1401411121
 PRODI : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 27 Maret 2015 sampai dengan tanggal 8 April 2015 dengan judul penelitian **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKa MELALUI MODEL THINK PAIR SHARE (TPS) BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVB SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG.**

Demikian Surat Keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 April 2015

Mengetahui
Kepala SDN Sampangan 02,


 Masidi, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19620508 198608 1002



Lampiran 36

SURAT KEPUTUSAN KKM
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SD N SAMPANGAN 02

Jl. Menoreh Tengah 3/9 Semarang Telp. (024) 8310032

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2014/2015

No	MATA PELAJARAN	NILAI KKM KELAS IV
1.	Pendidikan Agama	66
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	63
3.	Bahasa Indonesia	63
4.	Matematika	60
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	64
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	63
7.	Seni Budaya dan Keterampilan	67
8.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan	68
9.	Mulok:	
	a. Bahasa Jawa	61
	b. Kepedulian Pada Diri dan Lingkungan	68
	c. Bahasa Inggris	63

Mengetahui,


 Kepala SDN Sampangan 02
Masli, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19620508 198608 1 002


 Guru kelas IV B
Nafrida, A.Ma.Pd
 NIP. 19591121 197912 2 004