



**EFEKTIVITAS METODE *COOPERRATIVE LEARNING* TIPE  
*MAKE A MATCH* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
MATERI GLOBALISASI DI KELAS IV SD  
NEGERI KALIGANGSA KULON 01  
BREBES**

**Skripsi**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Benny Hermanto

1402407118

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

**2011**

## **PERNYATAAN**

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

Tegal, 12 Juli 2011

Benny Hermanto



## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, Juli 2011

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sigit Yulianto  
NIP. 19630721 198803 1 001

Moh. Fathurrohman, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19770725 200801 1 008

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD UNNES

PERPUSTAKAAN  
Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd  
NIP 19560512 198203 1 003

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Hardjono, M.Pd  
NIP. 19510801 197903 1 007

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd  
NIP. 19560512 198203 1 003

Penguji Utama

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

Penguji/ Pembimbing I

Penguji/ Pembimbing II

Drs. Sigit Yulianto  
NIP. 19630721 198803 1 001

Moh. Fathurrohman, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19770725 200801 1 008

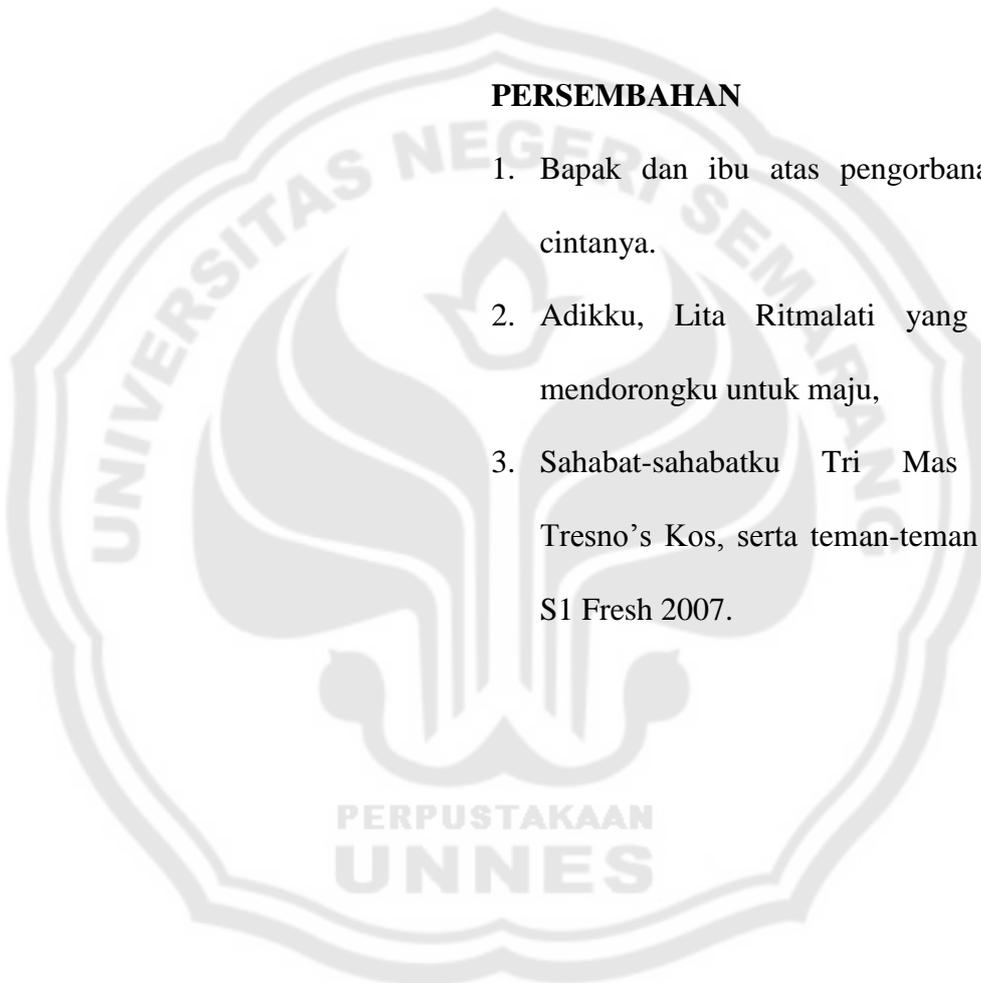
## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

1. Pengalaman adalah guru yang paling baik. (Sinar Dunia)
2. Cuci tangan pakai sabun sebelum makan. (Lifebuoy)
3. Saat ini kamu memang bukan pacarku tapi aku yakin kamu akan jadi istriku. (Wahyu Agung Nugroho)

### **PERSEMBAHAN**

1. Bapak dan ibu atas pengorbanan dan cintanya.
2. Adikku, Lita Ritmalati yang selalu mendorongku untuk maju,
3. Sahabat-sahabatku Tri Mas Getir, Tresno's Kos, serta teman-teman PGSD S1 Fresh 2007.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, sehingga dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode *Coperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Globalisasi di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes”.

Tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan, tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, kesulitan itu dapat teratasi untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Zaenal Abidin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Yuli Witanto, Koordinator PGSD UPP Tegal.
5. Drs. Sigit Yulianto, dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Moh. Fathurroman, S.Pd., M.Sn, dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Dra. Toyanti, kepala SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Kecamatan Brebes yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
8. Ibu Titik Susilowati dan Ibu Winarni, guru kelas VA dan VB yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam mengadakan penelitian.
9. Murid-murid kelas V dan VI SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Rekan-rekan PGSD S1 Fresh angkatan 2007 Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Kemudian atas bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan, semoga mendapat berkah dari Allah SWT.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan bagi mahasiswa ilmu pendidikan pada khususnya.

Tegal, Juli 2011

Penulis

## ABSTRAK

Hermanto, Benny. 2011. *Efektivitas Metode Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Globalisasi di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Sigit Yulianto., II Moh. Fathurrohman S.Pd., M.Sn.

**Kata Kunci:** Pembelajaran PKn, Metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan. Untuk menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat diperlukan proses yang panjang. Salah satu perwujudannya adalah melalui pendidikan yang bermutu pada setiap satuan pendidikan. Dalam pelaksanaan pendidikan diperlukan proses pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi siswa. Semua itu merupakan tugas seorang guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru haruslah kreatif, tidak boleh monoton. Semua mata pelajaran membutuhkan penerapan metode pembelajaran. PKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib dikuasai siswa. Metode yang dipilih dalam pembelajaran PKn hendaknya metode yang menarik minat siswa sehingga tergerak hatinya untuk secara aktif berusaha meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan Pancasila.

Penelitian eksperimen ini menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* yang dilakukan di SD Kaligangsa Kulon 01 Brebes. Penelitian ini menggunakan desain pra dan post eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah jika tidak ada perbedaan hasil belajar maka  $H_0$  yang diterima, dan jika terdapat perbedaan hasil belajar maka  $H_a$  yang diterima. Indikator keberhasilan aktivitas siswa adalah jika aktivitas siswa rata-rata 80%.

Metode *Cooperative Learning* adalah metode pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Metode ini mampu mengaktifkan siswa sehingga pembelajarannya lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan rata-rata 73,04 dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional dengan rata-rata 59,5. Hendaknya guru dapat menerapkan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam penyelenggaraan pelajaran PKn di kelas. Karena dengan menggunakan metode ini dapat membantu perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata. Pembelajaran di sekolah hendaknya dimulai dengan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dari pada dengan memberikan pengetahuan-pengetahuan saja.

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Pernyataan.....	ii
Persetujuan Pemimbing.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Moto dan Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Diagram.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Pembatasan Masalah.....	9
E. Penegasan Istilah.....	10
F. Tujuan Penelitian.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Sitematika Skripsi.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kerangka Teori.....	14

B. Penelitian-penelitian yang relevan .....	29
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Populasi dan Sampel.....	33
B. Desain Eksperimen.....	33
C. Variabel Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Metode Analisis Data.....	36
F. Indikator Keberhasilan.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Aktivitas Belajar.....	51
C. Pembahasan.....	53
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. SIMPULAN.....	58
B. SARAN.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

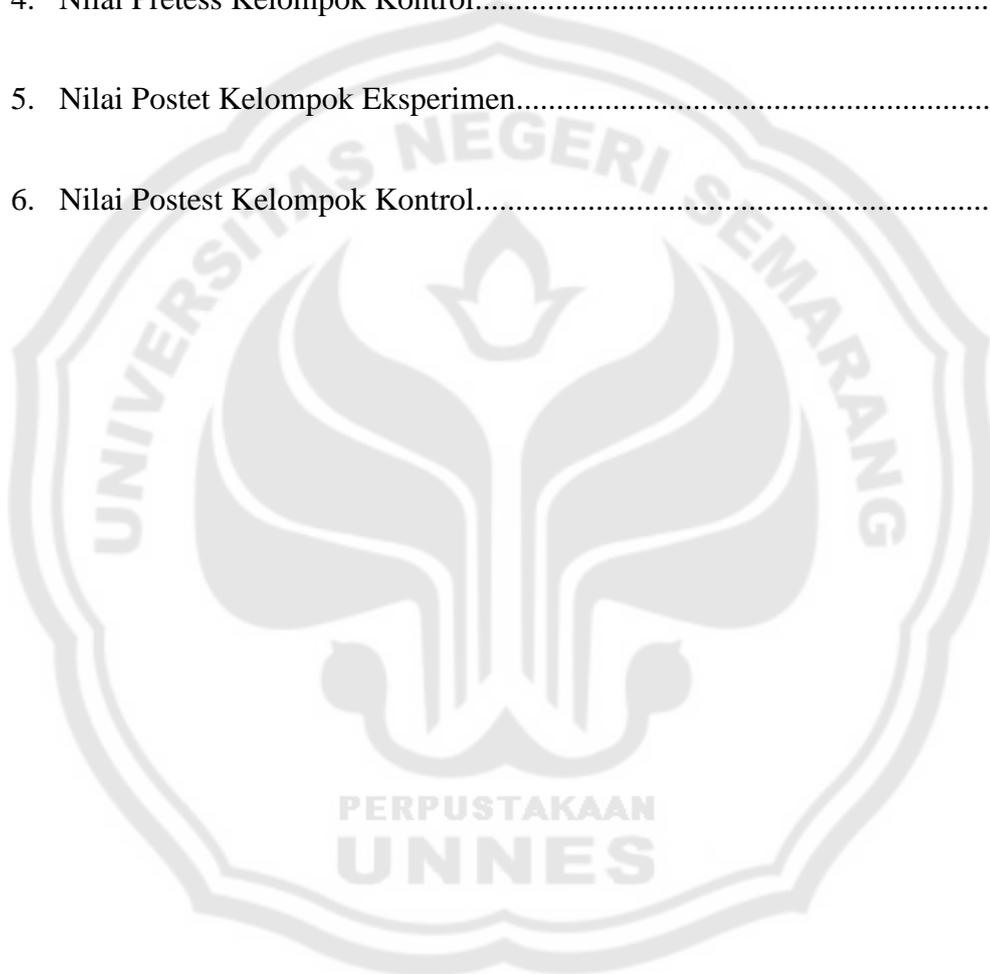
Halaman

1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen.....	41
2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Kontrol.....	42
3. Distribusi Frekuensi Nilai Postest Kelompok Eksperimen.....	43
4. Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelompok Eksperimen.....	45
5. Uji Reliabilitas.....	47
6. Uji Normalitas Pretest.....	47
7. Uji Homogenitas Pretest.....	48
8. Uji Normalitas Postest.....	49
9. Uji Homogenitas Postest.....	50
10. Uji Hipotesis.....	51
11. Data Aktivitas Siswa.....	52

## DAFTAR DIAGRAM

Halaman

1. Kerangka Berfikir.....	30
2. Desain Ekperimen.....	33
3. Nilai Pretest Kelompok Eksperimen.....	41
4. Nilai Pretess Kelompok Kontrol.....	42
5. Nilai Postet Kelompok Eksperimen.....	44
6. Nilai Postest Kelompok Kontrol.....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus Kelas IV .....	64
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	65
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	70
4. Kisi-kisi Soal.....	74
5. Soal.....	75
6. Kunci Jawaban.....	78
7. Hasil Uji Coba.....	79
8. Hasil Uji Validitas.....	80
9. Soal Yang Valid.....	82
10. Soal Pretest dan Postest.....	83
11. Data Nilai Pretest Kelompok Eksperimen.....	84
12. Data Nilai Pretest Kelompok Kontrol.....	85
13. Data Nilai Postest Kelompok Eskperimen.....	86
14. Data Nilai Postest Kelompok Kontrol.....	87
15. Lembar Penilaian Aktivitas Siswa.....	88
16. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	90
17. Diskriptor Pedoman Penilaian Observasi Siswa.....	91
18. Rangkuman Materi.....	94
19. Foto-foto.....	97
20. Table Uji T.....	99
21. Media <i>Make A Match</i> .....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dalam tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosiobudaya dimana dia hidup.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Wahyudin, 2008: 2.9).

Tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana terdapat dalam PP No. 19 tahun 2005 dalam Goro (2010: 18) adalah menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Salah satu perwujudannya adalah melalui pendidikan yang bermutu pada setiap satuan pendidikan.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 di atas ditindaklanjuti Menteri Pendidikan Nasional dengan mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Menerangkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Brunner dalam Sugandi (2007:36) ada empat hal pokok penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, intuisi dan cara membangkitkan motivasi belajar. Guru dituntut untuk bisa membawa siswa ke dalam suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran. Siswa yang merasa nyaman dan senang akan berani untuk aktif dan akan mempunyai motivasi lebih untuk terus belajar. Siswa yang mempunyai motivasi yang lebih untuk belajar biasanya akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik juga dipengaruhi oleh proses belajar yang baik. Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga harus kreatif dan tidak boleh monoton sehingga siswa menjadi aktif dan tidak bosan. Salah satu cara yang digunakan guru agar siswa belajar aktif adalah dengan penggunaan metode belajar tertentu.

Menurut Martiningsih dalam Asmani (2011: 29), metodologi mengajar adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan, yang terdiri dari pendidik dan siswa, untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Bagi guru, metode pembelajaran menempati urutan kedua dalam proses belajar mengajar, setelah penguasaan materi. Penguasaan materi dan metodologi sebenarnya tidak bisa dipisahkan. Penguasaan materi adalah langkah utama yang membuat guru harus banyak membaca, menulis, berdiskusi, dan berfikir kreatif. Sedangkan metodologi adalah cara meramu materi yang banyak sehingga tampak lebih menarik dan mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Materi tanpa penggunaan metodologi dapat menjadikan pembelajaran kurang menarik, membosankan, dan kehilangan daya pikat sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang dirumuskan maka metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa.

Tidak dapat dipungkiri bahwa karakteristik belajar siswa dalam kelas sangat majemuk. Kemajemukan cara belajar siswa di dalam kelas menuntut guru agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat mengatasi kemajemukan belajar siswa. Misalnya ada siswa yang bisa menguasai materi pelajaran hanya dengan mendengarkan, sementara ada siswa yang sulit menerima materi pelajaran jika hanya mendengar tetapi harus disertai dengan gambar. Selain karakteristik belajar siswa yang majemuk,

karakteristik materi pelajaran pun sangat beragam. Ada materi yang cocok disampaikan dengan metode ceramah, akan tetapi ada materi yang menuntut guru untuk menggunakan metode yang lainnya.

Guru sebagai kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran harus bisa menyajikan yang terbaik dalam proses pembelajaran tersebut. Model maupun metode pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, karena tidak semua metode maupun model pembelajaran dapat digunakan untuk semua materi. Pemilihan metode pembelajaran akan mendukung hasil pembelajaran yang akan dicapai. Semua mata pelajaran membutuhkan penerapan model dan metode pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang menuntut penggunaan metode pembelajaran yang sesuai adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn merupakan salahsatu mata pelajaran pokok yang wajib dikuasai siswa. Metode yang dipilih dalam pembelajaran PKn hendaknya metode yang menarik minat siswa sehingga tergerak hatinya untuk secara aktif berusaha meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan Pancasila. Karena dalam mata pelajaran PKn siswa diajarkan bagaimana mempunyai sikap yang baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam Sigalingging (2008: 9) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Tujuan utama pembelajaran

PKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi berikut (Faturrohman, 2010: 7):

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif, dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Serta mampu berpartisipasi aktif dan berkembang secara positif untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup sejajar dengan bangsa lain.

Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini maka semakin besar pula tantangan yang harus dihadapi. Hal tersebut dapat ditanggulangi dengan cara meningkatkan mutu pembelajaran PKn. Mutu pembelajaran PKn perlu ditingkatkan secara berkelanjutan untuk mengimbangi perkembangan teknologi tersebut. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran PKn, tentu ada beberapa cara yang digunakan, salah satunya adalah penggunaan metode belajar yang menarik minat siswa. Seorang guru yang profesional sudah sepatutnya memahami dan mampu menggunakan berbagai metode mengajar

sesuai dengan perkembangan dan kemajuan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, tidak ada satupun metode yang cocok digunakan untuk semua mata pelajaran. Maka, beberapa metode mengajar dapat digunakan secara bervariasi. Pemilihan metode disesuaikan karakteristik siswa, materi, kondisi, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pemilihan metode yang tepat akan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tidak semua metode dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu. Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk siswa agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab serta untuk membentuk siswa yang demokratis sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Contoh nyata yang dapat dilihat adalah mampu hidup bersama dan berinteraksi, baik langsung maupun tak langsung. Untuk itu, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi siswa. Salah satunya adalah penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam pembelajaran PKn. Metode *Cooperative Learning* adalah metode pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial (Ibrahim dalam Tarmizi, 2008). Sedangkan *Make A Match* adalah yang mengharuskan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Lie, 2010: 55). Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* menggunakan pendekatan keterampilan proses. Pendekatan keterampilan proses dapat diartikan sebagai wawasan pengembangan

keterampilan intelektual, sosial, dan fisik yang bersumber dari kemampuan mendasar yang pada prinsipnya telah ada pada diri siswa (Depdikbud dalam Sigalingging, 2008: 66). Metode ini diharapkan mampu meningkatkan interaksi antarsiswa sehingga siswa dapat mempersiapkan diri untuk menjadi warga negara yang baik.

Metode pembelajaran tersebut belum banyak diterapkan dalam proses pendidikan di Indonesia. Metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* telah lama diperkenalkan pada komunitas pendidikan di Indonesia. Namun, guru lebih suka mengajar dengan model konvensional, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred instruction*). Guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, menyajikan pelajaran dengan metode ceramah, latihan soal atau *drill*, dengan sedikit sekali atau bahkan tanpa media pendukung. Guru cenderung bersikap otoriter, suasana belajar terkesan kaku, serius, dan mati. Hanya gurunya yang aktif (berbicara), siswanya pasif. Jika siswa tidak dapat menangkap materi pelajaran, kesalahan cenderung ditimpakan kepada siswa. Dinding kelas dibiarkan kosong atau jika ada hanya majalah dinding hanya berupa gambar pahlawan, tidak ada ikon-ikon yang membangkitkan semangat dan rasa percaya diri siswa. Pendek kata, proses pembelajaran tidak memberdayakan kemampuan siswa dan cenderung membosankan. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi tidak efektif, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal.

Dengan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*, siswa dapat berinteraksi aktif dan mampu belajar melalui pengalaman sendiri melalui

interaksi sosial. Melalui metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, kreatif, dan inovatif bagi siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini akan diterapkan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* untuk pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Kabupaten Brebes untuk mengetahui keefektifannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran PKn, guru hanya mementingkan pengajaran dan pengetahuan. Seharusnya mencakup pula penanaman sikap dan kepribadian
2. Guru kurang inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan lebih suka mengajar dengan model konvensional, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred instruction*). Guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, menyajikan pelajaran dengan metode ceramah, latihan soal atau *drill*, dengan sedikit sekali atau bahkan tanpa media pendukung. Guru cenderung bersikap otoriter, suasana belajar terkesan kaku, serius, dan mati.
3. Kurangnya media berupa gambar maupun ikon-ikon yang mendukung proses pembelajaran.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah di atas dapatlah dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas IVB yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dengan kelas IVA yang menggunakan model konvensional pada materi Globalisasi?
2. Apakah aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* lebih baik daripada kelas IVA yang menggunakan model konvensional?

Dari identifikasi masalah dan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PKn dapat diselesaikan melalui penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

### D. Pembatasan Masalah

Untuk mengefektifkan proses penelitian, peneliti memberikan batasan pengkajian sebagai berikut:

1. Sejauhmana tingkat keefektifan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A match* pada materi pembelajaran PKn materi pokok Globalisasi, yang terangkum dalam suatu penelitian eksperimen siswa kelas IV SD Negeri Kaligangsa 01 Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes.

2. Target penelitian diarahkan pada siswa kelas IV SD Negeri Kaligangsa 01 Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes.

### **E. Penegasan Istilah**

Kesalahan penafsiran sering terjadi dalam berbagai penelitian, terutama mengenai judul penelitian. Untuk menghindari kesalahan penafsiran judul, maka akan dijelaskan mengenai judul dan model penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimen dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. (Danim, dalam Ardana (2008: 1).

Penelitian ini mengarah pada pengujian apakah metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* efektif atau tidak terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelompok yang mendapat perlakuan dengan kelompok yang menggunakan model konvensional.

### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang terangkum dalam tujuan umum dan tujuan khusus penelitian. Berikut ini uraian tentang tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian ini.

### 1. Tujuan Umum

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan sikap keingintahuan terhadap suatu kondisi

### 2. Tujuan Khusus

Mengetahui tingkat efektifitas penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A match* dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi.

## G. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Siswa

Adapun manfaat yang dapat diambil bagi siswa dari penelitian ini antara lain:

- a. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar PKn.
- b. Hasil belajar PKn siswa meningkat pada materi Globalisasi.
- c. Siswa dapat memperoleh pengetahuannya lebih bermakna.

### 2. Bagi Guru

Penelitian ini juga diharapkan akan memberi manfaat bagi guru. Adapun manfaatnya antara lain:

- a. Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan metode *Make A Match* sebagai metode pembelajaran.
- b. Menambah variasi metode pembelajaran yang lebih menarik.

### 3. Bagi Sekolah

Bagi SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes sabagai subjek penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai prestasi belajar yang optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan.

## H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu :

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi terdiri dari sampul, lembar berlogo, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

### 2. Bagian Pokok atau Isi Skripsi

#### a. Bab I : Pendahuluan

Bab pendahuluan ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, penegasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

#### b. Bab II : Kajian Pustaka

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang melatarbelakangi permasalahan penelitian yang dilakukan yaitu mengenai penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam materi globalisasi yang terdiri dari hakikat PKn, Pembelajaran PKn di SD,

Materi globalisasi, Karakteristik siswa SD, Aktivitas dan Hasil Belajar, Metode *Cooperative Learning*, metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

c. Bab III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisikan jenis penelitian, populasi dan sampel, desain eksperimen, variable penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

d. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian apakah ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberi perlakuan dengan menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dan siswa yang menerapkan pembelajaran dengan model konvensional.

e. Bab V : Penutup

Penutup berisi simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisikan daftar pustaka dari buku serta kepustakaan lain yang digunakan sebagai acuan dalam skripsi dan juga lampiran-lampiran yang berisi kelengkapan data.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Hakikat PKn**

Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa, dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, demokrasi, dan ketaatan pada hukum yang berlaku. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban secara bertanggungjawab (Permendiknas RI. No. 24 Tahun 2006 dalam Sigalingging, 2008: 8).

Dalam Sigalingging (2008: 8), Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pendidikan, bukan hanya pengajaran atau pengalihan pengetahuan. Mencakup pula tentang penanaman sikap untuk membentuk watak dan kepribadian. Kegiatannya terkait dengan pembentukan kepribadian, sikap dan mengarah pada perilaku sebagai warganegara yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sehubungan dengan hal tersebut Pendidikan

Kewarganegaraan mempunyai kedudukan yang sangat strategis, sebab berupaya membentuk siswa agar menjadi warga negara yang baik, yang mampu menghayati dan mengamalkan Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan dilaksanakan disemua lembaga pendidikan dalam system pendidikan nasional. Kedudukannya sangat strategis sebab bukan hanya sekedar proses pembelajaran, tetapi adalah penanaman sikap untuk membentuk watak dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tugas mengembangkan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara, membina tanggungjawab warganegara, dan partisipasi warganegara (Fathurohman, 2010: 10).

## **2. Pembelajaran PKn di SD**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn perlu disusun metode yang sesuai dengan hakikat PKn, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, dan sosial. Mengembangkan sikap siswa agar mampu berpartisipasi sebagai warganegara guna menopang tumbuh dan berkembangnya kemajuan bangsa. Dalam menerapkan metode pembelajaran, guru dianjurkan untuk memahami terlebih dahulu kondisi awal siswa. hal ini sesuai dengan pandangan bahwa ada satu faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu pengetahuan yang diterima siswa. pernyataan tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Ausubel dalam Winatraputra

(2008: 3.24) tentang pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna dapat diterapkan melalui berbagai cara pengajaran, misalnya pengajaran yang menggunakan peta konsep. Penerapan konsep dalam pembelajaran dapat dilakukan untuk menguji dan mengetahui penguasaan siswa terhadap pokok materi yang akan diberikan, serta mengetahui konsep utama yang perlu diajarkan. Dalam masa transisi menuju masyarakat madani, PKn sebagai salahsatu mata pelajaran di sekolah perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Pembentukan karakter bangsa yang merupakan tujuan pembelajaran PKn diharapkan mampu menciptakan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Winataputra 2008: 1.2).

Pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi menjadi warganegara yang baik. Oleh karena itu, yang perlu mendapat perhatian dari guru dalam pembelajaran PKn adalah penguasaan materi serta penggunaan metode yang sesuai dengan pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn bertumpu pada kemampuan dasar kewarganegaraan untuk semua jenjang, termasuk pada siswa sekolah dasar.

Khusus kelas IV dalam pembelajaran PKn membahas materi tentang:

- a. sistem pemerintahan desa dan kecamatan,
  - 1) lembaga pemerintahan desa dan kecamatan
  - 2) susunan pemerintahan desa dan kecamatan

- c. sistem pemerintahan kabupaten,
  - 1) lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi
  - 2) susunan organisasi kabupaten, kota, dan provinsi
- d. sistem pemerintahan tingkat pusat,
  - 1) lembaga pemerintahan pusat
  - 2) organisasi pemerintahn pusat
- e. globalisasi.
  - 1) Pengaruh globalisasi
  - 2) Budaya Indonesia dan misi kebudayaan internasional
  - 3) Menyikapi pengaruh globalisasi

### **3. Materi Globalisasi**

#### **a. Pengertian Globalisasi**

Kata “globalisasi” berasal dari Kata globe yang artinya bola tiruan bumi. Kemudian dikenal menjadi global yang artinya universal atau menyeluruh. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Bestari 2008: 79). Menurut Selo Soemardjan (Mustofa, 2011) mendefinisikan globalisasi adalah terbentuknya sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat di seluruh dunia untuk mengikuti sistem dan kaidah-kaidah yang sama. Sedangkan menurut Malcolm Waters (Amalia, 2011) menyatakan bahwa globalisasi adalah sebuah proses social yang berakibat bahwa pembatasan geografis pada keadaan social budaya menjadi kurang

penting yang terjelma dalam kesadaran seseorang. Menurut sejarah, kehidupan manusia terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia jaman dahulu memanfaatkan kekayaan alam untuk dapat mencukupi kebutuhan hidupnya (Bestari 2008: 79). Sekarang semua sudah berbeda, dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang tepat, terciptalah alat komunikasi dan transportasi. Kemajuan ini tentunya membawa dampak bagi kehidupan kita. Dampak tersebut bisa berupa dampak positif maupun dampak negatif. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran PKn ada materi tentang globalisasi yang memberi pengetahuan pada siswa mengenai dampak dari kemajuan IPTEK.

Globalisasi merupakan kecenderungan masyarakat untuk menyatu dengan dunia, terutama di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan media komunikasi massa. Selain itu, globalisasi merupakan suatu proses kehidupan yang serba luas, tidak terbatas, dan merangkum segala aspek kehidupan, seperti politik, sosial, dan ekonomi yang dapat dinikmati oleh seluruh umat manusia di dunia. Globalisasi pada hakikatnya adalah proses yang ditimbulkan oleh suatu kegiatan yang dampaknya berkelanjutan melampaui batas-batas kebangsaan dan kenegaraan. Mengingat bahwa dunia ditandai oleh kemajemukan budaya maka globalisasi sebagai proses juga ditandai sebagai suatu peristiwa yang terjadi di seluruh dunia secara lintas budaya yang sekaligus mewujudkan proses saling memengaruhi antarbudaya. Pertemuan antarbudaya itu tidak selalu berlangsung sebagai proses dua arah yang berimbang, tetapi dapat juga sebagai proses dominasi

budaya yang satu terhadap lainnya. Misalnya pengaruh budaya Barat lebih kuat terhadap budaya di negara Timur (Mustofa, 2011)

Dalam pembelajaran tentang globalisasi ini, selain dituntut untuk memberikan materi mengenai globalisasi guru juga harus memberikan contoh bagaimana menerima kemajuan IPTEK ini secara bijak. Sehingga nantinya siswa mampu berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

b. Materi Globalisasi di Sekolah Dasar

Globalisasi adalah suatu proses masuknya sesuatu ke ruang lingkup dunia. Globalisasi berasal dari kata Globe yang berarti tiruan bola bumi. Ciri-ciri yang menandakan globalisasi yaitu: adanya saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain, meningkatnya masalah bersama, berkembangnya barang-barang elektronik, dan peningkatan interaksi kultural melalui perkembangan media massa.

Contoh globalisasi di lingkungan sekitar yaitu kita dapat berkomunikasi dengan sanak saudara atau sahabat di negeri yang jauh melalui alat telekomunikasi. Kita juga dapat menempuh perjalanan jauh hanya beberapa jam dengan pesawat. Apa yang kita butuhkan dapat dengan mudah kita temui di toko-toko atau supermarket.

Pengaruh positif dari adanya globalisasi yaitu:

- 0) Kemajuan di bidang komunikasi.
- 1) Kemajuan di bidang transportasi.
- 2) Kemajuan di bidang IPTEK

Sedangkan pengaruh negatif dari adanya globalisasi yaitu:

1. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
2. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri atau individualisme.
3. Karena banyak barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.
4. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.
5. Saran hiburan yang bisa membuat siswa malas belajar seperti *playstation*.
6. Munculnya kejahatan dengan menggunakan alat-alat canggih.
7. Menurunnya ikatan rohani.

Bukti globalisasi di masyarakat di berbagai bidang yaitu:

#### 1. Telekomunikasi

Mudahnya arus westernisasi masuk melalui media. Memudarnya apresiasi terhadap nilai-nilai budaya local dan nilai-nilai agama. Semakin luntarnya semangat kebersamaan masyarakat.

#### 2. Ekonomi

Berlakunya *the survival of the best*, siapa yang memiliki modal besar akan semakin kuat. Pemerintah hanya sebagai regulator pengaturan ekonomi yang mekanismenya ditentukan pasar. Sektor-sektor rakyat yang diberi subsidi semakin berkurang dan sulit berkembang. Kompetisi produk dan harga semakin tinggi.

### 3. Kebudayaan

Mudahnya arus westernisasi masuk melalui media. Memudarnya apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal dan nilai-nilai agama. Semakin lunturnya semangat kebersamaan masyarakat. Sehingga semakin memudarnya budaya gotong-royong dan semangat kekeluargaan.

Perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi antara lain:

#### 1. Gaya hidup

Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya sendiri-sendiri. Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi.

#### 2. 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.

#### 3. Pakaian

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

#### 4. Karakteristik siswa SD

Piaget dalam Isjoni (2010: 36) membagi perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahap yaitu:

- a) Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun)
- b) Tahap Praoperasional (umur 2-7 tahun)
- c) Tahap operasional konkret (umur 7-12 tahun)
- d) Tahap operasional formal (umur 12-18 tahun).

Dengan melihat tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget, maka siswa yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar berada dalam tahap operasional konkret. Karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, yaitu siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Siswa sudah mulai berpikir dengan menggunakan model kemungkinan dalam melakukan kegiatan tertentu. Siswa tersebut sudah dapat belajar dari pengalaman yang didapat sebelumnya, tetapi pada usia 7-12 tahun siswa masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak. Siswa masih berpikir tahap demi tahap tetapi belum dihubungkan antara satu dengan yang lain.

Piaget dalam Sugandi (2007: 35) juga mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran yaitu:

- a. Belajar aktif

Proses pembelajaran yang terbentuk dari dalam subjek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif siswa, maka perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan siswa belajar sendiri.

b. Belajar lewat interaksi sosial

Dalam belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara siswa. Dengan adanya interaksi siswa maka perkembangan kognitifnya akan berkembang.

c. Belajar lewat pengalaman sendiri

Perkembangan kognitif siswa akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata. Pembelajaran di sekolah hendaknya dimulai dengan memberikan pengalaman-pengalaman nyata daripada dengan pemberitahuan-pemberitahuan.

## 5. Aktivitas dan Hasil Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut berupa mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasi. Siswa yang aktif adalah siswa yang mampu bekerja lebih keras untuk mencapai tujuan belajarnya. Sedangkan pembelajaran yang aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran aktif diyakini oleh sebagian besar para teoritis, praktisi dan pemegang kebijakan di hampir seluruh belahan muka bumi ini sebagai sebuah konsep pembelajaran yang memberikan harapan bagi tercapainya mutu pembelajaran (Sudrajat, 2008).

Menurut Anni (2007: 5) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Proses dan perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung oleh apa yang

dipelajari oleh pembelajar. Menurut Benyamin S. Bloom dalam Anni (2007: 7) hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga taksonomi yang disebut tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan motorik atau keaktifan dalam pembelajaran).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan materi oleh siswa untuk suatu mata pelajaran yang telah dipelajari di sekolah yang dilakukan dengan tes dan merupakan nilai-nilai individu. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munawar (2009):

#### **a. Faktor Internal**

##### 1) Faktor Biologis (jasmani)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, terutama kondisi fisik yang normal dan tidak memiliki cacat tubuh. Keadaan normal ini meliputi kondisi otak, panca indra, dan seluruh anggota tubuh.

##### 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis yang berpengaruh pada hasil belajar siswa meliputi intelegensi, kemauan, bakat.

#### **b. Faktor Eksternal**

##### 1) Faktor Keluarga

Suasana lingkungan rumah yang cukup nyaman, adanya perhatian dari orangtua, akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan keluarga ini merupakan faktor yang paling utama, karena sebagian besar waktu siswa dihabiskan bersama keluarga. Sehingga perhatian dari orangtua merupakan hal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar anaknya.

## 2) Faktor Sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan siswa di sekolah mencakup penggunaan metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, pelajaran, tata tertib sekolah, serta disiplin sekolah.

## 3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Orangtua hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar anaknya. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar misalnya: lembaga pendidikan nonformal.

## 6. Metode *Cooperative Learning*

Pada dasarnya *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap dalam bekerjasama diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih di mana keberhasilan kerjasama sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap

anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama diantara sesama anggota kelompok (Solihatin, 2008: 4). Sedangkan menurut Ibrahim dalam Tarmizi (2008) metode *Cooperative Learning* merupakan metode pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. *Cooperative Learning* yaitu strategi yang digunakan untuk proses belajar dimana siswa akan lebih mudah menemukan jawaban dari permasalahan yang sedang dibahas. Dalam *Cooperative Learning* siswa belajar dalam kelompok untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Hal yang menjadi pokok dalam metode *Cooperative Learning* menurut Asmani (2011: 89) adalah sebagai berikut:

**a. Menyenangkan**

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pelajaran. Waktu yang dicurahkan siswa pada pelajaran menjadi tinggi, sehingga pembelajaran menjadi efisien.

**b. Menantang**

Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak

secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa.

Keberhasilan belajar menurut metode pembelajaran ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu utuh, melainkan perolehan hasil belajar akan lebih baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok belajar kecil yang berstruktur baik. Melalui belajar dari teman sebaya, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.

### **7. Metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match***

Teknik belajar dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tipe ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa (Lie, 2010: 55).

Langkah – langkah dari metode ini menurut Asmani (2010: 45) adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik. Sebagian kartu berisi soal dan bagian lainnya berisi jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat sebuah kartu.
- c) Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya sebelum batas waktu, dan diberi poin.

- e) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f) Siswa diminta untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang baru saja dilakukan.

Tidak ada metode pembelajaran terbaik untuk setiap mata pelajaran. Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Bisa jadi, suatu metode pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi lainnya. Demikian juga metode *Make A Match*, mempunyai kelebihan dan kekurangan seperti yang disampaikan oleh Saiful Amin (2011) adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan metode *Make A Match*

- 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 2) ada unsur permainan, sehingga metode ini menyenangkan.
- 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- 4) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

b. Kekurangan metode *Make a Match*

- 1) jika tidak dirancang dengan baik, metode ini menyebabkan banyak waktu yang terbuang.
- 2) banyak siswa yang malu untuk berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) jika tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan.

- 4) harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- 5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

## **B. Penelitian-Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian relevan yang mengangkat tentang penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di tingkat sekolah dasar dalam pembelajaran telah banyak dipublikasikan. Banyak hasil yang menunjukkan bahwa *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah metode pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Ida Laela (2009), yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sumber Energy Siswa Kelas II SDN Yamansari 02 Lebaksiu Tegal" menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai 71,97 menjadi 74,05 dan aktivitas belajar siswa dari rata-rata 62,5% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II.

Penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* juga digunakan oleh Eko Febriani (2010) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* untuk meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA materi pokok Sumber Daya Alam di kelas IV SD Negeri Yamansari 03 Lebaksiu Tegal". Dalam penelitian tersebut

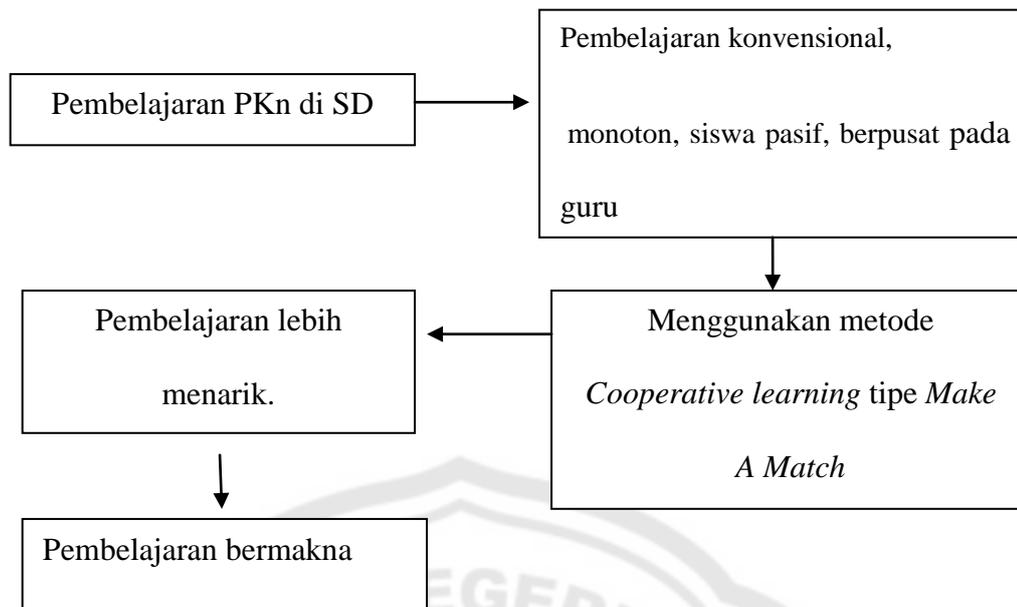
menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 82,50 menjadi 87,24.

Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan dan persamaan dengan apa yang peneliti lakukan. Perbedaannya terletak pada jenis dan variabel penelitian. Contoh di atas merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan yang peneliti lakukan adalah jenis penelitian komparasi. Sedangkan persamaannya terletak pada jenis metode dan objek penelitian yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, menunjukkan bahwa pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hal ini dapat menjadi rujukan dalam meneliti apakah metode *Cooperative Learning Tipe Make A Match* efektif jika digunakan dalam pembelajaran PKn pada materi globalisasi kelas IV SD Kaligangsa Kulon 01 Brebes.

### **C. Kerangka Berfikir**

Proses belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatu yang ada dalam proses belajar mengajar yaitu setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi sampai sejauh mana kita menggubah lingkungan, presentasi dan sistem pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. Karakteristik siswa SD masih dalam taraf belajar konkrit, masa-masa suka bermain, menjelajahi segala sesuatu, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sehingga diperlukan metode yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kerangka berfikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Dalam pembelajaran PKn yang terpenting bukanlah pengajaran atau pengalihan pengetahuan, melainkan mencakup pula penanaman sikap untuk membentuk watak dan kepribadian. Sedangkan dalam kenyataannya guru cenderung pasif dan hanya menggunakan metode ceramah tanpa disertai tindakan nyata dari siswa. Hal ini sangat tidak efektif karena mata pelajaran PKn juga harus disertai dengan tindakan yang nyata di dalam proses pembelajaran di SD. Salahsatu hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Penggunaan metode ini menuntut siswa agar belajar berinteraksi dengan siswa lain. Dengan interaksi ini dimaksudkan agar siswa juga mampu menjalin hubungan yang baik dengan sesama siswa. Sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

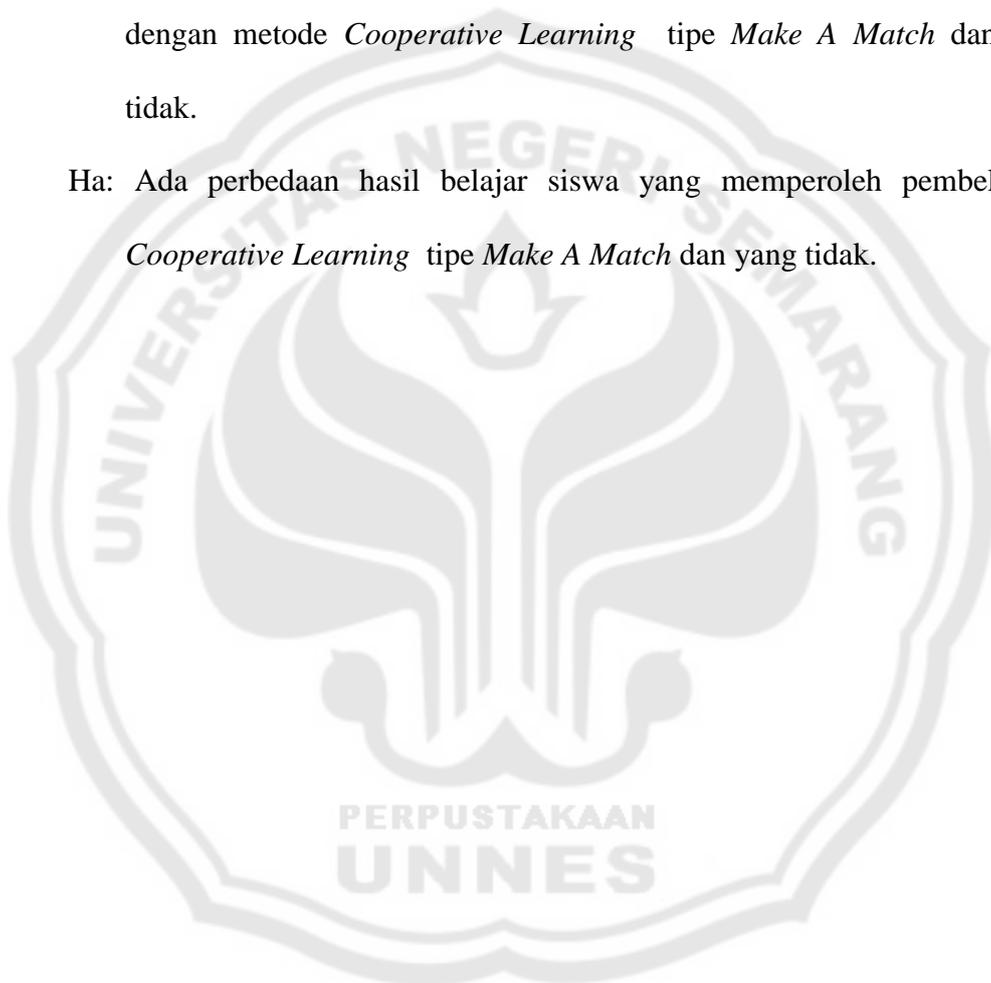
## D. Hipotesis

Rumusan hipotesis yang diajukan yaitu:

Hipotesis tindakan: Setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada pembelajaran PKn materi Globalisasi, aktivitas belajar siswa kelas IVB SD Kaligangsa Kulon 01 Brebes dapat meningkat.

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dan yang tidak.

Ha: Ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dan yang tidak.



# BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

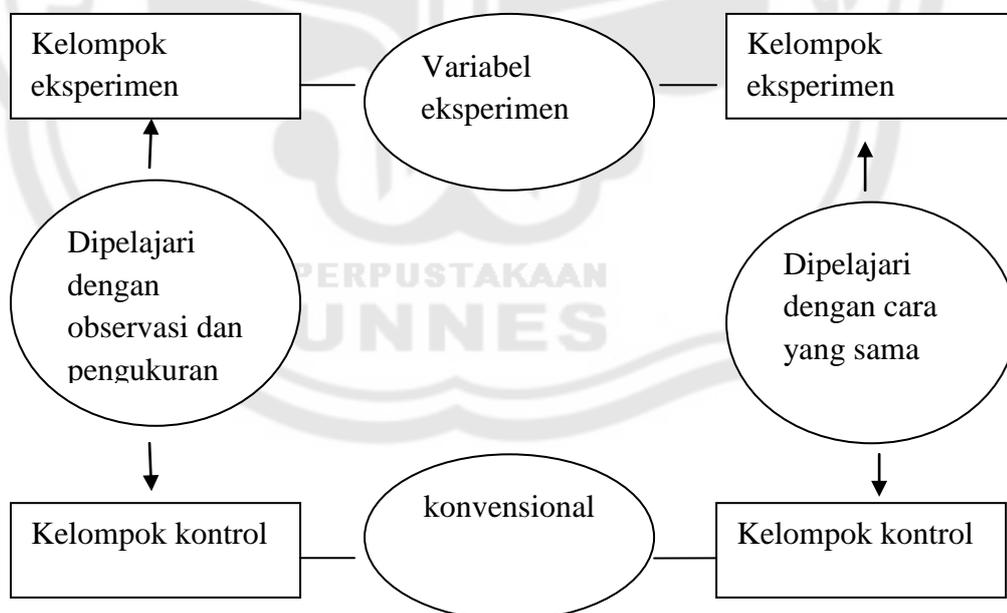
Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi adalah siswa-siswa SD Kaligangsa Kulon 01 Brebes. Kelas IVB yang berjumlah 23 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa IVA yang berjumlah 20 sebagai kelompok kontrol.

#### 2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

### B. Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan adalah pra dan post eksperimen, Nasution, 2010: 36.



Desain yang digunakan oleh peneliti adalah pra dan post eksperimen, bagan di atas merupakan penjelasan mengenai proses penelitian ini. Tahap pertama yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut mendapat perlakuan yang sama yaitu pretest. Pretest digunakan untuk menghitung homogenitas antara kedua kelompok. Kemudian dilakukan proses belajar mengajar pada kedua kelompok kedua. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* (variabel eksperimen), sedangkan proses pembelajaran pada kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran dilakukan posttest untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dari kedua kelompok setelah mendapat pembelajaran dengan materi yang sama, akan tetapi menggunakan metode pembelajaran yang berbeda.

### **C. Variabel Penelitian**

#### **1. Variabel Terikat**

Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Kaligangsa 01 Brebes (Y).

#### **2. Variabel bebas**

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A match* (X) pada materi Globalisasi.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Dokumentasi**

Teknik ini dilakukan untuk mengetahui daftar nama siswa yang menjadi responden dalam penelitian dan uji coba instrumen.

## 2. Tes

Teknik yang digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri Kaligangsa Kidul 01 Brebes pada materi Globalisasi. Tes tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Prosedur tes : pretest dan posttest

Jenis tes : tertulis

Bentuk tes : pilihan ganda

## 3. Observasi

Observasi digunakan untuk mengambil data aktivitas siswa di dalam pembelajaran.

## 4. Instrument Penelitian

### a. Soal-soal Tes

Soal-soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Jumlah butir soal yang diperlukan sebelumnya diujicobakan pada kelas diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ujicoba dilakukan untuk mengetahui indeks validitas dan reliabilitasnya. Ujicoba dilakukan di kelas VB SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes. Soal yang diujicobakan berjumlah 20 soal, sedangkan yang digunakan untuk soal penelitian berjumlah 10 soal. Kisi-kisi dan soal selengkapnya ada di lampiran 5.

### b. Pengujian Validitas

Pengujian validitas akan dilakukan menggunakan rumus *Bivariate Pearson* (Korelasi *Pearson Product Moment*), untuk dapat mengetahui hasil

pengolahan data tersebut dapat menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17.

### **c. Pengujian Reliabilitas**

Pengujian reliabilitas instrumen akan dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Untuk mengetahui hasil reliabilitas instrumen data akan diolah menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17.

### **d. Lembar Observasi**

Observasi digunakan untuk mengambil data aktivitas siswa dalam pembelajaran *Make A Match*. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen. Lembar observasi dan deskripsinya selengkapnya ada pada lampiran 15.

## **E. Metode Analisis Data**

### **1. Deskripsi Data**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen untuk menguji apakah metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data yang digunakan adalah hasil belajar siswa kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV A sebagai kelompok kontrol pada materi globalisasi.

### **2. Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini, dalam menguji normalitas maupun homogenitas data akan menggunakan program *Statistical*

*Product and Service Solution* (SPSS) versi 17. Normalitas data akan diuji melalui uji *Lilliefors*, sedangkan untuk uji homogenitas data akan menggunakan metode *independent samples T test*.

### **3. Uji Kesamaan Rata-rata**

Uji kesamaan rata-rata untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan dihitung menggunakan metode *independent samples T test*. Untuk mengetahui hasil, sama atau tidaknya rata-rata dua kelompok penelitian, data akan diolah menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17.

### **4. Analisis Akhir (pengujian Hipotesis)**

Analisis akhir data adalah analisis yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Apakah penggunaan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak, dapat diketahui melalui analisis akhir dengan uji t. pelaksanaan uji t akan menggunakan program SPSS versi 17.

Untuk hipotesis tindakan, akan dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi siswa di kelas eksperimen dengan indikator yang telah ditetapkan.

## **F. Indikator Keberhasilan**

Aktivitas siswa meningkat yang ditandai dengan aktivitas siswa minimal mendapat nilai 75% - 85% (baik) dalam lembar observasi setelah diterapkan metode *Make A Match*. Kriteria penilaian aktivitas siswa dapat dilihat pada lampiran 17.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dan satu kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai Juni 2011 di SD Kaligangsa Kulon 01 Brebes tahun ajaran 2010/2011. Sampel penelitian yaitu kelas 4B sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas 4A sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut mendapat perlakuan yang sama yaitu pretest, pembelajaran, dan posttest. Perbedaan terdapat pada metode yang digunakan pada saat pembelajaran. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*, sedangkan proses pembelajaran pada kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Pada akhir pembelajaran dilakukan posttest untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dari kedua kelompok setelah mendapat pembelajaran dengan materi yang sama, akan tetapi menggunakan metode

pembelajaran yang berbeda. Kegiatan pembelajarannya dapat dilihat dalam penjelasan dibawah ini.

a. Pembelajaran Pada Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen yang diberlakukan yaitu pada kelas IVB yang berjumlah 23 siswa. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen berlangsung selama 1 x pertemuan. Pada proses pembelajaran dari kelompok eksperimen ini menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Make A Match*. Kegiatan pembelajaran dimulai dari tahap awal yang berupa persiapan dan apersepsi, tahap inti berupa penggunaan metode *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan diawali dengan pembagian kelompok dan penjelasan singkat dari guru, dan tahap akhir berupa evaluasi (posttest).

b. Pembelajaran Pada Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol yang digunakan yaitu pada kelas IVA yang berjumlah 20 siswa. Proses pembelajaran pada kelompok kontrol berlangsung selama 1 x pertemuan. Pada proses pembelajaran dari kelompok kontrol ini menggunakan pembelajaran Konvensional. Kegiatan pembelajaran dimulai dari tahap awal yang berupa persiapan dan apersepsi, tahap inti berupa penjelasan dari guru tentang materi yang diajarkan, dan tahap ahir berupa evaluasi (posttest). Setelah melakukan penelitian terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data.

## 2. Deskripsi Data

### a. Data Uji Coba Instrumen

Soal-soal posttest yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terlebih dahulu diujicobakan kepada siswa di luar sampel yang telah mendapat materi globalisasi, yaitu siswa kelas VB SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes. Uji coba ini bertujuan agar diperoleh soal-soal yang valid, reliabel, dan mempunyai daya pembeda serta tingkat kesukaran yang baik. Soal-soal tersebut juga digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum mendapat pembelajaran materi globalisasi. Instrumen yang diuji cobakan berupa soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dan memiliki 4 alternatif jawaban (lampiran 8). Dari hasil uji coba instrumen, diperoleh skor terendah 8 dan skor tertinggi 20, atau jika dengan nilai yaitu nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Tujuan dari ujicoba ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan awal kedua kelompok sebelum mendapat materi sama atau tidak.

### b. Data Nilai Pretest

#### 1) Nilai Kelompok Ekperimen

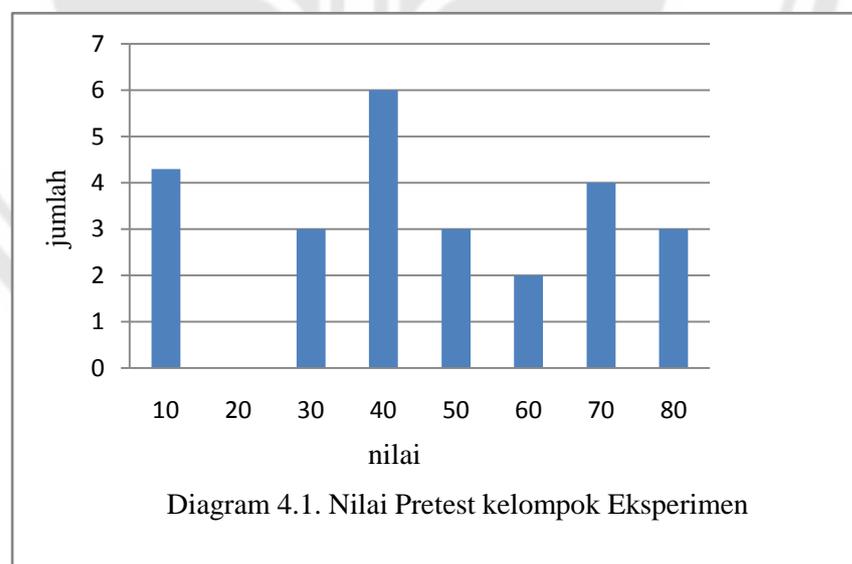
Data nilai pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai 51,36. Berdasarkan data

nilai pretest kelompok eksperimen (lampiran 11) dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Table 4.1: Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen

No.	Nilai	Jumlah
1	10	1
2	20	0
3	30	3
4	40	6
5	50	3
6	60	2
7	70	4
8	80	3
JUMLAH TOTAL		22

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai pretest sebagai berikut:



## 2) Nilai Kelompok Kontrol

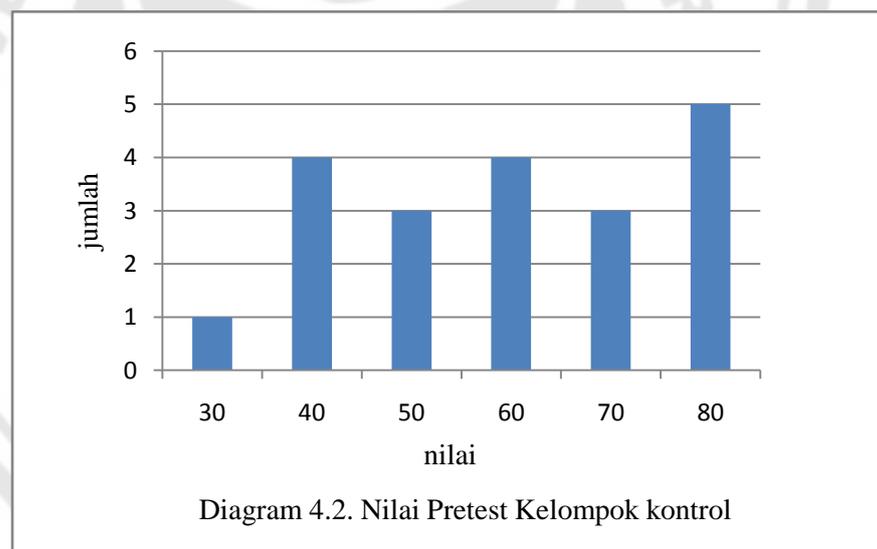
Untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai 54,5.

Berdasarkan data nilai pretest kelompok kontrol (lampiran 12) dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Table 4.2: Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Kontrol

No	Nilai	Jumlah
1	30	1
2	40	4
3	50	3
4	60	4
5	70	3
6	80	5
Jumlah		20

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai pretest kelompok kontrol sebagai berikut:



## c. Data Nilai Postest

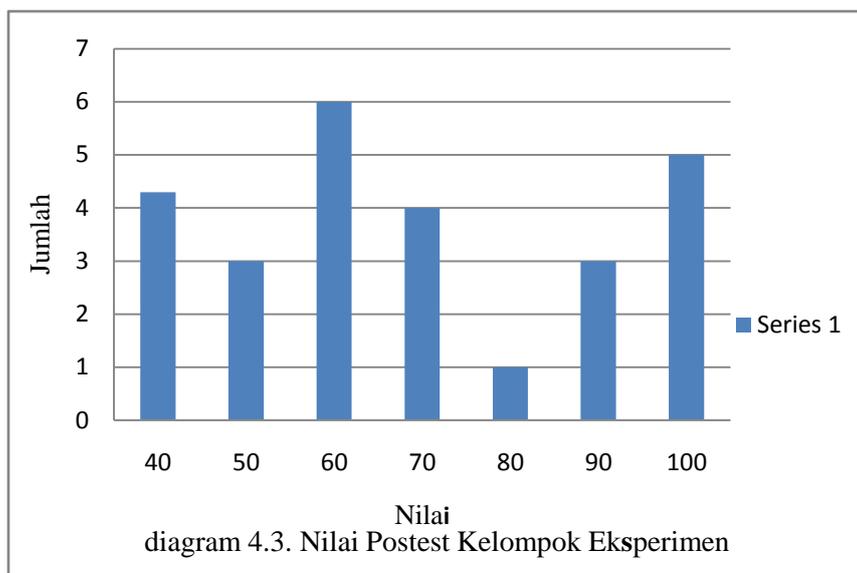
### 1) Nilai Kelompok Eksperimen

Soal-soal yang sudah dihitung validitasnya dan sudah diberikan untuk pretest kemudian digunakan untuk posttest. Soal untuk postests dalam kelompok eksperimen terdiri dari 10 soal dengan bentuk pilihan ganda dan terdapat 4 alternatif jawaban. Siswa dalam kelas eksperimen yang mengikuti posttest sejumlah 23 orang. Dari hasil posttest didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 73,04. Nilai tertinggi adalah 100, dan nilai terendah adalah 50. Hasil posttest dapat dilihat pada lampiran 13. Dari data tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelompok Eksperimen

No. Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	40	1
2	50	3
3	60	6
4	70	4
5	80	1
6	90	3
7	100	5
Jumlah		23

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai posttest kelompok eksperimen sebagai berikut:



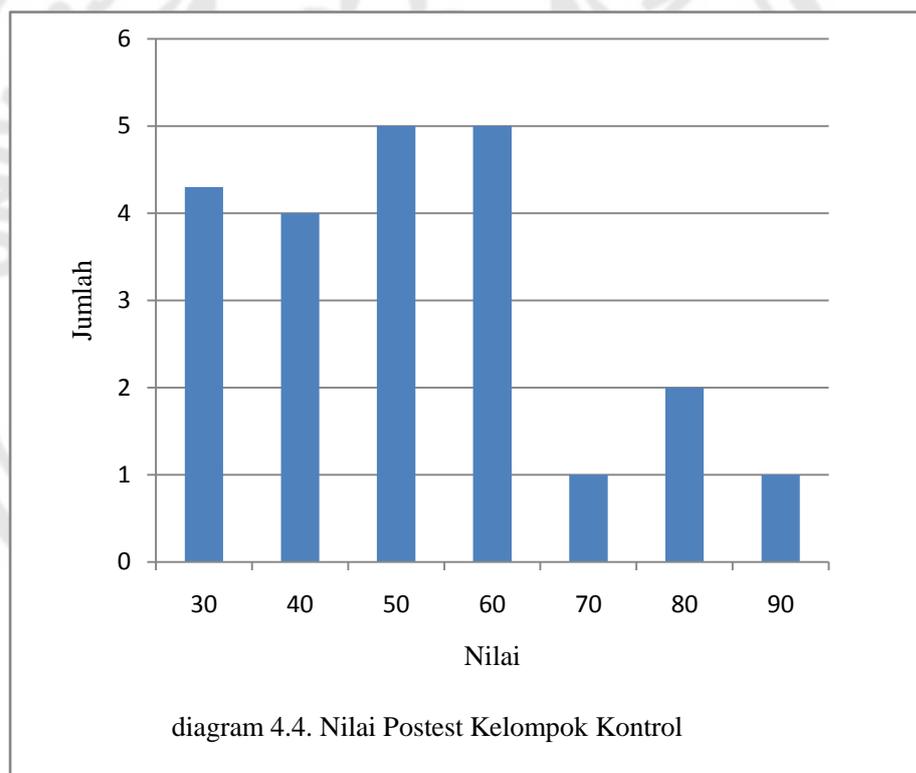
## 2) Nilai Kelompok Kontrol

Pengambilan nilai postest dilakukan setelah siswa memperoleh materi mengenai globalisasi. Soal yang digunakan pada kelompok kontrol samadengan soal yang digunakan pada kelompok eksperimen. Soal untuk postest dalam kelompok kontrol terdiri dari 10 soal dengan bentuk pilihan ganda dan terdapat 4 alternatif jawaban. Siswa dalam kelas kontrol yang mengikuti postest sejumlah 20 orang. Dari hasil postest didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 59,5. Nilai tertinggi adalah 80, dan nilai terendah adalah 30. Hasil postest dapat dilihat pada lampiran 14. Dari data tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelompok Kontrol

No	Nilai	Jumlah
1	30	2
2	40	4
3	50	5
4	60	5
5	70	1
6	80	2
7	90	1
Jumlah		20

Dari tabel tersebut dapat dibuat histogram nilai posttest kelompok kontrol sebagai berikut:



### 3. Analisis Data

#### a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen uji coba menggunakan metode *pearson correlation* yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total. Pengambilan keputusan pada uji validitas dilakukan dengan batasan  $r_{\text{tabel}}$  dengan signifikansi 0,05 dan uji dua sisi. Untuk batasan  $r_{\text{tabel}}$  dengan jumlah  $n = 22$  didapat  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,423. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan maka item tersebut dianggap valid, sedangkan jika nilai korelasi kurang dari batasan yang ditentukan maka item dianggap tidak valid. Dari 20 soal yang diujicobakan ada 12 soal yang dinyatakan valid, yaitu no 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 18. Perhitungan soal yang valid dapat dilihat pada lampiran 9.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 17. Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai pada kolom *Cronbach's Alpha*. Nilai reliabilitas per item dilihat dari perbandingan antara *Cronbach's Alpha* ( $r_{\text{hitung}}$ ) dengan  $r_{\text{tabel}}$  (0,423). Jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ , maka item tersebut dikatakan reliabel. Dari hasil penghitungan menggunakan program SPSS 17, diperoleh data bahwa semua butir soal yang diujikan adalah reliabel. Hasil perhitungan dapat dilihat dalam tabel 4.5 di bawah ini.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.854	.859	12

c. Uji Normalitas *Pretes*

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 17. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya  $> 0.05$  maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikasni pada kolom *kolmogorov smirnov* menunjukkan nilai 0,2. jadi dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest normal. Hasil perhitungan SPSS dapat dilihat dalam tabel 4.6 di bawah ini.

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Control	.145	20	.200 <sup>*</sup>	.907	20	.055
Eksperimen	.157	20	.200 <sup>*</sup>	.946	20	.317

d. Uji Homogenitas *Pretest*

Untuk mengetahui homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan program software *Statistical Product and*

*Service Solution* (SPSS) versi 17. Setelah itu, kita lihat nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variences*. Jika nilai signifikansinya diatas 0,05, maka dapat dikatakan kalau hasilnya homogen. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 diketahui nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variences* menunjukkan nilai 0,495 >0,05 maka dapat ditarik kesimpulan kalau kedua kelas tersebut homogen. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini.

		Pretest	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.474	
	Sig.	.495	

e. Uji Normalitas *Posttest*

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya > 0.05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikasni pada kolom kolmogorov smirnov menunjukkan nilai 0,057 dan 0,139. jadi dapat

disimpulkan bahwa data hasil posttest normal. Hasil perhitungannya dapat dilihat dalam tabel 4.8 di bawah ini:

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	.190	20	.057	.875	20	.014
Control	.168	20	.139	.939	20	.227

a. Lilliefors Significance Correction

#### f. Uji Homogenitas Postest

Untuk mengetahui homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17. Setelah itu, kita lihat nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variences*. Jika nilai signifikansinya diatas 0,05, maka dapat dikatakan kalau hasilnya homogen. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 diketahui nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variences* menunjukkan nilai 0,191 >0,05 maka dapat ditarik kesimpulan kalau kedua kelas tersebut homogen. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Independent Samples Test

		Posttest	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.770	
	Sig.	.191	

## g. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan teknik t test independent. Teknik tersebut digunakan dengan melihat asumsi bahwa data dalam penelitian ini berbentuk rasio dan bentuk hipotesis berbentuk komparatif (dua sampel) independen. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan program SPSS 17. Menu yang digunakan adalah *analyze-compare means-independent sample t test*. Kriteria yang digunakan adalah jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 dapat diperoleh data berupa nilai signifikansi dalam kolom *Levene's test of equality of variances* sebesar  $0,191 > 0,05$ . Maka dapat dikatakan kalau data itu homogen. Homogenitas data perlu dilakukan, karena salah satu asumsi yang harus dipenuhi dalam uji t (parametris) adalah data yang dibandingkan harus homogen (Riduwan, 2010: 184). Sedangkan dilihat dari kolom *t tes for equality of means* diperoleh nilai t hitung sebesar (3,357 dan 3,398)  $> t$

tabel (2,069). Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat dalam tabel 4.10 di bawah ini.

t-test for	T	3.357	3.398
Equality of	df	41	40.971
Means	Sig. (2-tailed)	.002	.002
	Mean Difference	18.54348	18.54348
	Std. Error Difference	5.52361	5.45759
95% Confidence	Lower	7.38832	7.52142
Interval of the	Upper	29.69864	29.56554
Difference			

## B. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut berupa mengoservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasi. Saat ini pembelajaran aktif diyakini oleh sebagian besar para teoritisi, praktisi dan pemegang kebijakan di hampir seluruh belahan muka bumi ini sebagai sebuah konsep pembelajaran yang memberikan harapan bagi tercapainya mutu pembelajaran (Sudrajat, 2008).

Hasil penilaian yang menunjukkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11 Data Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran

No	INDIKATOR	Rata-rata
1	Keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru	2
2	Keberanian siswa dalam mengemukakan tanggapan/pendapat	3
3	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.	4
4	Kerja keras siswa dalam memecahkan masalah	3
5	Kerjasama siswa pada saat bekerja kelompok	4
Skor Aktifitas Siswa (SAS)		<b>17</b>
Persentase		<b>80%</b>

Dapat dilihat dalam tabel 4.11 di atas bahwa skor aktifitas siswa (SAS) yang diperoleh sebesar 17. Rata-rata perolehan skor aktifitas siswa atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *Make A Match* yaitu 80%. Hal itu menunjukkan adanya aktivitas belajar siswa. Siswa kelas IVB berantusias mengikuti proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Keantusiasan siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam bertanya, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas, kerja keras siswa dalam memecahkan masalah, kerjasama dalam kelompok. Secara klasikal siswa cukup tekun dalam

menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, baik tugas individu maupun tugas kelompok.

### C. Pembahasan

Setelah mendapatkan objek penelitian dan proposal penelitian telah disetujui. Tahap awal dari proses penelitian ini adalah menyusun instrumen. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Tahap penyusunan instrumen dimulai dari pembuatan kisi-kisi sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kisi-kisi soal/instrumen harus sesuai dengan proporsi yang ditentukan dan mewakili setiap indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Uji instrumen yang pertama adalah uji validitas, teknik dari uji validitas ini menggunakan *pearson corellation*. Artinya mengkorelasikan antara skor item dengan skor total. Perhitungan validitas ini dibantu dengan program SPSS 17. Setelah diperoleh nilai  $r$  hitung, maka nilai tersebut dibandingkan dengan nilai dari  $r$  tabel (0,423) dengan  $dk=22$  ( $dk=n$ ) dan  $\alpha = 0,05$ . Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka dapat diambil kesimpulan kalau soal tersebut valid. Dari hasil perhitungan, diperoleh item yang valid sebanyak 12 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 8 butir soal. Butir soal yang valid adalah No. 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 18.

Uji instrumen yang ke dua adalah uji reliabilitas. Soal yang di uji reliabilitas adalah soal yang valid. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan reliability analysis dengan bantuan program SPSS 17. Nilai

reliabilitas per item dilihat dari perbandingan antara *Cronbach's Alpha if item Deleted* ( $r$  hitung) dengan  $r$  tabel (0,423). Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka item tersebut dikatakan reliabel. Dari hasil penghitungan menggunakan program SPSS 17, diperoleh data bahwa semua butir soal yang diujikan adalah reliabel. Soal-soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya layak digunakan sebagai instrument. Butir soal tersebut juga telah disesuaikan dengan kisi-kisi soal dengan pertimbangan soal tersebut mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, serta mewakili setiap indikator yang terdapat dalam kompetensi dasar.

Proses selanjutnya adalah kegiatan inti dari penelitian, yaitu proses pembelajaran pada objek yang telah ditentukan. Peneliti berkedudukan sebagai guru. Proses pembelajaran yang pertama adalah proses pembelajaran di kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa, yaitu di kelas IV B SD Negeri kaligangsa kulon 01 Brebes pada tanggal 23 april 2011. Mata pelajaran yang diajarkan adalah Pkn dengan materi globalisasi. Pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan tiap pertemuan mempunyai durasi waktu 2 x 35 menit. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Cooperative Learning tipe Make A Match*.

Proses pembelajaran pada kelompok kontrol dilakukan pada hari sabtu 30 april 2011. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV A. Proses pembelajaran yang diikuti 20 siswa tersebut berlangsung lancar dan sesuai prosedur. Pembelajaran dilakukan dengan model ceramah/konvensional, dengan materi yang sama seperti yang diberikan di kelas eksperimen. Siswa

terlihat menyimak dengan baik, terutama saat guru memperlihatkan gambar-gambar tentang materi yang diajarkan. Pada dasarnya media yang digunakan dikelas kontrol sama dengan media yang digunakan dikelas eksperimen, yang membedakan adalah penggunaan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

Proses selanjutnya dari penelitian ini adalah menguji hipotesis. Uji hipotesis dari penelitian ini menggunakan teknik *t tes independen*. Uji hipotesis ini dihitung dari hasil posttest dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik tersebut digunakan dengan melihat asumsi bahwa data dalam penelitian ini berbentuk rasio dan bentuk hipotesis berbentuk komparatif (dua sampel) independen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 17. Syarat untuk uji hipotesis dalam statistik parametris adalah data setiap variabel harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2010: 210) untuk itu diperlukan uji normalitas data. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini berasal dari nilai posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 17. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, kita melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai Signifikansinya  $> 0.05$  maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikasni pada kolom kolmogorov smirnov menunjukkan nilai  $0,057$  dan  $0,139 > 0.05$ . jadi dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest normal.

Setelah didapatkan bahwa data dari kedua variabel itu normal, maka tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 dapat diperoleh data berupa nilai signifikansi dalam

kolom *Levene's test of equality of variances* sebesar  $0,191 > 0,05$ . Maka dapat dikatakan kalau data itu homogen. Homogenitas data perlu dilakukan, karena salah satu asumsi yang harus dipenuhi dalam uji t (parametris) adalah data yang dibandingkan harus homogen. Sedangkan dilihat dari kolom *t tes for equality of means* diperoleh nilai t hitung sebesar 3,357 dan  $3,398 > t$  tabel (2,069). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran PKn pada materi globalisasi yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* efektif terhadap materi tertentu pada mata pelajaran yang berbeda.

Metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena metode ini sesuai dengan perkembangan kognitif anak yaitu pada taraf operasional konkret. Menurut Piaget dalam Isjoni (2010: 36) karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, yaitu siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Siswa sudah mulai berpikir dengan menggunakan model kemungkinan dalam melakukan kegiatan tertentu. Siswa tersebut sudah dapat belajar dari pengalaman yang didapat sebelumnya, tetapi pada usia 7-12 tahun siswa masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak. Siswa masih berpikir tahap demi tahap tetapi belum dihubungkan antara satu dengan yang lain.

Selain sesuai dengan perkembangan kognitif, metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* juga sesuai dengan prinsip belajar yang diungkapkan oleh piaget yaitu belajar aktif, belajar melalui interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri. Saat ini pembelajaran aktif diyakini oleh sebagian besar para teoritis, praktisi dan pemegang kebijakan di hampir seluruh belahan muka bumi ini sebagai sebuah konsep pembelajaran yang memberikan harapan bagi tercapainya mutu pembelajaran (Sudrajat, 2008). Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan hasil belajar meningkat.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Setelah dilaksanakan penelitian menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada siswa kelas IVB di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes, Tahun Pelajaran 2010/2011 menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB pada materi globalisasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* efektif diterapkan dalam pembelajaran PKn khususnya materi globalisasi. Hal tersebut dapat dilihat dari:

##### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar signifikan antara siswa yang menerapkan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dengan siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan antara nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

##### 2. Rata-rata Hasil Belajar

Rata-rata hasil belajar siswa yang menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah 73,04. sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional adalah 59,5.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

### 3. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada pembelajaran juga meningkat. Rata-rata aktivitas belajar siswa yang menerapkan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adalah 80%. Pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* diharapkan mampu mengembangkan sikap keingintahuan terhadap suatu kondisi. Dengan demikian, pengetahuan yang dimiliki siswa akan bertambah dan lebih bermakna bagi siswa.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat menerapkan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam penyelenggaraan pelajaran PKn di kelas. Karena dengan menggunakan metode ini dapat membantu perkembangan kognitif siswa. Hal tersebut perlu diciptakan untuk memungkinkan siswa belajar sendiri.
2. Perlunya menciptakan suasana belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Dengan adanya interaksi sosial maka perkembangan kognitif siswa akan semakin berkembang.
3. Hendaknya guru menggunakan metode pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran PKn sehingga dapat menarik siswa untuk belajar. Perkembangan kognitif siswa akan lebih berarti apabila didasarkan pada

pengalaman nyata. Pembelajaran di sekolah hendaknya dimulai dengan memberikan pengalaman–pengalaman nyata dari pada dengan memberikan pengetahuan-pengetahuan saja.

4. Dalam pembelajaran PKn guru diharapkan dapat menanamkan sikap cinta tanah air selain memberikan pengetahuan mengenai materi pelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci. 2008. *Globalisasi*. Online at [www.suciamalia.wordpress.com/2008/11/3/globalisasi/](http://www.suciamalia.wordpress.com/2008/11/3/globalisasi/). 1 maret 2011
- Amin, Saiful. 2011. *Metode Make A Match*. Online at [s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan](http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan). 1 maret 2011
- Anni, Catharina T. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Aries, Erna Febru. 2008. *Penelitian Eksperimen*. Online Available at [www.ardhana12.wordpress.com/2008/02/27/penelitian](http://www.ardhana12.wordpress.com/2008/02/27/penelitian) eksperimen. (diakses 1 juni 2011)
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Bestari, Prayoga dan Ati Sumiyati. 2008. *Menjadi Warga Negara Yang Baik*. Depdiknas: PT Pribumi Mekar.
- Budiningsih, C. Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandari. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Febriani, Eko. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Tipe Make A Match untuk meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA materi pokok Sumber Daya Alam di kelas IV SD Negeri Yamansari 03 Lebaksiu Tegal*. Skripsi. UNNES.
- Goro, Winastawan dan Sunarto. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: ANDI.
- Laela, Nur Ida. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sumber Energy Siswa Kelas II SDN Yamansari 02 Lebaksiu Tegal*. Skripsi. UNNES.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia.

- Munawar, Indra. 2009. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil*.online at [www.indramunawar.blogspot.com/2009/06/faktor-faktor-mempengaruhi-hasil](http://www.indramunawar.blogspot.com/2009/06/faktor-faktor-mempengaruhi-hasil). 1 maret 2011
- Mustofa. 2011. *Pengertian Globalisasi*. Online at [www.mustofa.wordpress.com/2011/01/03/pengertian-globalisasi/](http://www.mustofa.wordpress.com/2011/01/03/pengertian-globalisasi/). 1 maret 2011
- Nasution. 2009. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA
- Sigalingging, Hamonangan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Coopertive Learning Analisis Model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Model Pembelajaran Inovatif*. Online at [www.akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/19/model-pembelajaran-inovatif/](http://www.akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/19/model-pembelajaran-inovatif/). 1 maret 2011
- Sugandi, A. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Supriyanto, Teguh. 2009. *Ringkasan Bahan Ajar Statistika Pendidikan*. Tegal.
- Tarmizi. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Make A Match*. Online at [www.tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match](http://www.tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match). 1 maret 2011
- Wahyudin, Din. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin. 2008. *Materi dan Pembalajarn PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

# LAMPIRAN



## Lampiran 1

**Silabus KTSP**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas : IV (empat)

Semester : II (dua)

Standar Kompetensi : Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.
Materi Pokok	Pengaruh globalisasi terhadap lingkungan
Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian globalisasi.</li> <li>2. Menyebutkan pengaruh positif dan negatif globalisasi di masyarakat.</li> <li>3. Menunjukkan contoh globalisasi yang terjadi di masyarakat.</li> <li>4. Menyebutkan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi</li> </ol>
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian globalisasi.</li> <li>2. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di berbagai bidang.</li> <li>3. Menjelaskan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi.</li> </ol>
Penilaian	Teknik : tertulis, Bentuk : Pilihan ganda, Instrumen : Lembar pengamatan,
Alokasi Waktu	2jp x 35 menit
Sumber Belajar	Buku, koran, majalah dan sumber lain yang relevan Gambar, foto budaya daerah

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(MAKE A MATCH)**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Waktu Pelaksanaan : 23 April 2011

**A. Standar Kompetensi**

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

**B. Kompetensi Dasar**

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

**C. Indikator**

- a. Menjelaskan pengertian globalisasi.
- b. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di berbagai bidang.
- c. Menjelaskan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi.

**D. Tujuan Pembelajaran**

- a. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan pengertian globalisasi.
- b. Siswa dapat menyebutkan pengaruh positif dan negatif globalisasi di masyarakat.
- c. Siswa dapat menunjukkan contoh globalisasi yang terjadi di masyarakat.
- d. Siswa dapat menyebutkan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi.

**E. Materi Pembelajaran**

**Globalisasi**

Globalisasi adalah suatu proses masuknya sesuatu ke ruang lingkup dunia. Globalisasi berasal dari kata Globe yang berarti tiruan bola bumi. Ciri-

ciri yang menandakan globalisasi yaitu: adanya saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain, meningkatnya masalah bersama, berkembangnya barang-barang elektronik, dan peningkatan interaksi kultural melalui perkembangan media massa.

Contoh globalisasi di lingkungan sekitar yaitu kita dapat berkomunikasi dengan sanak saudara atau sahabat di negeri yang jauh melalui alat telekomunikasi. Kita juga dapat menempuh perjalanan jauh hanya beberapa jam dengan pesawat. Apa yang kita butuhkan dapat dengan mudah kita temui di toko-toko atau supermarket.

**Pengaruh positif dari adanya globalisasi yaitu:**

- 0) Kemajuan di bidang komunikasi.
- 1) Kemajuan di bidang transportasi.
- 2) Kemajuan di bidang IPTEK

**Sedangkan pengaruh negatif dari adanya globalisasi yaitu:**

- 1. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- 2. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri atau individualisme.
- 3. Karena banyak barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.

**Bukti globalisasi di masyarakat di berbagai bidang yaitu:**

- 1. Telekomunikasi
- 2. IPTEK
- 3. Kebudayaan

**Perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi antara lain:**

- 1. Gaya hidup
- 8. Makanan
- 9. Pakaian
- 10. IPTEK

**F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, metode *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*, tanya jawab

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

- a. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Berdoa bersama
- b. Presensi
- c. Menyiapkan buku paket PKn kelas IV dan lembar soal.
- d. Apersepsi
  - Siapa yang pernah main game online?
  - Dimana kalian biasa bermain game online?
- b. Kegiatan Inti (40 menit)
  - a. Guru menjelaskan tentang materi globalisasi dan memberikan contoh-contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang.
  - b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.

#### **Pembentukan kelompok**

- a. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok *Make A Match* yang terdiri dari 3-4 siswa.
- b. Guru membuat kesepakatan jalannya pembelajaran *Make A Match*.
- c. Guru memberikan lembar kerja siswa kepada tiap kelompok.
- d. Guru menyiapkan dan membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berisi tentang konsep globalisasi kepada siswa.
- e. Guru membunyikan peluit sebagai tanda bahwa pembelajaran *Make A Match* telah dimulai.
- f. Guru meminta siswa memikirkan soal/jawaban dari kartu yang mereka pegang.

#### **Kerja kelompok**

- a. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
  - b. Guru memberikan batas waktu kepada siswa dalam mencari pasangan, jika siswa menemukan pasangannya tepat waktu dan jawabannya benar maka pasangan tersebut mendapat poin, dan yang tidak menemukan pasangan maka tidak diberi poin.
- c. Kegiatan Penutup (20 menit)
    - a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.
    - b. Melakukan tes formatif.

## H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media belajar
  - a. Kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
  - b. Gambar contoh-contoh pengaruh globalisasi.
- b. Sumber belajar
  - a. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD dan MI Kelas IV karangan Ressi Kartika Dewi, Sunny Umul Firdaus, dan Wahyuningrum Widayati.  
Penerbit: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008: 43-48
  - b. Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila Untuk SD dan MI Kelas IV karangan Sarjan dan Agung Nugroho.  
Penerbit: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008: 93-97
  - c. Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara yang Baik Untuk SD dan MI kelas IV karangan Prayoga Bestari dan Ati Sumiati.  
Penerbit: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008: 79-85

## I. Penilaian

1. Jenis penilaian : penilaian hasil.
2. Teknik penilaian : tertulis
3. Bentuk instrumen : soal pilihan ganda.

Brebes, 14 April 2011

Guru kelas

Peneliti

Winarni A.Ma. Pd  
NIP. 19590704 198304 02 002

Benny Hermanto  
NIM. 1402407118

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri Kaligangsa Kulon 01

Dra. Toyanti  
NIP. 19660515 198806 2 001

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(KONVENSIONAL)**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Waktu Pelaksanaan : 30 April 2011

**A. Standar Kompetensi**

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

**B. Kompetensi Dasar**

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

**C. Indikator**

- a. Menjelaskan pengertian globalisasi.
- b. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di berbagai bidang.
- c. Menjelaskan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi.

**D. Tujuan Pembelajaran**

- a. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa menjelaskan pengertian globalisasi.
- b. Siswa dapat menyebutkan pengaruh positif dan negatif globalisasi di masyarakat.
- c. Siswa dapat menunjukkan contoh globalisasi yang terjadi di masyarakat.
- d. Siswa dapat menyebutkan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi.

**E. Materi Pembelajaran**

**Globalisasi**

Globalisasi adalah suatu proses masuknya sesuatu ke ruang lingkup dunia. Globalisasi berasal dari kata Globe yang berarti tiruan bola bumi. Ciri-ciri yang menandakan globalisasi yaitu: adanya saling ketergantungan antara

satu negara dengan negara lain, meningkatnya masalah bersama, berkembangnya barang-barang elektronik, dan peningkatan interaksi kultural melalui perkembangan media massa.

Contoh globalisasi di lingkungan sekitar yaitu kita dapat berkomunikasi dengan sanak saudara atau sahabat di negeri yang jauh melalui alat telekomunikasi. Kita juga dapat menempuh perjalanan jauh hanya beberapa jam dengan pesawat. Apa yang kita butuhkan dapat dengan mudah kita temui di toko-toko atau supermarket.

**Pengaruh positif dari adanya globalisasi yaitu:**

1. Kemajuan di bidang komunikasi.
2. Kemajuan di bidang transportasi.
3. Kemajuan di bidang IPTEK

**Sedangkan pengaruh negatif dari adanya globalisasi yaitu:**

- 3) Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- 4) Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri atau individualisme.
- 5) Karena banyak barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.

**Bukti globalisasi di masyarakat di berbagai bidang yaitu:**

1. Telekomunikasi
2. IPTEK
3. Kebudayaan

**Perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi antara lain:**

1. Gaya hidup
11. Makanan
12. Pakaian
13. IPTEK

**F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, tanya jawab

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
  - e. Berdoa bersama

- f. Presensi
- g. Menyiapkan buku paket PKn kelas IV dan lembar soal.
- h. Apersepsi
  - Siapa yang pernah main game online?
  - Dimana kalian biasa bermain game online?
- b. Kegiatan Inti (40 menit)
  - c. Guru menjelaskan tentang materi globalisasi dan memberikan contoh-contoh pengaruh globalisasi di berbagai bidang.
  - d. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.
- c. Kegiatan Penutup (20 menit)
  - a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.
  - b. Melakukan tes formatif.

#### **H. Media dan Sumber Belajar**

- a. Media belajar
  - c. Kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
  - d. Gambar contoh-contoh pengaruh globalisasi.
- b. Sumber belajar
  - d. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD dan MI Kelas IV karangan Ressi Kartika Dewi, Sunny Umul Firdaus, dan Wahyuningrum Widayati.  
Penerbit: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008: 43-48
  - e. Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila Untuk SD dan MI Kelas IV karangan Sarjan dan Agung Nugroho.  
Penerbit: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008: 93-97
  - f. Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara yang Baik Untuk SD dan MI kelas IV karangan Prayoga Bestari dan Ati Sumiati.  
Penerbit: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008: 79-85

#### **I. Penilaian**

- 4. Jenis penilaian : penilaian hasil.
- 5. Teknik penilaian : tulisan.
- 6. Bentuk instrumen : soal pilihan ganda.

Brebes, 14 April 2011

Guru Kelas

Peneliti

Titik Susilowati A.Ma.Pd  
NIP. 19650115 198608 2 002

Benny Hermanto  
NIM. 1402407118

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri Kaligangsa Kulon 01

Dra. Toyanti  
NIP. 19660515 198806 2 001



## Lampiran 4

**KISI-KISI INSTRUMEN UJI COBA PADA MATERI GLOBALISASI**

Mata Pelajaran : Pendidikan

Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IV/II

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Kompetensi Dasar		
				Muda h	Sedan g	Suli t
	Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Pengaruh globalisasi	1. Menjelaskan pengertian globalisasi. 2. Mengidentifikasi pengaruh globalisasi di berbagai bidang. 3. Menjelaskan perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi.	1, 2, 13,15	4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17,18, 20	3, 5, 6, 19,
Jumlah Butir Soal				4	12	4
Persentase %				20 %	60%	20%

## Lampiran 5

**INSTRUMEN UJI COBA**

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Kata globalisasi berasal dari kata....
  - a. globe
  - b. bola
  - c. tanah
  - d. air
2. Arti kata Globe adalah....
  - a. batuan Bumi
  - b. alam Semesta
  - c. bola bumi tiruan
  - d. tanah tiruan
3. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah zaman....
  - a. prasejarah
  - b. sejarah
  - c. kuno
  - d. modern
4. Kehidupan jaman dahulu sangat bergantung pada ....
  - a. teknologi
  - b. sumber daya alam
  - c. ilmu pengetahuan
  - d. transportasi
5. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat dengan melalui, kecuali....
  - a. internet
  - b. televisi
  - c. radio
  - d. surat
6. Komunikasi menjadi lebih lancar merupakan contoh dari....
  - a. dampak negatif globalisasi
  - b. dampak positif globalisasi
  - c. sebab globalisasi
  - d. globalisasi dibidang agama
7. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah....
  - a. informasi mudah
  - b. pesawat terbang
  - c. handphone
  - d. rambut dicat kuning
8. Orang semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain di tempat jauh dengan menggunakan....
  - a. handphone
  - b. jalan kaki
  - c. burung merpati
  - d. motor
9. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih dan masyarakat mulai menganut....
  - a. gaya hidup sederhana
  - b. gaya hidup modern
  - c. gaya hidup apa adanya
  - d. gaya hidup kuno

10. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang....
  - a. transportasi
  - b. komunikasi
  - c. hiburan
  - d. seni
11. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah....
  - a. memakai pakaian minim
  - b. memakai jas saat acara resmi
  - c. menggunakan internet
  - d. menggunakan telepon genggam
12. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi....
  - a. kemajuan di bidang transportasi
  - b. pergaulan bebas
  - c. penyalahgunaan narkoba
  - d. perilaku individual
13. Dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi adalah dengan cara....
  - a. pengendalian diri
  - b. menentang globalisasi
  - c. menerima dengan senang
  - d. mengikuti perkembangan globalisasi
14. Tayangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya...
  - a. ditiru
  - b. dilihat
  - c. dihilangkan
  - d. dihafalkan
15. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah....
  - a. individual
  - b. mau menang sendiri
  - c. matrealistik
  - d. gotong royong
16. Menggunakan narkoba merupakan salah satu dampak....
  - a. negatif globalisasi
  - b. di bidang ekonomi
  - c. positif globalisasi
  - d. di bidang agama
17. Media masa sebagai penyampai informasi dengancara dibaca adalah....
  - a. televisi
  - b. koran
  - c. radio
  - d. telepon
18. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi adalah....
  - a. belajar jadi giat
  - b. mata cepat rusak
  - c. bangun tidur mudah
  - d. prestasi meningkat
19. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi merupakan tugas....
  - a. nenek
  - b. ibu
  - c. orang tua
  - d. ayah

20. Manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain, sehingga disebut....
- a. mahluk politik
  - b. mahluk individu
  - c. mahluk berbudi
  - d. mahluk sosial



## Lampiran 6

**Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen**

1. A	11.A
2. C	12.A
3. D	13.A
4. B	14.D
5. D	15.D
6. B	16.A
7. D	17.B
8. A	18.B
9. B	19.D
10.B	20.D



## Lampiran 7

**Hasil Skor dan Nilai Uji Instrumen**

No.	Nama	No. Induk	Skor/Nilai
1	M. Riski	5387	75
2	Siti Safitri	5516	75
3	Ira Wulandari	5517	70
4	Umu Hanifah	5518	75
5	Devi Puspita Sari	5519	65
6	Romadhon	5520	80
7	Khumaedi	5521	75
8	Bisri Mustofa	5523	40
9	Galang	5525	80
10	Agni	5526	100
11	Helmi	5527	45
12	Indah	5528	40
13	Lia	5529	90
14	M. Fudin	5531	45
15	Sinta Wijayanti	5532	45
16	Abdul A.	5534	75
17	Arifka	5536	90
18	Nurul	5677	95
19	Novi	5533	95
20	Ahmad Diki	5540	60
21	Supriyanto	5541	55
22	Bayu	5543	60
Nilai Rata- Rata			72,5

## Lampiran 8

## UJI VALIDITAS INSTRUMEN

No.1	Pearson Correlation	. <sup>a</sup>
	Sig. (2-tailed)	.
	N	22
No.2	Pearson Correlation	.540**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	22
No.3	Pearson Correlation	-.540**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	22
No.4	Pearson Correlation	.634**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	22
No.5	Pearson Correlation	.672**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	22
No.6	Pearson Correlation	.526*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	22
No.7	Pearson Correlation	.338
	Sig. (2-tailed)	.124
	N	22
No.8	Pearson Correlation	.317
	Sig. (2-tailed)	.151
	N	22
No.9	Pearson Correlation	.545**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	22
No.10	Pearson Correlation	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	22
No.11	Pearson Correlation	.665**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	22
No.12	Pearson Correlation	.402
	Sig. (2-tailed)	.064
	N	22
No.13	Pearson Correlation	.338

	Sig. (2-tailed)	.124
	N	22
No.14	Pearson Correlation	.694**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	22
No.15	Pearson Correlation	. <sup>a</sup>
	Sig. (2-tailed)	.
	N	22
No.16	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	22
No.17	Pearson Correlation	.657**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	22
No.18	Pearson Correlation	.489*
	Sig. (2-tailed)	.021
	N	22
No.19	Pearson Correlation	.083
	Sig. (2-tailed)	.714
	N	22
No.20	Pearson Correlation	-.259
	Sig. (2-tailed)	.245
	N	22
Skortotal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	22

## Lampiran 9

**SOAL VALID**

No.2	Pearson Correlation	.540**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	22
No.3	Pearson Correlation	-.540**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	22
No.4	Pearson Correlation	.634**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	22
No.5	Pearson Correlation	.672**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	22
No.6	Pearson Correlation	.526*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	22
No.9	Pearson Correlation	.545*
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	22
No.10	Pearson Correlation	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	22
No.11	Pearson Correlation	.665**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	22
No.14	Pearson Correlation	.694**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	22
No.16	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	22
No.17	Pearson Correlation	.657**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	22
No.18	Pearson Correlation	.489*
	Sig. (2-tailed)	.021
	N	22

## Lampiran 10

### Soal Untuk Pretest dan Postest Pendidikan Kewarganegaraan

Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Zaman ketika jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi batas adalah zaman....
  - c. prasejarah
  - d. sejarah
  - c. kuno
  - d. modern
2. Kehidupan jaman dahulu sangat bergantung pada ....
  - c. teknologi
  - d. sumber daya alam
  - c. ilmu pengetahuan
  - d. transportasi
3. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat dengan melalui, kecuali....
  - c. internet
  - d. televisi
  - c. koran
  - d. surat
4. Komunikasi menjadi lebih lancar merupakan contoh dari....
  - c. dampak negatif globalisasi
  - d. dampak positif globalisasi
  - c. sebab globalisasi
  - d. globalisasi dibidang agama
5. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih dan masyarakat mulai menganut....
  - c. gaya hidup sederhana
  - d. gaya hidup modern
  - c. gaya hidup apa adanya
  - d. gaya hidup kuno
6. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang....
  - c. transportasi
  - d. komunikasi
  - c. hiburan
  - d. seni
7. Menggunakan narkoba merupakan salah satu dampak.....
  - c. negatif globalisasi
  - d. di bidang ekonomi
  - c. positif globalisasi
  - d. di bidang agama
14. Media masa sebagai penyampai informasi dengancara dibaca adalah....
  - c. televisi
  - d. koran
  - c. radio
  - d. telepon
15. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi adalah....
  - c. belajar jadi giat
  - d. mata cepat rusak
  - c. bangun tidur mudah
  - d. prestasi meningkat
16. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi merupakan tugas....
  - c. nenek
  - d. ibu
  - c. orang tua
  - d. ayah

Lampiran 11

**Data Nilai *Pretest* Kelompok Ekperimen (IV B)**

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Siti Dwi Kurniasih	5366	80
2	Nisa Aulia	5548	40
3	Adam Muzaqi Z	5592	10
4	Ali Maskur Musa	5593	40
5	Bagus Mualim	5594	60
6	Desi Fitriyani	5595	50
7	Dwiki Ismiyati	5596	50
8	Firza A	5597	40
9	Indah Safitri	5598	30
10	Khumaeroh R	5601	30
11	Moh. Agit	5605	60
12	Miftakul Fikri	5606	70
13	Maspupah	5609	50
14	Siti Sapuah	5613	60
15	Siti Hidayatun N	5614	70
16	Septi Silvia G	5615	40
17	Putri Ashar	5672	30
18	Lisa Utami	5679	80
19	Arif Firmansyah	5731	40
20	Siti Dwiyanti	5734	80
21	Akhmad Khaerul Muslim	5781	40
22	Siti Maesaroh	5782	70
	Jumlah Nilai		
	Nilai Rata-rata		51,36

## Lampiran 12

**Data Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol (IV A)**

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Susi Susanti	5530	30
2	Samsul Al Farizi	5563	40
3	Agus Imron	5564	80
4	Akmalizul Haq	5565	70
5	Amalia	5566	80
6	Deni Suhandha	5567	80
7	Fahmi Ferdian	5569	80
8	Fitriatul Maqfiroh	5570	60
9	Khaerul Umam	5573	70
10	M. Irkham Musadad	5576	60
11	M. Helmy Amiko	5577	50
12	Nurul Azmi	5578	80
13	Putri Ayuni	5579	40
14	Riska Sheylaoktavia	5580	60
15	Sella Devi Listiatun	5581	40
16	Siti Fatimatuzahro	5583	40
17	Siti Lukmanah	5584	50
18	Sri Ayuningsih	5585	70
19	Tajwidin Wibowo	5587	60
20	Ulfatun Ziadatun	5589	50
	PERPUN UNNES Nilai Rata-rata		54,5

## Lampiran 13

**Data Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen (IVB)**

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Siti Dwi Kurniasih	5366	40
2	Nisa Aulia	5548	50
3	Adam Muzaqi Z.	5592	100
4	Ali Maskur Musa	5593	50
5	Bagus Mualim	5594	50
6	Desi Fitriyani	5595	100
7	Dwiki Ismiyati	5596	70
8	Firza A	5597	70
9	Indah Safitri	5598	60
10	Khumaeroh R	5601	70
11	Mohammad Fatoni	5602	70
12	Moh. Agit	5605	90
13	Miftakul Fikri	5606	60
14	Maspupah	5609	60
15	Siti Sapuah	5613	90
16	Siti Hidayatun N	5614	60
17	Septi Silvia G	5615	100
18	Putri Ashar	5672	80
19	Lisa Utami	5679	60
20	Arif Firmansyah	5731	90
21	Siti Dwiyanti	5734	60
22	Bagus M.	5781	50
23	Siti Maesaroh	5782	100
Nilai Rata-rata			73,04

## Lampiran 14

**Data Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol (IVA)**

No.	Nama	No. Induk	Nilai
1	Susi Susanti	5530	50
2	Samsul Al Farizi	5563	60
3	Agus Imron	5564	60
4	Akmalizul Haq	5565	50
5	Amalia	5566	50
6	Deni Suhanda	5567	70
7	Fahmi Ferdian	5569	60
8	Fitriatul Maqfiroh	5570	80
9	Khaerul Umam	5573	60
10	M. Irkham Musadad	5576	30
11	M. Helmy Amiko	5577	80
12	Nurul Azmi	5578	50
13	Putri Ayuni	5579	60
14	Riska Sheylaoktavia	5580	40
15	Sella Devi Listiatun	5581	30
16	Siti Fatimatuzahro	5583	90
17	Siti Lukmanah	5584	50
18	Sri Ayuningsih	5585	40
19	Tajwidin Wibowo	5587	40
20	Ulfatun Ziadatun	5589	40
	Nilai Rata-rata		59,5

## Lampiran 15

**LEMBAR PENILAIAN KEAKTIVAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

1. Keaktifan siswa  
dalam bertanya kepada guru.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nilai Butir 1 = A

2. Keberanian siswa dalam  
mengemukakan tanggapan/  
pendapat.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Nilai Butir 2 = B

3. Ketekunan siswa dalam  
menyelesaikan tugas  
yang diberikan guru.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------

Nilai Butir 3 = C

4. Kerja keras siswa dalam  
memecahkan masalah.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Nilai Butir 4 = D

5. Kerjasama pada saat  
bekerja kelompok.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------

Nilai Butir 5 = E

<input type="checkbox"/>
--------------------------

### Skor Aktivitas Siswa (SAS)

$$SAS = \frac{A + B + C + D + E}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{2 + 3 + 4 + 3 + 4}{20} \times 100$$

$$= \frac{16}{20} \times 100$$

$$= 80\%$$

Peneliti

Benny Hermanto

NIM 1402407118

PERPUSTAKAAN  
UNNES

Lampiran 16

**KRITERIA PENILAIAN AKTIFITAS SISWA**

NO	NILAI	HURUF	KETERANGAN
1	86 – 99	A	SANGAT BAIK
2	76 – 85	B	BAIK
3	66 – 75	C	CUKUP
4	56 – 65	D	KURANG



## Lampiran 17

**DESKRIPTOR****PEDOMAN OBSERVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

## 1. Keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Siswa bertanya dengan menunjukkan jari terlebih dahulu sebelumnya.
- b. Pertanyaan yang disampaikan berkaitan dengan mata pelajaran.
- c. Menyampaikan pertanyaan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- d. Menyampaikan pertanyaan secara jelas dan singkat.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

## 2. Keberanian siswa dalam mengemukakan tanggapan atau pendapat.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Siswa mengemukakan pendapat tanpa ditunjuk guru.
- b. Siswa mengemukakan pendapat untuk memecahkan masalah.
- c. Siswa mengemukakan tanggapan terhadap presentasi teman.
- d. Siswa mengemukakan pendapat/tanggapan yang logis.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

## 3. Ketekunaan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Siswa mencermati soal/tugas yang diberikan guru.
- b. Siswa menyelesaikan tugas bersama kelompoknya.
- c. Siswa tidak banyak ngobrol dalam menyelesaikan tugas
- d. Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Kemampuan siswa memecahkan masalah.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Siswa mau ikut berkelompok dengan kelompoknya.
- b. Siswa mau mengerjakan tugas yang dibebankan padanya.
- c. Siswa mencari jawaban dari berbagai sumber yang dimiliki semua anggota kelompok.
- d. Saling bertukar pendapat tentang jawaban dari tugas yang dikerjakan.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Kerjasama dalam bekerja kelompok

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Tidak membedakan teman.
- b. Bekerjasama mencari solusi untuk memecahkan masalah.
- c. Saling menerima dan memberi pendapat antar kelompok.
- d. Mengutamakan kepentingan kelompok/tidak egois.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak



## Lampiran 18

**MATERI GLOBALISASI**

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam. Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh. Globalisasi dalam masyarakat ditandai adanya hal-hal berikut. Perubahan sosial akibat globalisasi dapat kita saksikan saat ini meliputi beberapa jenis.

**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. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka 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.

### **a. Dampak positif globalisasi, antara lain:**

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.

### **b. Adapun dampak negatif adanya globalisasi, antara lain:**

#### 1. Orang menjadi sangat individualis

Individualis artinya mementingkan diri sendiri.

2. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa

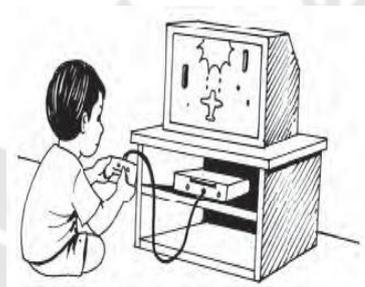
Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.

3. Budaya konsumtif

Konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat.

4. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas.

Misalnya *playstation*. Dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.



## Lampiran 19

**Foto-foto**

Gambar 1: Siswa mengerjakan soal pretest



Gambar 2: Siswa mengerjakan soal posttest



Gambar 3: Siswa mengerjakan soal postest



Gambar 4: Siswa sedang mendengarkan penjelasan guru

Lampiran 20

Table T

**Tabel t**  
(Pada taraf signifikansi 0,05) 1 sisi (0,05) dan 2 sisi (0,025)

Df	Signifikansi		Df	Signifikansi	
	0.025	0.05		0.025	0.05
1	12.706	6.314	46	2.013	1.679
2	4.303	2.920	47	2.012	1.678
3	3.182	2.353	48	2.011	1.677
4	2.776	2.132	49	2.010	1.677
5	2.571	2.015	50	2.009	1.676
6	2.447	1.943	51	2.008	1.675
7	2.365	1.895	52	2.007	1.675
8	2.306	1.860	53	2.006	1.674
9	2.262	1.833	54	2.005	1.674
10	2.228	1.812	55	2.004	1.673
11	2.201	1.796	56	2.003	1.673
12	2.179	1.782	57	2.002	1.672
13	2.160	1.771	58	2.002	1.672
14	2.145	1.761	59	2.001	1.671
15	2.131	1.753	60	2.000	1.671
16	2.120	1.746	61	2.000	1.670
17	2.110	1.740	62	1.999	1.670
18	2.101	1.734	63	1.998	1.669
19	2.093	1.729	64	1.998	1.669
20	2.086	1.725	65	1.997	1.669
21	2.080	1.721	66	1.997	1.668
22	2.074	1.717	67	1.996	1.668
23	2.069	1.714	68	1.995	1.668
24	2.064	1.711	69	1.995	1.667
25	2.060	1.708	70	1.994	1.667
26	2.056	1.706	71	1.994	1.667
27	2.052	1.703	72	1.993	1.666
28	2.048	1.701	73	1.993	1.666
29	2.045	1.699	74	1.993	1.666
30	2.042	1.697	75	1.992	1.665
31	2.040	1.696	76	1.992	1.665
32	2.037	1.694	77	1.991	1.665
33	2.035	1.692	78	1.991	1.665
34	2.032	1.691	79	1.990	1.664
35	2.030	1.690	80	1.990	1.664
36	2.028	1.688	81	1.990	1.664
37	2.026	1.687	82	1.989	1.664
38	2.024	1.686	83	1.989	1.663
39	2.023	1.685	84	1.989	1.663
40	2.021	1.684	85	1.988	1.663
41	2.020	1.683	86	1.988	1.663
42	2.018	1.682	87	1.988	1.663
43	2.017	1.681	88	1.987	1.662
44	2.015	1.680	89	1.987	1.662
45	2.014	1.679	90	1.987	1.662

Sumber: Function Statistical Microsoft Excel

Sumber: Priyatno 2010 : 112-113

## Lampiran 21

**Media Make A Match**

Pengaruh negatif  
globalisasi

Meningkatnya  
penggunaan narkoba

Komunikasi Lancar

Globalisasi bidang  
telekomunikasi

Penggunaan internet

Pengaruh positif  
Globalisasi

Zaman ketika jarak,  
ruang, dan waktu tidak  
lagi menjadi batas

Zaman modern