KEEFEKTIFAN MODEL *BAMBOO DANCING* DAN *INSIDE OUTSIDE CIRCLE* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BABAKAN 02 KRAMAT KABUPATEN TEGAL

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Maesaroh Az Zahra
1401412245

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 19 Agustus 2016

METERAI TEMPEL
E334EAEF055858103
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ins

Maesaroh Az Zahra

1401412245

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : Rabu, 3 Agustus 2016

Tempat : Tegal

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Drs. Utoyo, M.Pd.	Ika Ratnanigrum, S.Pd, M.Pd
NIP 19620619 198703 1 001	NIP 19820814 200801 2 008

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal

Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Keefektifan Model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Globalisasi Kelas IV SD Negeri Babakan 02, Kramat, Kabupaten Tegal" oleh Maesaroh Az Zahra 1401412245, telah dipertahan-kan di hadapan panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan(FIP) UNNES pada tanggal: 3 Agustus 2016

PANITIA UJIAN

Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

PengujiUtama

Drs. Noto Suharto, M.Pd.
NIP 19551230 198203 1 001

PengujiAnggota 1

Ika Ratnanigrum, S.Pd, M.Pd
NIP 19820814 200801 2 008

PengujiAnggota 2

Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Pendidikan merupakan senjata paling ampuh untuk mengubah dunia. (Nelson Mandela)
- Railah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar. (Khalifah Umar)
- Pembelajaran tidak didapat dengan kebetulan. Ia harus dicari dengan semangat dan disimak dengan tekun. (Abigail Adams)
- Jangan berhenti jika kau hanya merasa lelah, berhentilah jika kau sudah benar-benar telah selesai (Penulis)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku (almh) Ibu Kartini, dan Bapak Surahman, Kedua Kakakku Puji Hastuti dan Wawan Setiawan, sahabat-sahabatku Defi, Dian, Feni, Gita, Lilis, Pipit, dan Septi, serta teman-teman PGSD UPP Tegal angkatan 2012 yang selalu memberikan doa, saran, semangat, dan dukungan. Terimakasih.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Globalisasi Kelas IV SD Negeri Babakan 02, Kramat, Kabupaten Tegal". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mengijinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran dalam proses pengerjaan skripsi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Drs. Utoyo, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
7. Dosen dan karyawan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal,yang telahmembantu dan memfasilitasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
8. Tukilah, S.Pd. SD Kepala SD Negeri Babakan 02 dan Istiroh, S.Pd. SD kepala SD Negeri Kemantran 01 Kabupaten Tegal yang telah mengijinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Bandiyah, S.Pd Guru kelas IV SD Babakan 02, Siti Zamronah, S.Pd guru kelas IV SD Negeri Kemantran 01, dan siswa kelas IV SD Negeri Babakan 02 dan SD Negeri Kemantran 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

Semoga semua pihak tersebut mendapatkan ridho dari Allah SWT dan keberkahan dalam hidupnya. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tegal, Agustus 2016

Penulis

ABSTRAK

Az Zahra, Maesaroh. 2016. *Keefektifan Model Bamboo Dancing dan Inside Outside Circle terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Globalisasi Kelas IV SD Negeri Babakan 02, Kramat, Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Drs. Utoyo, M.Pd. Pembimbing 2: Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: Aktivitas belajar, Hasil belajar, Model pembelajaran, *Bamboo Dancing*, *Inside Outside Circle*

Pembelajaran efektif terjadi apabila ada perubahan tingkah laku yang positif. Pada pembelajaran efektif terdapat empat aspek diantaranya adalah adanya variasi dalam penyampaian menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa, seperti model kooperatif diantaranya adalah model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*. Berdasarkan penelitian terdahulu, model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn, namun belum diketahui dari model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* yang paling efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal materi Globalisasi.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Babakan 02 Kramat sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SD Kemantran 01 Kabupaten Tegal sebagai kelas kontrol. Jumlah populasi sebanyak 65 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling* jenuh yaitu menjadikan seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi dan tes. Pada analisis tahap akhir menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik inferensial meliputi uji *Manova* dilanjutkan dengan uji *LSD*. Tingkat keefektifan dihitung dengan uji *One Sample T-Test*.

Hasil LSD menunjukkan adanya perbedaan rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Uji perbedaan aktivitas dan hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan 2 dapat dilihat dari nilai signifikasi <0,05 (0,00<0,05 dan 0,00<0,005), maka H_0ditolak. Jadi, hasil rata-rata aktivitas dan hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berbeda. Uji selanjutnya adalah uji keefektifan di kelas eksperimen dan kontrol. Hasil keefektifan di kelas eksperimen 1 dan 2 menunjukkan $t_{hitung}>t_{tabel}$ (12,123>1,998) dan $t_{hitung}>t_{tabel}$(5,193>1,998), maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* lebih efektif dibandingkan dengan model *Inside Outside Circle* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.

DAFTAR ISI

Judul i

Pernyataan Keaslian Tulisan ii

Persetujuan Pembimbing iii

Pengesahan iv

Motto dan Persembahan v

Prakata vi

Abstrak viii

Daftar isi ix

Daftra Tabel xiv

Daftar Gambar xvii

Daftar Lampiran xviii

Bab

1. PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah 13

1.3. Pembatasan Masalah 13

1.4. Rumusan Masalah 14

1.5. Tujuan penelitian 15

1.5.1. Tujuan Umum 15

1.5.2. Tujuan Khusus 15

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.6. Manfaat Penelitian 17

1.6.1. Manfaat Teoritis 17

1.6.2. Manfaat Praktis 18

2. KAJIAN PUSTAKA 19

2.1. Kajian Pustaka 19

2.1.1. Hakikat Belajar 19

2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar 20

2.1.3. Hakikat Pembelajaran 21

2.1.4. Pembelajaran Efektif 23

2.1.5. Aktivitas Belajar 25

2.1.6. Hasil Belajar 28

2.1.7. Karakteristik Siswa SD 32

2.1.8. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD 34

2.1.9. Materi Globalisasi 37

2.1.10. Model Pembelajaran 41

2.1.11. Model Pembelajaran Kooperatif 42

2.1.12. Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* (Tari Bambu) 44

2.1.13. Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* 47

2.1.14. Persamaan dan Perbedaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outiside Circle* 50

2.2. Kajian Empiris 52

2.3. Kerangka Berpikir 55

2.4. Hipotesis 58

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. METODE PENELITIAN 62

3.1. Populasi, Sampel, dan Teknik *Sampling* 62

3.1.1. Populasi 62

3.1.2. Sampel 63

3.1.3. Teknik *Sampling* 63

3.2. Variabel Penelitian 64

3.2.1. Variabel *Independen* 64

3.2.2. Variabel *Dependen* 64

3.3. Definisi Operasional 64

3.3.1. Variabel Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* 65

3.3.2. Variabel Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* 66

3.3.3. Variabel Aktivitas Belajar 69

3.3.4. Variabel Hasil Belajar 68

3.4. Desain Penelitian 68

3.5. Teknik Pengumpulan Data 70

3.5.1. Dokumentasi 70

3.5.2. Observasi 70

3.5.3. Tes Hasil Belajar 70

3.6. Instrumen Penelitian 71

3.6.1. Instrumen Penelitian Kualitatif (Non Tes) 72

3.6.2. Instrumen Penelitian Kuantitatif 77

3.7. Teknik Analisis Data 84

3.7.1. Analisis Tahap Awal 85

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.7.2. Analisis Tahap Akhir 87

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 93

4.1. Objek penelitian 93

4.1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian 93

4.1.2. Kondisi Responden 95

4.2. Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian 96

4.2.1. Analisis Deskriptif Data Variabel Model *Bamboo Dancing*..... 96

4.2.2. Analisis Deskriptif Data Variabel *Model Inside Outside Circle*..... 99

4.2.3. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 101

4.2.4. Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa 105

4.2.5. Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa 112

4.3. Analisis Statistik Data Hasil Penelitian 116

4.3.1. Uji Kesamaan Rata-rata Nilai *Pretest* PKn Siswa 116

4.3.2. Uji Prasyarat Analisis 119

4.3.3. Uji Hipotesis 121

4.4. Pembahasan 139

4.4.1. Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran *Bamboo Dancing, Inside Outside Circle*, dan Konvensional 140

4.4.2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model *Bamboo Dancing, Inside Outside Circle*, dan Konvensional 148

4.4.3. Keefektifan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Aktivitas Belajar siswa 152

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.4.4. Keefektifan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa 155

4.4.5. Keefektifan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Siswa 158

4.4.6. Keefektifan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar Siswa 164

5. PENUTUP 168

5.1. Simpulan 168

5.2. Saran 170

DAFTAR PUSTAKA 174

LAMPIRAN 177

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1. Kisi-kisi Intrumen Pelaksaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* untuk Guru 73

3.2. Kisi-kisi Instrumen Pelaksanaan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* untuk Guru 74

3.3. Indikator Aktivitas Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* 75

3.4. Indikator Aktivitas Model *Pembelajaran Inside Outside Circle* 76

3.5. Indikator Aktivitas Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* untuk siswa 77

3.6. Kisi-kisi Soal Uji Coba tes 78

3.7. Data Hasil Realibilitas Uji Coba Hasil Belajar Siswa 82

4.1. Tabel Kondisi Responden Berdasarkan Umur 95

4.2. Nilai Pengamatan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* 97

4.3. Nilai Pengamatan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Siswa 98

4.4. Nilai Pengamatan Model *Inside Outside Circle* terhadap Guru 99

4.5. Nilai Pengamatan Model *Inside Outside Circle* terhadap Siswa 100

4.6. Deksripsi Data Nilai *Pretest* PKn 102

4.7. Distribusi Nilai *Pretest* PKn 103

4.8. Deskripsi Data Nilai Aktivitas Belajar PKn 106

4.9. Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar PKn 107

4.10. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar PKn Eksperimen 1 107

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.11. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2 109

4.12. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol 111

4.13. Deskripsi Data Nilai *Postes*t PKn 113

4.14. Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* PKn 114

4.15. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest*..... 117

4.16. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* PKn 118

4.17. Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Pretest PKn 118

4.18. Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas dan Hasil Belajar siswa 119

4.19. Hasil Analisis Uji Normalitas Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa 120

4.20. *Output* Uji *Levene*..... 121

4.21. Hasil Uji *Manova* 121

4.22. Hasil Uji LSD Perbedaan Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Konvensional 123

4.23. Hasil Uji *LSD* Perbedaan Aktivitas Kelas Eksperiemen 2 dan Kelas Konvensional 125

4.24. Hasil Uji *LSD* Perbedaan Aktivitas Kelas Eksperiemen 1 dan Kelas Eksperimen 2 126

4.25. Hasil Uji *LSD* Perbedaan Hasil Kelas Eksperiemen 1 dan Kelas Eksperimen 2 128

4.26. Hasil Uji *LSD* Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperiemen 1 dan Kelas Konvesnsional 129

4.27. Hasil Uji *LSD* Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperiemen 2 dan Kelas Konvesnsional 131

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.28. Hasil Uji Keefektifan Model *Bamboo Dancing* terhadap Aktivitas Belajar PKn 132

4.29. Hasil Uji Keefektifan Model *Inside Outside Circle* terhadap Aktivitas Belajar PKn 133

4.30. Hasil Uji Keefektifan *Model Bamboo Dancing* dengan *Inside Outside Circle* terhadap Aktivitas Belajar PKn 135

4.31. Hasil Uji Keefektifan Model *Bamboo Dancing* dengan *Inside Outside Circle* terhadap Hasil Belajar PKn 136

4.32. Hasil Uji Keefektifan Model *Inside Outside Circle* terhadap kelas Konvensional 137

4.33. Hasil Uji Keefektifan antara Model *Bamboo Dancing* dan Model *Inside Outside Circle* terhadap Hasil Belajar 139

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

2.1. Kerangka Berpikir 57

3.1. *Nonequivalent Control Group Design* 69

4.1. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen 1 103

4.2. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 2 104

4.3. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol 105

4.4. Histrogram Data Distribusi Frekeuensi Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen1 108

4.5. Histrogram Data Distribusi Frekeuensi Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen 2 110

4.6. Histrogram Data Distribusi Frekeuensi Nilai Aktivitas Kelas Kontrol 112

4.7. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* Kelas Eksperimen 1 114

4.8. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* Kelas Eksperimen 2 115

4.9. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* Kelas Kontrol 116

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nama Siswa Kelas Ekseprimen 1 177
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen 2 178
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol 179
4. Silabus Pembelajaran PKn 180
5. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen 1 181
6. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen 2 188
7. Silabus Pengembagan Kelas Kontrol 196
8. RPP Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 1 201
9. RPP Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 2 212
10. RPP Kelas Eksperimen 2 Pertemuan 1 222
11. RPP Kelas Eksperimen 2 Pertemuan 2 232
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 241
13. RPP Kelas Kontrol Pertmuan 2 251
14. Pedoman Observasi Pelaksanaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* untuk Guru 259
15. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Bamboo Dancing* untuk Guru Pertemuan Pertama 262
16. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Bamboo Dancing* untuk Guru Pertemuan Kedua 264
17. Pedoman Observasi Pelaksanaan Model *Inside Outside Circle* untuk Guru 266

18. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Inside Outside Circle* untuk Guru Pertemuan Pertama 268
19. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Inside Outside Circle* untuk Guru Pertemuan Kedua 270
20. Pedoman Observasi Pelaksanaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* untuk Siswa 272
21. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Bamboo Dancing* untuk Siswa Pertemuan Pertama 274
22. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Bamboo Dancing* untuk Siswa Pertemuan Kedua 276
23. Pedoman Observasi Pelaksanaan Model *Inside Outside Circle* untuk Siswa 278
24. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Inside Outside Circle* untuk Siswa Pertemuan Pertama 281
25. Lembar Observasi Pelaksanaan Model *Inside Outside Circle* untuk Siswa Pertemuan Kedua 283
26. Pedoman Observasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa PKn 285
27. Lembar Observasi Aktivitas Belajar PKn Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Pertama 287
28. Lembar Observasi Aktivitas Belajar PKn Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Kedua 289
29. Lembar Observasi Aktivitas Belajar PKn Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Pertama 291

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

30. Lembar Observasi Aktivitas Belajar PKn Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Kedua 293
31. Lembar Observasi Aktivitas Belajar PKn Kelas Kontrol Pertemuan Pertama 295
32. Lembar Observasi Aktivitas Belajar PKn Kelas Kontrol Pertemuan Kedua 297
33. Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen 1 299
34. Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen 2 300
35. Nilai Aktivitas Kelas Kontrol 301
36. Kisi-kisi Soal Uji Coba 303
37. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Postest* 306
38. Soal Uji Coba 309
39. Soal *Pretest* dan *Postest* 321
40. Telaah Soal Pilihan Ganda Tim Ahi 1 326
41. Telaah Soal Pilihan Ganda Tim Ahi 2 331
42. Telaah Soal Pilihan Ganda Tim Ahi 3 336
43. Ouput Uji Kesamaan Rata-rata 343
44. Penghitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data *Pretest* PKn Siswa 346
45. Penghitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Aktivitas BelajarPKn Siswa 348
46. Penghitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data *Postest* PKn Siswa 350

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

47. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD Negeri Babakan 02 Kramat 351
48. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD Negeri Kemantran 01 352
49. Surat Keteranga Telah Melakukan Penelitian di SD Negeri Kemantran 02 353
50. Surat Ijin Penelitian dari Bappeda Kabupaten Tegal 354
51. Dokumentasi Penelitian 355

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Belajar merupakan suatu aktivitas yang berlangsung dalam interaksi antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Selanjutnya yang dimaksud Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga siswa memperoleh kemudahan. Serangkaian pembelajaran itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika siswa melakukan *self intruction* dan di sisi lain bersifat eksternal, yaitu bersumber dari guru.

Belajar dan proses pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda, namun pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain. Belajar merupakan bagian dari pembelajaran. Diantara belajar dan pembelajaran terjadi interaksi yang saling mempengaruhi satu sama lain. Pada pembelajaran terdapat interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungannya, sehingga proses pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana tenang dan meyenangkan. Kondisi kelas yang menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif. Pembelajaran yang efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas.

Pembelajaran efektif tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidik pasal 19 ayat 3 menyatakan bahwa :

> Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat aktif, baik mental maupun sosialnya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil belajar siswa. Dilihat dari segi proses, pembelajaran berhasil jika siswa dapat terlibat aktif dalam menerima pembelajaran, selain itu siswa juga memiliki semangat yang tinggi dalam menerima pembelajaran sehingga menciptakan rasa percaya diri yang tinggi.

Dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif dari siswa, serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran juga dapat dikatakan berkualitas dan efektif apabila input kemampuan siswa yang merata, output dengan jumlah siswa yang banyak, bermutu dan sesuai kebutuhan masyarakat. Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Susanto (2013:54) pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai angka ≥ 75. Pembelajaran berjalan efektif apabila aktivitas dan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran lebih baik dibandingkan siswa yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran.

Susanto (2103:54), menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif memiliki beberapa aspek, seperti : (1) persiapan guru dalam mengajar, (2) adanya variasi dalam penyampaian baik media, metode, suara maupun gerak, (3) waktu dalam pembelajaran, (4) motivasi guru dan siswa cukup tinggi. Sedangkan menurut Hamalik (2012:170) aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan

siswa baik secara visual, lisan (oral) maupun kegiatan lainnya yang terdapat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak sekali kegiatan yang digolongkan menjadi aktivitas.

Menurut Paul D. Derich dalam Hamalik (2012:172) membagi jenis-jenis aktivitas menjadi 8 antara lain : (1) kegiataan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) kegiatan menggambar, (6) kegiatan metrik, (7) kegiatan mental, (8) kegiatan emosional.

Pembelajaran efektif dapat terlaksana jika meliputi komponen pembelajaran sebagai berikut : (1) tujuan pendidikan, (2) siswa, (3) guru, (4) rencana pengajaran, (5), strategi pembelajaran, (6) media pengajaran, dan (7) evaluasi pengajaran. Pembelajaran efektif ditandai adanya interkasi atau keterhubungan antara komponen satu dengan komponen yang lain (Hamalik, 2012:77). Pada pembelajaran efektif dijelaskan bahwa aktivitas dan hasil belajar dapat meningkat jika menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Selain interaksi, dalam pembelajaran efektif perlu diperhatikan unsur-unsur dalam proses belajar-mengajar agar hasil dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Sudjana (2011: 22) terdapat empat unsur dalam proses belajar-mengajar, yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metode dan alat pembelajaran serta penilaian. Tujuan pembelajaran dimaksudkan sebagai arah dari segi proses belajar-mengajar agar cita-cita dari proses belajar-mengajar dapat tercapai. Bahan pembelajaran merupakan unsur yang terpenting dalam proses belajar-mengajar. Bahan pembelajaran merupakan seperangkat pengetahuan ilmiah yang dikembangkan dari kurikulum untuk disampaikan kepada siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Unsur yang selanjutnya adalah metode dan alat pembelajaran, metode dan alat pembelajaran merupakan cara atau teknik yang diterapkan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan unsur yang terakhir adalah penilain, penilaian merupakan upaya atau tindakan untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Pada proses belajar-mengajar perlu dilakukan penilaian untuk mengukur sejauh mana siswa dapat berkembang.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar, perolehan perubahan tingkah laku tersebut tergantung dari apa yang dipelajari oleh siswa, (Rifa'i dan Anni, 2008: 69). Menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yaitu : (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.

Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2008: 70) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yang disebut dengan tiga taksonomi bloom. Tiga taksonomi tersebut berisi antara lain : (1) ranah kognitif (*cognitive domain*), (2) ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psycomotoric domain*) . Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sinesis dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik, syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Taksonomi Bloom dapat dimanfaatkan untuk mengelompokkan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan setiap program pendidikan. Salah satu alat yang digunakan pemerintah untuk mewujudkan tujuan pembelajaran adalah kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan :

> kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) untuk siswa. Berdasarkan program pendidikan tersebut siswa melakukan berbagai jenis kegiatan belajar, sehingga mendorong perkembangan dan pertumbuhan siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Kurikulum bersifat dinamis yang berarti dapat berubah-ubah menyesuaikan lingkungan dan perkembangan zaman.

Di Indonesia sebagian masih menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada pelaksanaan KTSP materi yang diberikan oleh guru masih dalam satuan bidang mata pelajaran, dalam arti materi pelajaran masih berdiri sendiri. Mata pelajaran yang terdapat dalam KTSP antara lain : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, Agama, SBK, Olahraga.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai moral ini diharapkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa. Penerapan nilai moral merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pengertian PKn juga tercantum dalam Peraturan menteri pendidikan nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang menyatakan :

> Pendidikan kewarganegraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarater yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Fatturohman dan Wurayadani (2011) tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah (1) berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (3) berkembang secara positif demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-kararkter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinterkasi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegraan (PKn) antara lain : (1) persatuan dan kesatuan, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) Hak Asasi Manusia (HAM), (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

politik, (7) pancasila, (8) globalisasi, (Fatturohman dan Wurayadani, 2011). Dilihat dari tujuan dan ruang lingkupnya Pendidikan Kewarganegeraan (PKn) penting diajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD) karena mata pelajaran PKn dapat membantu siswa untuk membentuk karakter yang diharapkan bangsa Indonesia, serta dapat mengajarkan kepada siswa bagaimana menjadi bangsa yang baik yang berlandaskan pada Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945 dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. PKn juga diharapkan dapat membangun dan menumbuhkan wawasan yang berlandaskan cinta negara, rasa nasionalisme yang tinggi pada diri siswa.

Pada umumnya siswa SD pemikirannya masih bersifat kongkret, siswa kelas IV biasanya berusia 10-11 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif dari Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 34-5), usia 10-11 tahun masuk dalam tahap operasional kongret (yang terjadi pada usia 7-11 tahun). Pada tahap ini siswa mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkret. Pada tahap operasional konkret siswa sudah mampu menggolongkan suatu penalaran, namun masih belum bisa memecahkan masalah abstrak. Biasanya pada tahap ini siswa masih suka bermain dan aktif bergerak, oleh karena itu guru mampu menciptakan pembelajaran yang efektif di kelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa pembelajaran efektif dapat terjadi jika guru mampu merencakan pembelajaran dengan baik, selain itu guru juga dapat melakukan variasi baik dari media, model atau metode, dan waktu yang diberikan dalam pembelajaran serta guru mampu memberikan motivasi kepada siswa. Jika guru mampu melakukan variasi dalam menerapkan media,

model atau metode dan memberikan kepada siswa, maka pembelajaran yang efektif dapat terlaksana. Namun tidak semua guru dapat menerapkan pembelajaran yang efektif, banyak guru masih belum melakukan variasi dalam pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan metode atau model yang bersifat konvensional, apalagi dalam pembelajaran PKn. Pada pelaksanaan pembelajaran PKn guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional berupa cermah, tanya jawab dan diskusi sederhana. Aktivitas pembelajaran hanya berpusat pada guru saja, sehingga menjadikan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Keadaan yang telah dipaparkan juga terjadi di SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV Bandiyah, S.Pd, peneliti memperoleh informasi bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya mata pelajaran PKn masih menggunakan model konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Penerapan model konvensional dikarenakan masih banyak guru yang belum mengetahui variasi model pembelajara, sehingga para guru memilih untuk menerapkan model konvensional. Akibat dari penerapan model konvensional menjadikan para bersifat pasif dalam menerima pelajaran. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan guru membuktikan bahwa nilai KKM mata pelajaran PKn di SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal sebesar 7,00. Terdapat 13 siswa yang belum memenuhi KKM dan 27 sudah memenuhi KKM dari 40 siswa kelas IV SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal. Bersadarkan hasil wawancara terlihat bahwa 70% siswa belum memenuhi KKM. Banyak siswa yang belum memenuhi KKM

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dikarenakan model pembelajaran yang diberikan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga mengakibatkan rasa bosan pada siswa saat menerima pembelajaran. Penerapan model konvensional ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Oleh sebab itu, guru harus menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa bersifat aktif. Selain itu, aktivitas belajar siswa SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal dapat berjalan maksimal dan hasil belajarnya memuaskan.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang bukan hanya berpusat pada guru melainkan siswa ikut serta dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut yang berupa permainan atau kerja kelompok. Pembelajaran yang diselingi permainan atau kerja kelompok dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat lebih meningkatkan komunikasi dengan siswa yang lainnya dan juga dapat bertukar pikiran antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadikan suasana yang berkesan di kelas, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang inovatif. Roger, dkk (1992) dalam Huda (2013: 29) menjelaskan bahwa :

> Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan pengertian pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa maksud dari pembelajaran koperatif ini adalah siswa mampu aktif dalam mencari pengetahuannya sendiri serta dapat mempertanggungjawabkan pengetahuannya sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat menumbuhkan komunikasi antar sesama siswa.

Pada pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe atau jenis, salah dua diantaranya adalah model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*. Model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* ini merupakan model pembelajaran yang hampir serupa. Menurut Huda (2013: 147) model *Bamboo Dancing* dapat dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Model ini dinamakan *Bamboo Dancing* karena siswa berjajar dan saling berhadapan yang mirip dua potong bambu yang biasa digunakan dalam tarian bambu di Filipina dan juga di Indonesia. Pelaksanaan model *Bamboo Dancing* ini tedapat unsur-unsur permainan yang dapat menjadikan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Model ini membagi satu kelas menjadi dua kelompok besar. Kelompok yang pertama berdiri berjajar di depan kelas, kelompok kedua berdiri sejajar menghadap kelompok pertama. Masing-masing siswa berpasangan dan saling berbagi informasi. Setelah berbagi informasi, satu atau dua siswa yang berdiri diujung barisan bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam sampai semua siswa telah menerima informasi.

Model *Bamboo Dancing* ini efektif diberikan pada siswa SD. Kefektifan penggunaan model *Bamboo Dancing* dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Septanti Irma Surayani dari Universitas Negeri Semarang pada

tahun 2013 yang berjudul "Peningkatan Pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Tari Bambu Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Randugunting 5 Kota Tegal". Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa penggunaan model *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Randugunting 5. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Bamboo Dancing* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V.

Model pembelajaran selanjutnya adalah model pembelajaran *Inside Outside Circle*. Model ini hampir serupa dengan model *Bamboo Dancing*. Huda (2013: 144), mejelaskan pada pelaksanaannya model *Inside Outside Circle* ini hampir sama dengan model *Bamboo Dancing* yaitu satu kelas dibagi menjadi dua kelompok besar. Satu kelompok membentuk lingkaran besar, kelompok lainnya membentuk lingkaran kecil dan saling berhadapan. Setiap pasangan siswa dari lingkaran besar dan kecil saling berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil (lingkaran dalam) dipersilahkan memulai terlebih dahulu. Pertukaran informasi bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu bersamaan tetapi tidak menggunakan suara yang keras. Setelah saling bertukar informasi siswa yang berada dilingkaran kecil diam di tempat, sedangkan siswa yang berada dilingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam, begitu seterusnya sampai semua informasi tersampikan.

Beberapa penilitian membuktikan bahwa model pembelajaran Inside *Outside Circle* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Penggunaan model *Inside Outside Circle* dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan

oleh Evi Yulisari dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga,Yogyakarta pada tahun 2012 dengan judul "Efektivitas Metode *Inside Outside Circle* (IOC) Terhadap Pencapaian Kentuntasan Belajar Siswa Kelas VII". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Inside Outside Circle* efektif meningkatkan pencapaian ketuntasan mata pelajaran Matematika daripada menggunakan model konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *Inside Outside Circle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII.

Berdasarkan dua penelitian tentang model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* dapat disimpulkan bahwa model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Akan tetapi dari kedua model tersebut belum diketahui model mana yang paling efektif untuk diterapkan karena beberapa faktor yang memengaruhi seperti jenis materinya sesuai atau tidak jika diterapkan dengan menggunakan model tersebut. Selain materi, kemampuan guru juga menjadi salah satu faktor karena kemampuan masing-masing guru berbeda dalam menerapkan pembelajaran. Kedua model tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dan kelebihan model tersebut juga dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar. Berpedoman pada dua peniltian sebelumnya, peneliti ingin membandingkan keefektifan antara model *Bamboo Dancing* dan Inside *Outside Circle* denganjudul Kefektifan Penggunaan Model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

(1) Model pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri Babakan 2 Kramat, Kabupaten Tegal masih konvensional, guru masih kurang bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran.

(2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa masih bersifat pasif sehingga siswa kurang meng*eksplore* kemampuannya.

(3) Hasil belajar siswa SD Negeri Babakan 2 masih belum optimal.

(4) Aktivitas belajar siswa SD Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal masih belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah bahwa diketahui beberapa masalah. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah agar diperoleh kajian yang efektif dan mendalam. Peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

(1) Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Babakan 2 Kramat, Kabupaten Tegal dan siswa kelas SD Negeri Kemantran 1, Kabupaten Tegal tahun ajaran 2015/2016.

(2) Variabel mencakup aktivitas dan hasil belajar hanya mencakup pada ranah kognitif.

(3) Materi globalisasi

(4) Penelitian memfokuskan pada penerapan model pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) dan *Bamboo Dancing*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan Identifikasi masalah , masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

(1) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional?

(2) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvesional?

(3) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang menggunakan model *Inside Outside Circle*?

(4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional?

(5) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat model konvesional?

(6) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Inside Outside Circle*?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(7) Apakah penerapan model *Bamboo Dancing* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas IV?

(8) Apakah penerapan model *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas kelas IV?

(9) Apakah penerapan model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas IV?

(10) Apakah penerapan model *Bamboo Dancing* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV?

(11) Apakah penerapan model *Inside Outside circle* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV?

(12) Apakah penerapan model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penilitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, berikut penjelasannya :

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan keefektifan antara penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan *Inside Outside Circle* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal pada materi Globalisasi.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dilaksanakan penilitian ini adalah sebagai berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

(2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan akivitas belajar PKn kelas IV antara siswa mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

(3) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang menggunakan model *Inside Outside Circle*.

(4) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

(5) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

(6) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Inside Outside Circle*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(7) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Bamboo Dancing* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas IV.

(8) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas kelas IV.

(9) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas IV.

(10) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Bamboo Dancing* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.

(11) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Inside Outside Circle* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.

(12) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis membahas tentang hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan. Manfaat teoritisnya antara lain :

(1) Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi teoritis berupa tentang keefektifan penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* terhadap aktivitas dan hasil belajar pada materi Globalisasi.

(2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian pada variabel tersebut agar lebih mendasar dan komperhensif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat pada penelitian ini meliputi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peniliti. Urainnya sebagai berikut**:**

1.6.2.1 Bagi siswa

(1) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang tidak hanya berpusat pada guru.

(2) Pembelajaran dapat menyenangkan, sehingga menumbuhkan motivasi siswa agar dapat maksimal dalam menerima pembelajaran.

(3) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang optimal melalaui model pembelajaran yang efektif.

1.6.2.2 Bagi Guru

(1) Memberi informasi kepada guru mengenai model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*.

(2) Sebagai sumber dan masukan kepada guru guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah yang objek penelitian, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn

1.6.2.4 Bagi PenelitiHasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi untuk mengetahui keefektifan model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV.

(1) Peneliti juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan saat mengajar nanti.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada kajian teori akan dijelaskan teori-teori yang mendukung penelitian ini. Landasan teori ini berisi tentang teori belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, hakikat pembelajaran, pembelajaran efektif, aktivitas belajar, hasil belajar, karakteristik Siswa kelas IV, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Bamboo Dancing*, model pembelajaran *Inside Outside Circle*, persaamaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*, berikut uraiannya :

2.1.1 Hakikat Belajar

Menurut pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Gagne (1985) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu dan perubahan tingkah laku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) memaparkan belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Slameto (2011:2) belajar suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

pengalamannya sendiri dalam interkasi dengan lingkungannya. Menurut Anitah, (2008: 2.5) belajar dapat dikatakan suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi suatu proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan latihan. Proses belajar harus diupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa ynag disebabkan oleh proses-proses tersebut. Selain itu, Abdillah (2002) dalam Aunurrahman (2014:35),menjelaskan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai hakikat belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi karena pengalaman. Pengalaman belajar tersebut berubah menjadi suatu proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Pada proses belajar terdapat juga beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor yang dapat memberikan kontribusi dalam proses belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012:80-1) adalah faktor internal dan eksternal. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemmapuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosilaisasi dengan lingkungan. Faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.

Selain faktor internal terdapat juga faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal yang berada di lingkungan siswa seperti variasi dan kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Siswa yang akan menerima materi yang akan dipelajari, siswa harus memiliki kemampaun internal yang sesuai dengan syarat. Disamping kemampuan internal, tempat belajar, iklim, dan suasana lingkungan dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Menurut Slameto (2011: 55-71) faktor yang mempengaruhi belajar ada 2 yaitu fator intern, faktor eksternal. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa bisa berupa lingkungan sekitar siswa, materi yang diterima, iklim yang ada di lingkungan siswa, dan lain-lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua peristiwa yang berbeda, namun keduanya memiliki ketehubungan satu sama lain. Belajar merupakan bagian dari pembelajaran. Diantara belajar dan pembelajaran juga terjadi interaksi, selain

interaksi keduanya juga saling mempengaruhi dan menunjang satu sama lain. Di bawah ini beberapa pengertian pembelajaran.

Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan, Brigs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2012 :157). Seperangkat peristiwa tersebut membangun sebuah pembelajaran yang bersifat internal jika siswa melakukan *self intruction* dapat bersifat eksternal, yaitu bersumber dari guru.

Menurut Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 158) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan seangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yan telah ditetapkan.

Pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan "Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidikdan sumber belajar pada suatu lingkungan". Pengertian ini memiliki arti bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa.

Menurut Susanto (2013: 19) pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pada proses pembelajaran terdapat kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan untuk mengorganisasikan lingkungan, dari pengorganisasian lingkungan siswa akan

mendapatkan pengalaman. Pengalaman yang didapatkan siswa akan mempengaruhi perilaku siswa.

Berdasarkan pengertian mengenai pembelajaran dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan sebuah peristiwa yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran merupakan proses komunikasi antar siswa yang satu dengan siswa yang lain, siswa dengan guru. Proses komunikasi pada pembelajaran dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media pembelajaran. Komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran ditujukan untuk membantu proses belajar.

2.1.4 Pembelajaran Efektif

Pada kegiatan pembelajaran terjadi suatu interkasi antara siswa dengan guru, siswa dengan siwa yang lain, siswa dengan lingkungannya. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan menyenangkan, kondisi pembelajaran yang menyenangkan menuntut aktivitas dan kreatifitas dari guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.

Menurut Susanto (2013:53) proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlihat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosialnya dalam proses pembelajaran, selain itu siswa memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam menerima pembelajaran, serta percaya diri yang tinggi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dilihat dari segi hasil, terjadi perubahan perilaku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika *input* dengan kemampuan yang merata dan menghasilkan *output* atau keluaran yang bermutu. Selain itu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa memilki nilai ketuntasan ≥ 75%. Pembelajaran dapat efektif jika aktivitas dan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan atau menggunakan metode lebih baik dari pada siswa yang belajar tanpa mendapat perlakuan atau metode .

Sedangkan menurut Saefudin (2014:40), pembelajaran menjadi efektif jika dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah bagaimana guru dalam mengemas strategi pembelajaran. Pembelajaran efektif dapat terjadi jika didukung dengan adanya pengaturan tujuan pembelajaran yang baik, pengaturan kegiatan pembelajaran dengan baik, pemilihan materi dan sumber belajar dengan tepat, penentuan media yang sesuai dan penentuan teknik penilaian yang tepat sehingga tujuan yang telah dicanangkan dengan baik akan tercapai.

Menurut Hamalik (2012:77) proses pembelajaran dapat terjadi secara lancar, efektif, dan efisien jika memenuhi beberapa komponen, antara lain : (1) tujuan pendidikan dan pengajaran, (2) peserta didik atau siswa, (3) tenaga kependidikan khususnya guru, (4) perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum, (5) strategi pembelajaran, (6) media pengajaran, dan (7) evaluasi pengajaran.

Proses pengajaran ditandai oleh adanya interaksi antara komponen, komponen–komponen pembelajaran saling berhubungan satu sama lain dan saling

mempengaruhi satu sama lain. Pengajaran dapat terjadi secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstrukif, dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran.

2.1.5 Aktivitas Belajar

Pada kegiatan belajar, kegiatan berpikir dan berbuat merupakan hal yang sangat diperlukan. Menurut Montessori (1970) dalam Sardiman (2014:96), menjelaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri, dalam hal ini anak lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembentukan diri sedangkan pendidik hanya memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Menurut Hamalik (2008:170) aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa baik secara visual, lisan (oral) maupun kegiatan lainnya yang terdapat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2008:172) membagi aktivitas belajar menjadi 8 kelompok, antara lain: (1) kegiatan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) menggambar, (6) kegiatan metrik, (7) kegiatan mental, (8) kegiatan metal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pada kegiatan visual merupakan kegiatan yang berhubugan dengan indera pengelihatan (mata). Kegiatan visual meliputi beberapa kegiatan yaitu berupa kegiatan membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pemeran, dan mangamati orang lain bekerja atau bermain.

Kegiatan-kegiatan lisan (oral) merupakan kegiatan yang dilakukan secara lisan. Kegiatan lisan ini biasanya dapt mengukur aktivitas belajar siswa. Pada

kegiatan lisan meliputi beberapa kegiatan yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

Kegiatan-kegiatan mendengarkan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan indera pendengaran (telingga). Pada kegiatan meliputi beberapa kegiatan antara lain: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permintaan, mendengarkan radio.

Pada kegiatan-kegiatan menulis berhubungan dengan bagian tubuh yaitu tangan. Kegiatan menulis ini banyak dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kegiatan menulis antara lain: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

Kegiatan-kegiatan menggambar juga berhubungan dengan bagian tubuh yaitu tangan. Kegiatan menggambar ini dapat dikatakan sebagai kegiatan menyimbolkan sesuatu. Kegiatan mengambar meliputi: mengambar, membuat grafik, *chart,* diagram peta, dan pola.

Kegiatan metrik merupakan kegiatan yang berhubungan dengan motorik siswa. Kegiatan metrik ini difokuskan untuk meningkatkan geak tubuh siswa. Pada kegiatan meetrik ini meliputi: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggrakan permainan, menari, dan berkebun.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kegiatan-kegitan mental merupakan kegiatan yang berhubungan dengan kejiwaan siswa. Kegiatan ini perlu dilakukan agar terjadi keseimbangan antara kegiatan fisik dan kejiwaan siswa. Pada kegiatan mental meliputi: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

Kegiatan-kegiatan emosional merupakan kegiatan yang berubungan dengan emosi siswa. Kegiatan emosional ini dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran. Pada kegiatan emosional meliputi: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Sama halnya dengan jenis aktivitas menurut Hamalik, dalam buku Sardinah (2011:101) yang berjudul "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar", jenis-jenis aktivitas juga disampaikan oleh Paul B. Dierich yang membuat suatu daftar berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut : (1) *visual activities*; (2) *oral activities*; (3) *listening activities*; (4) *writening activities*; (5) *drawing activites;* (6) *motor activities*; (7) *mental activities*; (8) *emotional activities.*

Berdasarkan pengertian mengenai dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari berbagai kegiatan seperti kegiatan visual, oral, mendengarkan, menulis, emosional dan lain-lain yang terjadi selama pembelajaran. Kegiatan-kegiatan aktivitas dapat membantu untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang efektif adalah jika siswa mampu aktif dalam pembelajaran.

2.1.6 Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

Menurut Susanto (2013: 5), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pernyataan tersebut kemudian dipertegas kembali oleh Nawawi dalam Susanto (2013:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Selanjutnya Widyoko (2014: 39-40) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan sikap yang dapat diamati melalui objek sikap dalam pembelajaran yang terdiri dari sikap terhadap materi pembelajaran , sikap terhadap guru, sikap terhadap proses pembelajaran , dan sikap dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran.

Bloom dalam Suprijono (2012: 6), hasil belajar yaitu mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian dan penerimaan sikap, organisasi, serta pembentukan nilai hidup. Yang terakhir, ranah

psikomotor terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Dari ketiga domain tersebut, domain kognitif merupakan domain yang lebih diperhatikan oleh guru sebagai suatu tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran karena ranah kognitif merupakan ranah yang paling sering dinilai oleh guru karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pengertian mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terajdi pada siswa karena kegiatan belajar dapat dinyatakan dalam skor dari materi tertentu. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi yang disimbolkan dengan penilaian.

Menurut Susanto (2015:6) hasil belajar terdiri dari 3 macam, antara lain:

(1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979) dalam Susanto (2013:6) dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap,dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dia baca, yang dilihat, yang dialami,atau yang dia rasakan berupa hasil penelitian atau obeservasi.

(2) Keterampilan Proses

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Usman dan Setiawati (1993) dalam Susanto (2015:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak yang lebih tinggi dalam diri individu siwa.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

(3) Sikap

Menurut Lange dalam Susanto (2015:10), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu : komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representatif apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap. Komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional. Sedangkan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Wasliman (2007:58) dalam Susanto (2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Berikut penjelasan mengenai faktor internal dan eksternal :

2.1.6.1 Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2.1.6.2 Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang berekonomi kurang, pertengakaran suami-istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Masih menurut Walisman (2007:159) dalam Susanto (2013:13) sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru. Guru merupakan komponen yang sangat menetukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran, Sanjaya (2006:50) dalam Susanto (2013:13).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari pendapat mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru dalam proses pembelajaran memegang peran penting apalagi untuk siswa usia SD. Siswa SD masih dalam tahap perkembangan yang

memerlukan bimbingan dari orang dewasa, oleh karena itu peranan guru sangat penting dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Sudjana (1989:39) dalam Susanto (2013:15), hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

2.1.7 Karakteristik Siswa SD

Salah satu komponen untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah siswa. Siswa SD biasanya memilki latar belakang dan karakteristik yang berbeda. Perkembanngan dan pertumbuhan pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru. Perkembangan pada anak, meliputi aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Perkembangan mental meliputi perkembangan intelektual, emosi, bahasa, sosial, dan moral keagamaan. Menurut Desmita (2012: 35), karakteristik siswa usia SD lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menghadapi siswa usia SD, guru harus bisa memngembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dengan kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Fase perkembangan anak menurut Santrok dan Yussen dalam Susanto (2013:71) terdiri dari lima fase, yaitu :

(1) Fase prenatal yaitu fase pada saat dalam kandungan dari masa pembuahan sampai dengan masa kelahiran.

(2) Fase bayi yaitu fase pada saat perkembangan yang berlangsung sejak lahir sampai usia 18 atau 24 bulan.

(3) Fase kanak-kanak yaitu fase perkembangan yang berlangsung sejak lahir masa akhir bayi sampai usia lima atau enam tahun.

(4) Fase kanak-kanak tengah dan akhir, fase perkembangan yang berlangsung sejak kira-kira umur enam sampai sebalas tahun.

(5) Fase remaja, masa yang merupakan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal.

Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012:32-5) membagi tahap- tahap perkembangan menjadi empat tahap, diantaranya :

(1) Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka seakan seperti melihat dan mendengar dengan gerakan motorik (otot) mereka juga menggapai dan menyetuh. Pada awal tahap ini, anak hanya memperlihatkan pola efektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini anak menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.

(2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini lebih bersifat simbolis, egosentris, dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pada tahap ini terbagi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(3) Tahap operasional kongkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkret.

(4) Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak , idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam pemecahan problem verbal. Anak sudah memiliki kemampuan untuk mengoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif dengan baik secara simultan (serentak) maupun beurutan.

Anak SD pada umumnya berusia 7-11 tahun, jadi berdasarkan teori Piaget anak SD masuk ke dalam tahap operasional kongkret. Tahap ini berlangsung saat anak berusia 7-11 tahun. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, tahap operasional kongkret ini dalah tahap dimana anak sudah mulai berpikir sistematis menganai benda-benda dan peristiwa.

2.1.8 Pendidikan Kewarganegaaraan (PKn) di SD

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006, PKn adalah suatu mata pelajaran untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyrakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Menurut Susanto (2013:225), Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Tujuan PKn menurut Fathurrohman dan Wuryandani (2011:7-8) adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi antara lain:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

(2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyrakat, berbangsa dan bernegara.

(3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

(4) Berinteraksi dan bangsa-bangsa lain dalam pecaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan tekonologi informasi dan komunikasi.

BSNP dalam Fathurrohman dan Wuryadani (2011:8-9) menjelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi beberapa aspek, diantaranya :

(1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Republik Indonesia (NKRI), keterbukaan dan jaminan pendidikan.

(2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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, kemajuan, 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 : pemerintah 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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(7) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila dala kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

(8) Globalisasi meliputi: globalisasi dilingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional,dan mengevaluasi.

2.1.9 Materi Globalisasi

Pada materi globalisasi akan dibahas mengenai pengertian globalisasi, hal-hal yang mempengaruhi globalisi, dampak positif dari globalisasi dan dampak negatif dari globalisasi,yang dikutip dari buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan karangan Bestari tahun 2008, berikut uraiannya:

2.1.9.1 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 yangsaling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sekarang semua itu sudah berbeda. Adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Perkembanga teknologi yang sangat pesat 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. Misalnya, 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. Adanya perkembangan teknologi akan menimbulkan pengaruh atau dampak.

2.1.9.2 Hal-Hal Yang Mempengaruhi Globalisasi

Globalisasi juga ditandai dengan berbagai hal, diantaranya adalah seperti makanan, pakaian, perilaku, dan lain-lain.

(1) Makanan

Ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada di dalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa.

(2) Pakaian

Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari negara maju, sehingga mendorong industri pakaian berkembang pesat.

(3) Perilaku

Berupa pudarnya budaya gotong royong. Pudarnya budaya gotong royong sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Masayarakat perkotaan sibuk dengan urusannya sendiri-sendiri.

(4) Gaya Hidup

Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi.

2.1.9.3 Dampak Globalisasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Globalisasi juga memiliki suatu dampak. Pada kemajuan teknologi terdapat dampak positif dan negatif, berikut dampak dari globalisasi.

2.1.9.3.1 Dampak Positif

Dampak positif dari globalisasi antara lain :

(1) 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.

(2) Meningkatkan etos kerja yang tinggi, suka bekerja keras, disiplin, mempunyai jiwa kemandirian, rasional, sportif,dll.

(3) Kemajuan teknologi menyebabkan kehidupan sosial ekonomi lebih produktif, efektif,dan efisien sehingga membuat produksi dalam negeri mampu bersaing di pasar internasional.

(4) Tingkat hidup yang lebih baik

(5) Meluaskan pasar untuk produk dalam negeri

(6) Cepat dalam berpergian (mobilitas tinggi)

(7) Mudah memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan

(8) Berkembangnya turisme dan pariwisata.

(9) Meningkatnya pembagunan negara

(10) Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.

2.1.9.3.2 Dampak Negatif

Dampak negatif dari globalisasi antara lain :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(1) Semakin mudahnya nilai-nilai barat masuk ke Indonesia baik melalui internet, media televisi, maupun media cetak yang banyak ditiru oleh masyarakat.

(2) Semakin lunturnya semangat gotong-royong, solidaritas, kepedulian, dan ketidaksetiakawanan sosial sehingga dalam keadaan tertentu/darurat, misalnya sakit, kecelakaan, atau musibah hanya ditanggani oleh beberapa orang.

(3) Maraknya penyelundupan barang ke Indonesia.

(4) Perusahaan dalam negeri lebih tertarik bermitra dengan perusahaan dari luar, akibatnya kondisi industri dlam negeri sulit berkembang.Terjadi kerusakan lingkungan dan polusi limbah industri.

(5) Menghambat pertumbuhan sektor industri.

(6) Terjadinya sikap memetingkan diri sendiri (individualisme).

(7) Adanya sikap sekularisme yang lebih mementingkan kehidupan duniawi dan mengabaikan nilai-nilai agama.

(8) Timbulnya sikap bergaya hidup mewah dan boros karena status seseorang di dalam masyarakat diukur berdasarkan kekayaannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(9) Mudah terpengaruh oleh hal yang tidak sesuai dengan kebiasaan atau kebudayaan suatu negara.

Dari materi mengenai globalisasi dapat disimpukan bahwa globalisasi merupakan proses menyeluruhnya dunia tanpa batas jarak dan waktu. Globalisasimenyatukan berbagai pandangan manusia yang ada diselurh dunia. Globalisasi juga dipengaruhi oleh berbagai hal yaitu: pakaian, makanan,

komunikasi, transporatasi, gaya hidup, perlikau, dan lain-lain. Selain dipengaruhi oleh berbagai hal globalisasi juga memilki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif merupakan dampak yang memberikan pengaruh baik kepada manusia, sedangkan dampak negatif merupakan dampak yang meberikan pengaruh tidak bagi manusia.

2.1.10 Model Pembelajaran

Menurut Joyce dalam Trianto (2014:23), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Arens dalam Suprijono (2011:46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, didalamnya termasuk tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Jadi, ,model pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran dan juga pengelolaan kelas guna mencapai tujuan pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Huiit dalam Aunurrohman (2013:141), model pembelajaran dikembangkan karena adanya perbedaan karakteristik siswa. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dan variatif dalam menerapkan model pembelajaran. Selain karena adanya perbedaan karakteristik siswa, penggunaan model pembelajaran juga dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran agar hasil belajarnya dapat diperoleh secara maksimal.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara atau gaya guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi secara bervariasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan.

2.1.11 Model Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2011:54), mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah konsep yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Kelompok yang dimaksud bukanlah semata-mata sekumpulan orang dengan adanya interaksi, tujuan, dan struktur yang jelas. Roger, dkk (1992) dalam Huda (2013:29) menyatakn bahwa :

> *Coperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increas the learning of other.*

Definisi tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-aggota lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembelajaran kooperatif juga dikemukakan oleh Johnson dan Johnson (1998) dalam Huda (2013:31), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish sahred goals* yang memiliki arti yaitu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Pada konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain.

Menurut Artz dan Newman (1990) dalam Huda (2013:32), mendefinisikan pembelajaran koopertif sebagai *small group of learners working together as a team to slove a problem, complete a task, or accomplish a common goal* yang berarti kelompok kecil pembelajaran atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau meencapai satu tujuan bersama.

Menurut Stahl (1994) dalam Tukiran,dkk (2014:59) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, yaitu : (1) belajar bersama teman, (2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, (3) saling mendengarkan pandapat di antara anggota kelompok, (4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok , (5) Belajar dalam kelompok kecil, (6) produktif berbicara dan saling mengemukakan pendapat, (7) keputusan tergantung pada siswa sendiri, (8) siswa dituntut aktif dalam pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu proses pembelajaran dimana siswa aktif di dalam pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu siswa yang lain dalam pembelajaran.

2.1.12 Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* (Tari Bambu)

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2013:147), model pembelajaran *Bamboo Dancing* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Model ini dinamakan *Bamboo Dancing* karena siswa berjajar dan saling berhadapan satu sama lain. Model pembelajaran ini menyerupai dua potong bambu yang biasa digunakan dalam tarian tradisional di Filipina, selain Filipina tari bambujuga terdapat di beberapa daerah di Indonesia. Menurut Shoimin (2014:31) model pembelajaran *Bamboo Dancing* bertujuan agar siswa saling bertukar informasi bersama-sama dengan pasangan dalam waktu singkat secara teratur.

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* merupakan pengembangan dan modifikasi dari teknik Lingkaran Kecil Lingkaran Besar. Di beberapa kelas teknik Lingkaran Kecil Lingkaran Besar terkadang sulit dilaksanakan di dalam kelas karena pada teknik Lingkaran kecil lingkaran besar perlu membentuk lingkaran, sehingga guru harus membawa siswa keluar kelas. Di Indonesia penataan tempat duduk siswa masih menggunakan model klasikal/tradsional. Bahkan, masih

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

banyak penataan ruang kelas yang bersifat permanen yang mengakibatkan kursi dan meja sulit untuk dipindahkan.

Model pembelajaran ini selain dapat diterapkan secara individual serta dapat diterapkan secara kelompok, hal ini dilakukan untuk menghindar banyaknya kelompok yang terbentuk. Pada model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan siswa untuk berkomunikasi dengan siswa yang lain.

Berikut langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* menurut Huda (2013:148) :

(1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai

(2) Guru menuliskan topik yang akan dibahas di papan tulis, bisa dengan melakukan tanya jawab dengan siswa.

(3) Setelah guru melakukan tanya jawab dengan siswa, guru membimbing siswa untuk membagi kelas menjadi dua kelompk besar atau bisa disesuaikan denga jumlah siswa yang ada dalam kelas (jika siswa berjumlah 40 maka tiap kelompok terdiri dari 20 siswa.

(4) Separuh kelas atau satu kelompok besar saling berjajar dan kelompok besar lainnya menghadap jajaran yang pertama.

(5) Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran saling bertukar informasi.

(6) Kemudian satu atau dua siswa yang beridiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya tetapi masih dalam satu jajaran. Jajaran ini kemudian bergeser searah jarum jam sampai semua informasi tersampaikan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kelebihan model pembelajaran *Bamboo Dancing*, antara lain : (1) adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi formasi dengan singkat dan teratur, (2) siswa juga dapat berbagi informasi dan pengalaman dalam waktu yang bersamaan, (3) memberikan kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan komunikasi siswa, (4) meningkatkan toleransi antar sesama siswa, dan (5) dapat diterapkan untuk semua kelas.

Kelemahan model pembelajaran *Bamboo Dancing*, antara lain : (1), kelompok yang terbentuk cukup banyak sehingga dapat menganggu proses pembelajaran, (2) suasana kelas menjadi tidak kondusif, (3) interaksi pembelajaran tidak terjadi secara maksimal.

Agar model pembelajaran *Bamboo Dancing* ini berjalan dengan baik, guru dapat memanfaatkan kekurangan yang ada. Misalnya dengan menerapkan Model *Bamboo Dancing* secara berkelompok untuk menghindari penggemukan kelompok. Selain itu sesekali guru dapat menerapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* ini di luar kelas, agar siswa dapat lebih mengeksplore kemampuan berpikirnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarsakan pengertian mengenai model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* merupakan model pembelajaran yang proses kegiatannya adalah bertukar pikiran antara satu siswa dengan siswa yang lainnya. Proses pertukaran pikiran ini dilakukan dengan metode permainan yang dapat diterapkan di dalam maupun diluar kelas. Model

pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat diterapkan secara perorangan (individu) maupun kelompok.

2.1.13 Model Pembelajaran *Inside Ouside Circle* (IOC)

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi informasi pada saat bersamaan. Akan tetapi model pembelajaran ini hanya akan cocok bila dipraktekan pada pelajaran yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antar siswa.

Menurut Imas Kurniasih 2015 (92-3) model *Inside Outside Circle* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk bisa saling bertukar informasi pada saat yang bersamaan, sedangkan menurut Aris Shoimin (2014: 87-8) model *Inisde Outside Circle* merupakan model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar yang diawali dengan pembentukan kelompok besar dalam kelas yang terdiri dari kelompok lingkaran dalam dan lingkaran luar. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah melatih siswa belajar mandiri dan berbicara menyampaikan informasi kepada orang lain. Selain itu juga melatih kedisiplinan dan ketertiban.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *Inside Outside Circle* menurut Huda (2013:145-6) :

(1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai

(2) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.

(3) Setelah guru menjelaskan materi, siswa dibimbing untuk membuat dua kelompok besar sesuai dengan jumlah siswa. Jika dikela terdapat 30 siswa .

siswa 1-15 membentuk lingkaran dalam, sedangkan siswa 16-30 membentuk lingkaran luar.

(4) Setelah sudah terbentuk lingkaran dalam dan lingkaran luar, siswa nomor 1 akan berhadapan dengan siswa nomer 16, siswa nomor 2 akan berhadapan dengan siswa nomor 17, begitu seterusnya dalam bentuk lingkaran.

(5) Setiap pasangan siswa dari lingkaran kecil dan besar saling berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil (lingkaran dalam) dipersilahkan memulai terlebih dahulu. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan, namun tetep dengan nada bicara yang tenang. Setelah itu, siswa yang berada di lingkaran besar (lingkaran luar) dipersilahkan untuk berabgi informasi.

(6) Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil dian di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.

(7) Setelah siswa yang berada di lingkaran luar bergeser, kemudian diam dan siswa yang berada di kelompok lingkaran kecil (lingkaran dalam bergeser searah jarum jam dan saling berbagi informasi, begitu seterusnya sampai semua informasi tersampaikan.

Kelebihan dari model pembelajaran *Inside Outside Circle* adalah

(1) Pembelajaran berlangsung menyenangkan.

(2) Memungkinkan siswa mendapat informasi yang berbeda pada saat yang bersamaan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(3) Adanya struktur yang jelas.

(4) Siswa mendapat kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan komunikasi.

(5) Dapat diterapkan untuk semua tingkatan kelas dan digemari oleh anak-anak.

Kelemahan model pembelajaran *Inside Outside Circle*, yaitu :

(1) Membutuhkan ruang kelas yang besar.

(2) Pembelajaran berlangsung lama sehingga siswa menjadi tidak konsentrasi

(3) Suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Apabila dalam melaksanakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* terjadi kekurangan, guru dapat memanfaatkan kekurang tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* secara berkelompok kecil. Pengelompokan ini untuk menghindari penggemukan kelompok serta kelebihan siswa. Banyaknya anggota kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada.

Berdasarkan pengertian mengenai model pembelajaran *Inside Outside Circle* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk siswa untuk bertukar pikiran. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* dapat melatih kemampuan interkasi siswa serta dapat melatih siswa untuk mengolah informasi yang didapat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.14 Persamaan dan Perbedaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*

Pada pembelajaran koopertif terdapat banyak model pembelajaran, diantaranya adalah *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle.* Kedua pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut penjelasan mengenai kelemahan dan kelebihan dari model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*.

2.1.14.1 Persamaan Model Pembelajaran Bamboo Dancing dan Inside Outisde Circle

Suprijono (2011:54), mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah konsep yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model kooperatif terdiri dari berbagai jenis model pembelajaran, diantaranya adalah model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*.

Huda (2013: 144-8), menjelaskan bahwa kedua model ini sama-sama membagi siswa secara berpasangan. Siswa saling bertukar informasi dengan pasangan masing-masing. Setelah bertukar informasi siswa bergeser satu atau dua langkah mengikuti arah jarum jam. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* ini sama-sama dapat digunakan di semua tingkatan kelas dan sama-sama digunakan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam berkomunikasi. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* cocok digunakan untuk materi yang mengharuskan adanya pertukaran pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Shoimin (2014: 38), model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* dapat meningkatkan rasa toleransi terhadap sesama siswa. Model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswadalam memecahakan masalah atau tugas yang diberikan oleh guru.

2.1.14.2 Perbedaan Model pembelajaran Bamboo Dancing dan Inside Ouside Circle

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* mempunyai persamaan , selain itu, model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* juga mempunyai perbedaan. Menurut Huda (2013: 144-8) salah satu perbedaannya adalah dalam pertukaran informasi antar siswa. Pertukaran informasi antara model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* sejatinya sama, namun dalam perpindahan siswa untuk bertukar informasi yang berbeda. Jika model *Bamboo Dancing*, siswa saling berjajar dan berhadapan, kemudian siswa yang berdiri diujung jajaran masing-masing kelompok bergeser satu atau dua langkah ke ujung jajaran lain, sehingga jajaran tersebut akan bergeser, pegeseran mengikuti arah jarum jam.

Sedangkan untuk model *Inside Outside Circle* pergeseran untuk bertukar informasi dilakukan secara bergantian. Pergeseran pertama dilakukan oleh kelompok lingkaran kecil atau lingkaran dalam. Pada saat kelompok kecil atau lingkaran dalam bergeser, maka siswa yang berada pada lingkaran luar atau besar tetap diam, begitu sebaliknya. Kelompok lingkaran kecil dengan bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam. Setelah bergeser siswa mulai bertukar informasi dan giliran kelompok yang berada di lingkaran luar bergeser satu atau

dua langkah mengikuti arah jarum jam begitu seterusnya sampai semua informasi tersampikan.

Perbedaan selanjutnya adalah dalam pelaksanaan model *Bamboo Dancing* tidak perlu memerlukan ruang kelas yang luas, dapat dilakukan di depan kelas atau disela-sela bangku. Sedangkan untuk model *Inside Outside Circle* memerlukan ruang kelas yang cukup luas dikarenakan Model ini membentuk siswa menjadi dua lingkaran besar, sehingga memerlukan ruangan yang cukup luas.

2.2 Kajian Empiris

Terdapat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hasil penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut :

(1) Afeq Ariyono,dkk. Pada tahun 2012 dari Universitas Sebelas Maret melaukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tari Bambu Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sistem Pemerintahan Pusat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut diterapkan dua siklus, peningkatan terlihat pada siklus pertama dan mengalami peningkatan lagi pada siklus kedua. Peningkatan ini terjadi karena model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat menarik

perhatian siswa dan menumbuhkan partisipasi siswa dalam menerima pembelajaran.

(2) Hani'atur Rohmah dari Instititut Agama Islam Walisongo Semarang pada tahun 2012 telah melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Metode Pembelajaran *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Garis dan Sudut Kelas VII MTs Al-Ma'arif Gembong Tahun Ajaran 2011/2012". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Inside Outside Circle* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan metode Konvensional.

(3) Penelitian yang dilakukan oleh Sari Dindha dari Universitas Sriwijaya, pada tahun 2013 yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Siswa Kelas IV SD Negeri 43 Palembang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajarsiswa pada setiap mengalami peningkatan tetapi pada siklus I ranah afektif dan psikomotor belum mengalami peningkatan. Setelah dilakukan siklus II baik ranah Kognitif (hasil belajar), ranah afektif dan ranah psikomotor mengalami peningkatan.

(4) Peneltian yang dilakukan oleh Dina Ratnawati dari Universitas Jember pada tahun 2011 yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe I*nside Outsde Circle* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sumberagung 01 Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Jenis Pekerjaan Tahun ajaran

2010/2011". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* efektif diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas dan hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan pada kedua siklus.

(5) Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Ufuk Simsek,dkk dari Departemen Pendidikan Sosial Turki pada tahun 2013 yang berjudul "*The Effects Of Cooperative Learning Methods On Student's Academic Achievement In Social Psychology Lessons"*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode RWP lebih efektif dibandingkan siswa yang menggunakan metode GI.

(6) Penelitian yang dilakukan oleh Robyn M. Gillies dari Universitas Quesland, Australia pada tahun 2010 dengan judul *"Teacher's reflections on Cooperative Learning: Isssues of Implications"*. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif merupakan praktek pedagogik seorang guru. Dari data wawancara yang didapat, guru yang menerapkan pembelajaran kooperatif lebih bisa mengkondisikan siswa dibanding dengan guru yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif.

(7) Defi Rochyani, dkk dari Universitas Sebelas Maret pada tahun 2013 melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Insie Outside Circle* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Masalah Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2012/2013". Penelitian tersebut dilaksanakan pada tigas siklus. Hasil penelitian menunjukkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

bahwa penggunaan model *Inside Outside Circle* dapat meningkatkan pmebelajaran IPS mengenai masalah sosial pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalirejo.

(8) Penelitian yang dilakukan oleh Emusti Rivashinta, dkk dari IKIP PGRI Pontianak pada tahun 2015 yang berjudul " Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Inisde Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya". Hasil peneliian menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model Inside Outside Circle terhadap hasil belajar siswa matei kehidupan awal bermasyarakat Indonesia bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat disimpulkan masih kurangnya penelitian yang membahas mengenai model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang membahas mengenai model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* yang dilakukan SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupten Tegal.

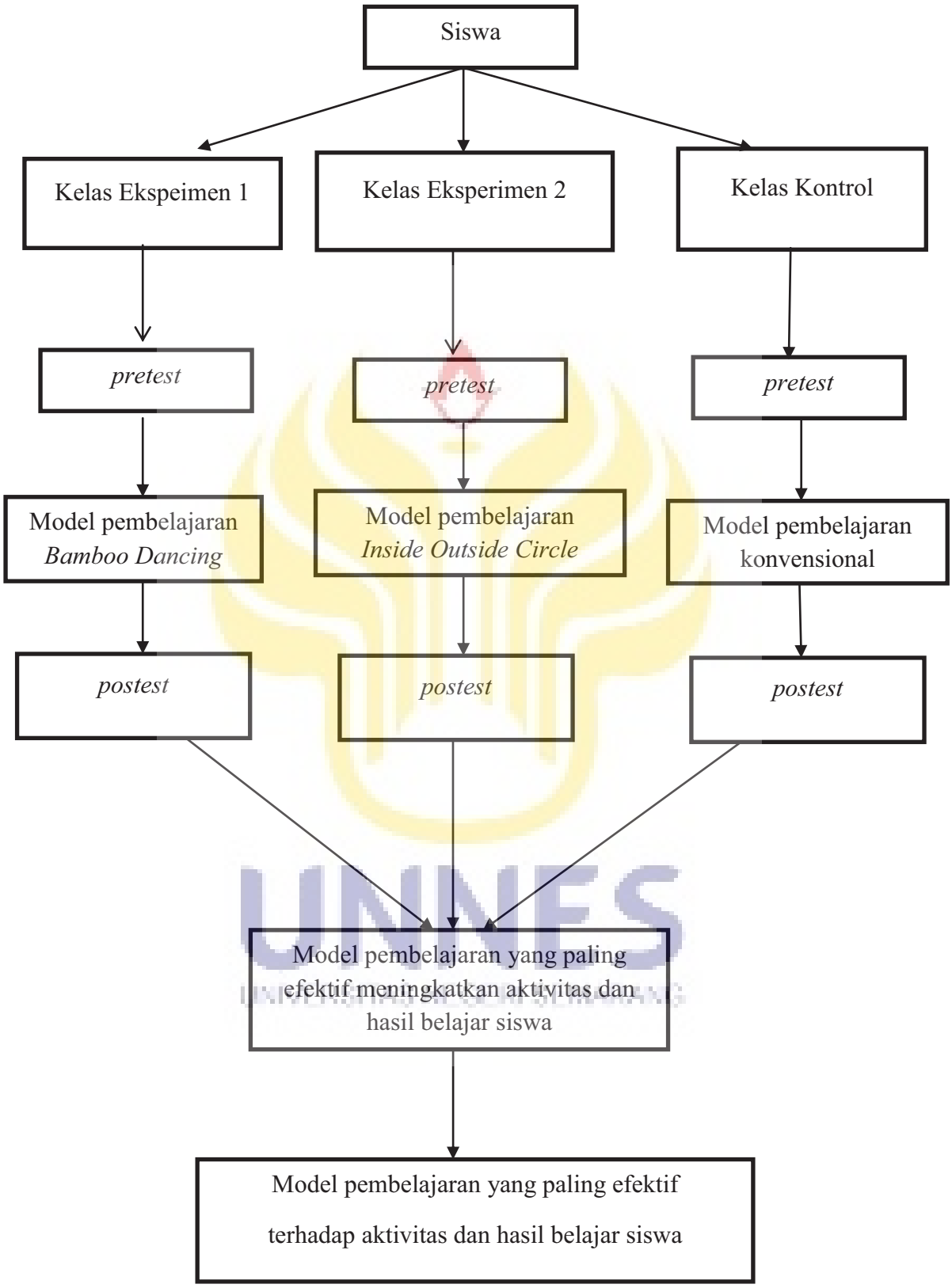
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran ang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pkn juga menjadi media untuk mengembangkan nilai luhur dan nilai moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut

perlu adanya penyelenggaraan pembelajaran mulai satuan pendidikan tingkat dasar. PKn merupakan suatu mata pelajaran yang membentuk manusia agar memiliki nilai dan moral yang baik. Pada pembelajaran PKn di SD Negeri Babakan 02 Kramat, Kabupaten Tegal, guru masih sering menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional. Pada pelaksanaan pembelajaran hanya menerapkan ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Pembelajaran masih berpusat hanya pada guru, siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, pembelajaran yang hanya guru berpusat pada guru mengakibatkan siswa menjadi pasif. Jika pembelajaran yang hanya berpusat pada guru terus dibiarkan tanpa adanya variasi dalam pembelajaran, maka siswa dalam menerima pembelajaran akan cepat merasa bosan dan menjadi pasif, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan kurang bermakna. Pembelajaran yang tidak menarik akan mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar menjadi tidak maksimal.

Dari permasalahan pembelajaran yang berpusat pada guru , perlu adanya strategi dan pendekatan pembelajaran khusus dalam pembelajaran PKn. Salah satu adalah menerapkan model kooperatif yaitu model *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* memiliki kelebihan salah satunya yaitu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salain memilki kelebihan, model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* juga memiliki kekurangan yang akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Akan tetapi belum ada penelitian yang menunjukkan antara *Bamboo Dancing* dengan *Inside Outside Circle* merupakan yang paling efektif digunakan dalam pembelajaran PKn di SD. Dari penjelasan tersebut dapat digambarakan alur pemikiran dalam penelitian yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjuan pustaka dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H_{01} :tidak ada perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Ha_1 :ada perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

H_{02} :tidak ada perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvesional.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Ha_2 :ada perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvesional.

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

H_{03} : tidak ada perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang menggunakan model *Inside Outside Circle*.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Ha_3 : ada perbedaan aktivitas belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang menggunakan model *Inside Outside Circle*.

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

H_{04} : tidak ada perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Ha_4 : ada perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

H_{05} : tidak ada perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat model konvesional.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Ha_5 : ada perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Inside Outside Circle* dengan siswa yang mendapat model konvesional.

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

H_{06} : tidak ada perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

*Dancing*dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Inside Outside Circle*.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Ha_6 : ada perbedaan hasil belajar PKn kelas IV antara siswa yang mendapat pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing* dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Inside Outside Circle.*

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho_7 : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV.

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha_7 : penerapan modle pembelajaran *Bamboo Dancing* efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

H_{08} : penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle* tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV.

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha_8 : penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

H_{09} : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* tidak lebih efektif dari model pembelajaran *Inside Outside Circle* terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV.

H_{09} : $\mu_1 \leq \mu_2$

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ha_9 : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* lebih efektif dari model pembelajaran *Inside Outside Circle* terhadap akktivitas belajar siswa kelas IV.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

H_{010} : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha_{10} : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

H_{011} : penerapan model pembelajaran *Inside Outside Cirle* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha_{11} : penerapan model pembelajaran *Inside Outside Cirle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$

H_{012} : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* tidak lebih efektif dari model pembelajaran *Inside Outside Circle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.

H_0 : $\mu_1 > \mu_2$

Ha_{12} : penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* lebih efektif dari model pembelajaran *Inside Outside Circle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.

Ha_{12} : $\mu_1 > \mu_2$

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

Penutup merupakan kajian kelima pada penelitian. Bagian penutup memuat simpulan dan saran. Penjelasan mengenai simpulan dan saran akan diuaraikan sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan diuraikan pembahasan pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* pada siswa kelas IV SD Negeri Babakan 02, Kramat, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

(1) Terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn materi Globalisasi antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Bamboo Dancing, Inside Outside Circle*, dan Konvensional. Aktivitas siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* paling tinggi diantara aktivitas siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* dan Konvensional. Perolehan rata-rata aktivitas yang menggunakan model *Bamboo Dancing* sebesar 97,1%. Siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model

Konvesional, skor nilai rata-rata aktivitas kelas yang menerapkan model *Inside Outside Circle* sebesar 89,67%. Nilai perolehan aktivitas kelas yang menggunakan model Inside Outside Circle lebih besar dibandingkan kelas konvensional.

(2) Terdapat perbedaan hasil belajar PKn Kelas IV materi Globalisasi antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *Bamboo Dancing, Inside Outside Circle*, dan Konvensional. Hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* lebih tinggi dibnadingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *Inside Outsdie Circle* dan Konvensional yaitu sebesar 85,56. Perolehan hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan *model Inside Outside Circle* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model Konvensional yaitu sebesar 75,26.

(3) Penerapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap aktivitas belajar PKn materi Globalisasi di kelas IV SD Negeri Babakan 02, Kramat. Adapun dari kedua model pembelajaran, model pembelajaran *Bamboo Dancing* paling efektif terhadap aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi dibandingkan dengan model pembelajaran *Inisde Outside Circle.*

(4) Penarapan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi di kelas IV SD Negeri

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Babakan 02, Kramat. Adapun dari kedua model pembelajaran tersebut, model *Bamboo Dancing* paling efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi dibandingkan dengan model *Inside Outside Circle.*

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang sudah dipaparkan, model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle* efektif pada pembelajaran PKn materi Globalisasi di kelas IV SD Negeri Babakan 02, Kramat. Guna memperoleh pembelajaran yang lebih baik lagi, peneliti menyampaikan saran kepada beberapa pihak terkait:

5.2.1 Bagi Guru

Guna memperoleh pembelajaran yang lebih baik lagi, peneliti menyampaikan saran yang ditunjukkan untuk guru, sebagai berikut:

(1) Guru dalam menerapkan pembelajaran hendaknya lebih kreatif dan pandai dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diterapkan pada siswa kelas IV yang masih pada usia tahap operasional kongkret.

(2) Guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang memiliki unsur permainan yang sesuai dengan usia siswa kelas IV.

(3) Guru dalam menerapakan pembelajaran juga harus menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa, sehingga siswa makin berani untuk bertanya ataupun menyampaikan pendapat pada pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing*. Cara guru menumbuhkan rasa percaya diri dan

berani pada siswa adalah dengan menggunakan *reward. Reward* ini bisa berupa penguatan seperti pujian atau tepuk tangan. Jika hal ini dilakukan oleh guru, maka siswa kan lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

(4) Guru hendaknya memberikan penjelasan yang jelas terhadap siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing.* Guru dalam memberikan penjelasan mengenai pelaksanaan model *Bamboo Dancing.*

(5) Guru dalam pelaksanaan pembelajaran perlu membuat aturan pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Peraturan dibuat sebelum kegiatan diskusi dilakukan, peraturan yang dibuat dapat berisi mengenai hal-hal apa saja yang boleh dilakukan dan hal-hal apa saja yang tidak boleh dilakukan. Peraturan dibuat untuk mencegah terjadinya kegaduhan dan siswa tidak berbicara sendiri pada saat kegiatan diskusi.

(6) Guru hendaknya melakukan simulasi terlebih dahulu sebelum melakukan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*. Simulasi dilakukan agar siswa tidak bingung saat menerapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Inside Outside Circle*, selain itu siswa juga menjadi tidak gugup saat bertanya atau menyampaikan pendapat kepada guru, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan dan berkesan.

5.2.2 Bagi Siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Guna memperoleh pembelajaran yang lebih baik lagi, peneliti menyampaikan saran yang ditunjukkan untuk siswa, sebagai berikut:

(1) Siswa dalam menerima pembelajaran harus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan melaksanakan tugas yang telah diberikan oleh guru.

(2) Siswa harus lebih berani dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat baik dari guru maupun teman.

5.2.3 Bagi Sekolah

Guna memperoleh pembelajaran yang lebih baik lagi, peneliti menyampaikan saran yang ditunjukkan untuk sekolah, sebagai berikut:

(1) Sekolah hendaknya melakukan evaluasi mengenai pelaksanaan pembelajaran kepada guru.

(2) Sekolah hendaknya memberikan *reward* bagi guru yang berprestasi dan guru yang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga guru dapat semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

(3) Sekolah hendaknya mendorong serta memberikan semangat dan motivasi kepada guru untuk ikut melaksanakan kegiatan-kegiatan seminar, *workshop* maupun pelatihan-pelatihan yang membahas mengenai model-model pembelajaran kooperatif. Tujuan guru mengikuti kegiatan-kegiatan seperti seminar, *workshop*, maupun pelatihan-pelatihan adalah agar guru memiliki pengetahuan yang baik mengenai model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(4) Sekolah hendaknya memperbanyak referensi dan koleksi buku-buku mengenai model pembelajaran kooperatif. Adanya referensi buku model-model pembelajaran kooperatif bertujuan agar guru dapat mempelajari berbagai model kooperatif dan menerapkannya dalam pembelajaran, sehingga model pembelajaran yang diterapkan akan bervariasi dan pembelajaran akan berjalan menyenangkan serta berkesan.

5.2.4 Bagi Dinas Terkait

(1) Dinas Pendidikan setempat hendaknya menyelenggarakan pelatihan-pelatihan,*workshop* atau seminar-seminar yang berhubungan dengan pembelajaran disekolah agar pembelajaran dapat beragam dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

(2) Dinas Pendidikan hendaknya memfasilitasi referensi buku-buku mengenai model pembelajaran agar wawasan guru mengenai model pembelajaran makin bertambah dan dapat diterapkan pada pembelajaran.

5.2.5 Bagi Peneliti Lanjutan

(1) Bagi peneliti lanjutan hendaknya menambah kajian dan mengembangkan penelitian agar penelitian menjadi relevan.

(2) Bagi peneliti hendaknya mengembangkan bahan penelitian, sehingga dapat dijadikan bahan acuan mengajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

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

Arikunto, Suharsimi.2012.*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta:Bumi Aksara

----------.2013.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: Rineka Cipta

Ariyono, Afeq, dkk. 2012. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sistem Pemerintahan Pusat*. http://eprints.uns.ac.id/11351/1/271-719-1-PB.pdf (diakses 3 Februari 2016)

Doyin, M dan Wagiran. 2012. *Penulisan Karya Ilmiah. Semarang* : UNNES PRESS

Fathurrohman dan Wuryadani. 2011.*Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Bantul: Nuha Litera

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gillies,Robyn. 2010. *Teachers' reflections on cooperative learning: Issues of implementation.*http://www.esev.ipv.pt/mat1ciclo/DISCUSS%C3%95ES/Cooperative.pdf (diakses pada 4 april 2016)

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Angkasa

Huda, Mifthahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Kurniasih, Imas dan Sani.2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf (diakses 18 Januari 2016)

Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidik http://sindikker.dikti.go.id/dok/PP/PP%2015%202015%20standard%20nasional%20pendidikan%20tinggi.pdf (diakses 20 Januari 2016)

Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta : PT. Buku Seru

Ratnawati, Dina. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outsde Circle Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sumberagung 01 Banyuwangi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Jenis Pekerjaan Tahun ajaran 2010/2011.* http://onesearch.id/Record/IOS3316-oai:localhost:123456789-1391&ei=IELTaVYC&lc=id-ID&s=1&m=319&host (diakses 6 Februari 2016)

Rifa'i, Achmad dan Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UPT UNNES

Rivashinta. Emusti. 2015. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inisde Outside Circle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.*http://khazanah.ump.ac.id/32/66/

Rochyani, Defi. 2013. *Penerapan Model Insie Outside Circle dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Masalah Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2012/2013*. http://jurnal.fkip.uns.ac.id/1452/

Rohmah, Haniatur. 2012. Efektivitas Metode *Pembelajaran Inside Outside Circle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Garis dan Sudut Kelas VII MTs Al-Ma'arif Gembong Tahun Ajaran 2011/2012*. http://eprints.walisongo.ac.id/391/ (diakses pada 3 Februari 2016)

Saefuddin, Asis dan Berdiati. 2014. Pembelajaran Efektif. Bandung : PT Remaja Rosdakaya Offset

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media

Simsek, Ufuk. 2013. *The Effects Of Cooperative Learning Methods On Student's Academic Achievement In Social Psychology Lessons.* www.ijonte.org/o1.simsel.pdf

Slameto. 2011. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya

Slavin, Robert.2005. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media

Sudjana, Nanan. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

----------. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

----------2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Nusa Media

Suryani, Irma Suryani. 2013. *Peningkatan Pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Bamboo Dancing Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Randugunting 5 Kota Tegal*. http://lib.unnes.ac.id/17456/1/1401409267.pdf (diakses 10 Januari 2016)

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenamedia Group

Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang : Madani

Trihendradi, C. 2013. *Step By Step IBM SPSS 21: Analisis Data Statistik.* Yogyakarta: ANDI.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG