



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL KONTEKSTUAL BERBASIS
*INFORMATION AND COMMUNICATION
TECHNOLOGIES (ICT)* PADA SISWA KELAS IV SDN
JLAMPRANG KECAMATAN BAWANG KABUPATEN
BATANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Falidan Ahmad

1402907198

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

2011

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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

Semarang, Juni 2011

Penyusun,

Falidan Ahmad

NIM. 1402907198



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi pada :

hari : Kamis

tanggal :26 Mei 2011

Semarang, 26 Mei 2011

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Harmanto, S.Pd M.Pd
NIP.19540725 198011 1 001

Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag
NIP. 19580105 198703 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

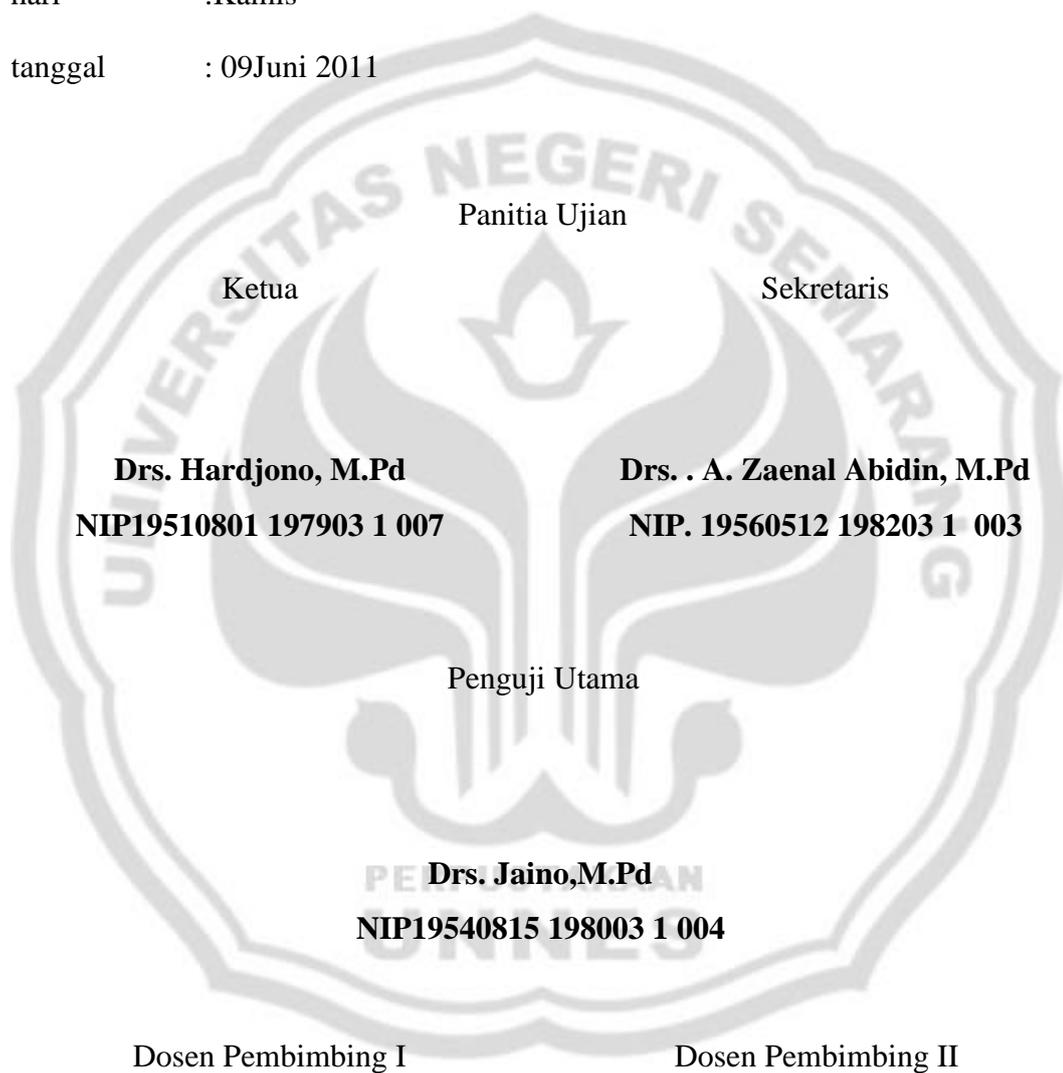
Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP. 19560512 198203 1 003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari :Kamis

tanggal : 09Juni 2011



Harmanto, S.Pd M.Pd
NIP.19540725 198011 1 001

Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag
NIP. 19580105 198703 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Ing ngarso sung tuladha, Ing madya mangun karsa, Tut wuri handayani”

(Ki Hajar Dewantara)

“Jangan bertanya apa yang dapat kita peroleh dari menjadi guru, tetapi
bertanyalah apa yang dapat kita berikan sebagai seorang guru”

(Abraham Lincoln)

Dengan segala kerendahan hati, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

*Kedua Orang Tuaku tercinta (BapakSunardi dan Ibu Sutirah) beserta adikku
(Nurul) dan kakak - kakakku(Amanah, Witriyah, Ahmad) yang selalu memberikan
kasih sayang dan memotivasiku untuk terus bersemangat dalam menjalani hidup*

Segenap Civitas Akademi Universitas NegeriSemarang

Keluarga Besar SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang

*Para sahabat dan orang terdekat (Dwi, Tadin, Eko, Bayu, Arief, Agung, Tutut,
Lutfi, Lukman, Acim, Adib, Basis) yang telah memberikan inspirasi.*

Rekan-rekan S1 PGSD UNNES

Pembaca yang budiman

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat, rahmah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kontekstual Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang“.

Di dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si,Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd,Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs.A. Zaenal Abidin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Drs. Jaino, M.Pd,Dosen Penguji Utama Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Harmanto, S.Pd M.Pd,Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
6. Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag,Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan motivasi dan bimbingan yang berharga.
7. Edi Susanto, S.PdKepala SDN Jlamprang UPT Disdikpora kecamatan Bawang kabupaten Batangyang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Dewan guru dan karyawan SDN Jlamprangkecamatan Bawang kabupaten Batang yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.

9. Seluruh siswa kelas IV SDN Jlamprangkecamatan Bawang kabupaten Batangyang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Amien.

Semarang, Juni2011

Penyusun



ABSTRAK

Ahmad, Falidan. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kontekstual Berbasis Information and Communication Technologies (ICT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Harmanto, S.Pd M.Pd dan Pembimbing II: Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag

Kata Kunci: Kualitas Pembelajaran PKn, Model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)*.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) selain bertujuan memperkuat dasar-dasar kewarganegaraan juga berperan sebagai filtrasi masuknya kebudayaan asing sebagai konsekuensi globalisasi. Untuk mencapai tujuan dan standar lulusan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), pembelajaran PKn tidak lagi bertumpu pada standar hasil belajar, namun siswa sebagai produk belajar harus memiliki bekal kecakapan hidup (*life skill*) yang relevan dengan kebutuhan zaman. Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apakah pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dapat meningkat?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar PKn melalui pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* pada siswa kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang.

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 anak terdiri dari 11 siswa putra dan 17 siswa putri. Penelitian ini berlangsung selama tiga siklus. Variabel/faktor yang diselidiki pada penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Untuk teknik pengumpulan data digunakan teknik tes pada akhir pembelajaran. Selanjutnya untuk menjaga validitas hasil penelitian maka data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan metode pengolahan data dengan analisis deskriptif, membandingkan hasil antara siklus I, siklus II dengan hasil siklus III dan temuan selama pelaksanaan penelitian, selanjutnya dibahas bersama dengan teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)*. Rata-rata keterampilan guru meningkat dari 68,57% dengan kategori cukup (siklus I) menjadi 80% kategori baik (siklus II) dan 88,57% dengan kategori sangat baik (siklus III). Rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari 65,71% dengan kategori cukup (siklus I), menjadi 77,14% dengan kategori baik (siklus II), dan menjadi 85,71% dengan kategori sangat baik (siklus III). Rata-rata hasil belajar PKn meningkat dari 69,07 (siklus I), menjadi 71,42 (siklus II), dan menjadi 73,75 (siklus III).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang. Saran bagi guru hendaknya perlu memanfaatkan media berbasis ICT untuk mempersiapkan generasi bangsa yang mampu bersaing di era globalisasi.

DAFTAR ISI

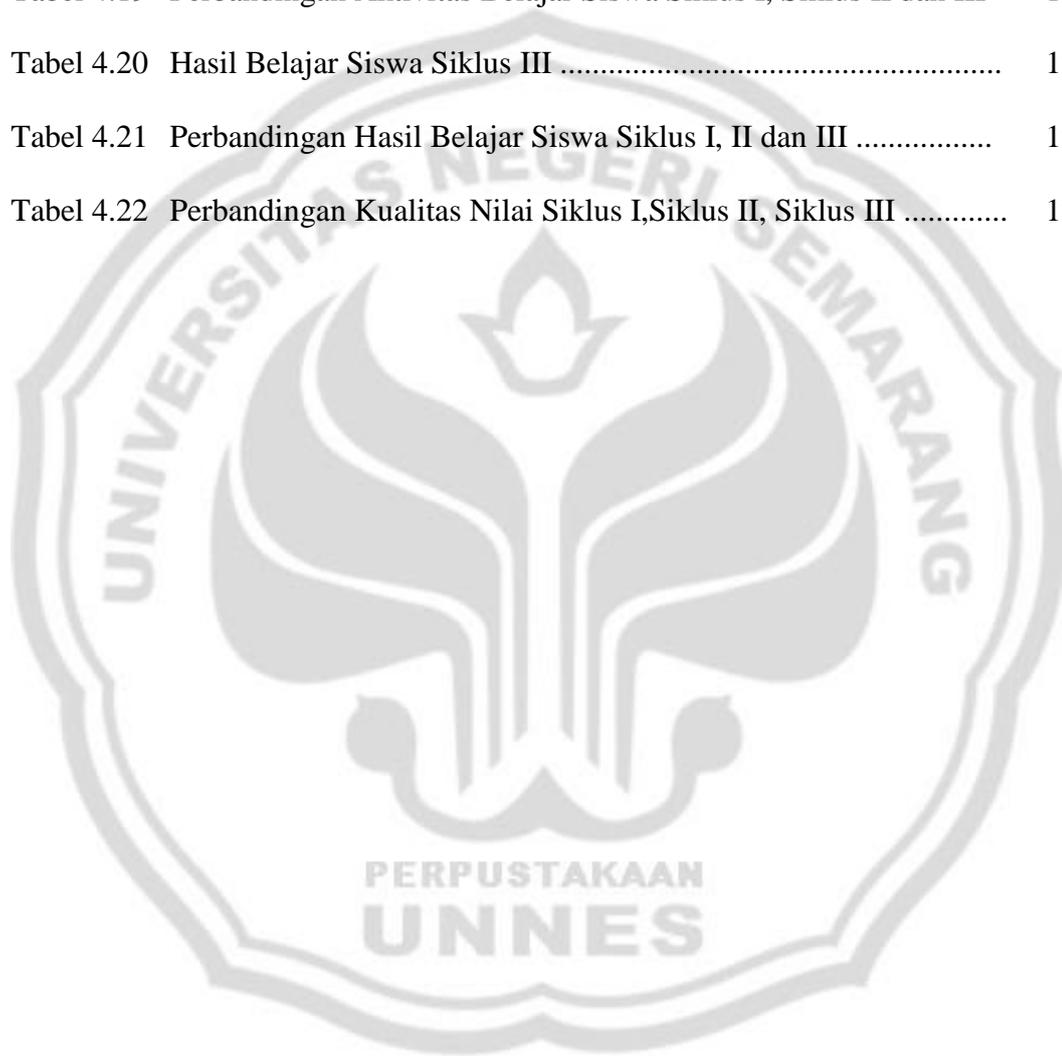
HALAMANJUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. KERANGKA TEORI	11
1. Pengertian Pembelajaran.....	11
2. Pengertian Belajar.....	12
3. Peningkatan Kualitas Pembelajaran	13
4. Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran.....	14
5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	17
6. Pembelajaran Kontekstual.....	26
7. Pembelajaran Berbasis ICT	29

8. Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbasis ICT.....	30
B. KAJIAN EMPIRIS.....	31
C. KERANGKA BERFIKIR.....	34
D. HIPOTESIS TINDAKAN.....	37
III METODE PENELITIAN.....	38
A. Subjek Penelitian	38
B. Variabel Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian.....	39
D. Siklus Penelitian	43
E. Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Teknik Analisis Data	53
G. Indikator Keberhasilan	58
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	128
V PENUTUP	
A. Simpulan	136
B. Saran	138
DAFTAR KEPUSTAKAAN	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perubahan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia	18
Tabel 2.2	Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dengan Konvensional	26
Tabel3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn	54
Tabel3.2	Kriteria Deskriptif Hasil Belajar	55
Tabel 3.3	Kriteri Penskoran Deskriptor Penelitian	56
Tabel3.4	Interpretasi Keterampilan Guru dan Aktivitas Belajar Siswa.....	56
Tabel 3.5	Interpetasi Keberhasilan Penelitian	57
Tabel4.1	Hasil Keterampilan Guru Siklus I	65
Tabel 4.2	Distribusi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	68
Tabel 4.3	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	69
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Siklus I	77
Tabel 4.5	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siklus I.....	79
Tabel 4.6	Hasil Keterampilan Guru Siklus I	86
Tabel 4.7	Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	88
Tabel 4.8	Distribusi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	92
Tabel 4.9	Rekap Hasil Aktivitas Belajar Siklus II.....	93
Tabel 4.10	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	94
Tabel 4.11	Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	100
Tabel 4.12	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	101
Tabel 4.13	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siklus II	103
Tabel 4.14	Perbandingan Kualitas Nilai Siklus I dan Siklus II	104

Tabel 4.15 Hasil Keterampilan Guru Siklus III	111
Tabel 4.16 Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I Siklus II dan III.....	113
Tabel 4.17 Distribusi Aktivitas Belajar Siswa Siklus III	116
Tabel 4.18 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus III	117
Tabel 4.19 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan III	119
Tabel 4.20 Hasil Belajar Siswa Siklus III	124
Tabel 4.21 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III	125
Tabel 4.22 Perbandingan Kualitas Nilai Siklus I,Siklus II, Siklus III	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Kerangka Berfikir	36
Gambar 3.1	Skema Spiral Tindakan Kelas	40
Gambar 4.1	Grafik Keterampilan Guru Siklus I	66
Gambar 4.2	Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	70
Gambar 4.3	Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I	78
Gambar 4.4	Grafik Distribusi Hasil Belajar Siswa Siklus I	80
Gambar 4.5	Grafik Keterampilan Guru Siklus II	87
Gambar 4.6	Grafik Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	89
Gambar 4.8	Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	95
Gambar 4.9	Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II	101
Gambar 4.10	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II	102
Gambar 4.11	Grafik Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	104
Gambar 4.12	Grafik Distribusi Nilai Siswa Siklus I dan Siklus II	105
Gambar 4.13	Grafik Keterampilan Guru Siklus III.....	112
Gambar 4.14	Grafik Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II dan III ...	114
Gambar 4.15	Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus III	118
Gambar 4.16	Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siklus I, II dan III.....	120
Gambar 4.17	Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus III	125
Gambar 4.18	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siklus I, II dan Siklus III ...	126
Gambar 4.19	Grafik Distribusi Nilai Siklus I, II dan III	128

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Hasil Belajar PKn Kelas IV Tahun Ajaran 2008/ 2009	142
2.	Hasil Belajar PKn Kelas IV Tahun Ajaran 2009/ 2010	144
3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	145
4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	152
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	159
6.	Kisi-Kisi Evaluasi Pembelajaran	166
7.	Soal Evaluasi Tes Individu	174
8.	Kunci Jawaban Tes Evaluasi Individu	181
9.	Soal Diskusi Kelompok.....	187
10.	Kisi- Kisi Instrumen Keterampilan Guru	188
11.	Instrumen Keterampilan Guru Siklus I	189
12.	Instrumen Keterampilan Guru Siklus II	194
13.	Instrumen Keterampilan Guru Siklus III	199
14.	Rekapitulasi Perolehan Keterampilan Guru.....	204
15.	Kisi- Kisi Instrumen Aktivitas Belajar Siswa.....	205
16.	Instrumen Aktivitas Belajar Siswa	206
17.	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	211
18.	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	212
19.	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus III	213
20.	Rekapitulasi Perolehan Aktivitas Belajar Siswa	214
21.	Hasil Belajar Siswa Siklus I	215

22	Hasil Belajar Siswa Siklus II	216
23	Hasil Belajar Siswa Siklus III	217
24	Dokumentasi Penelitian	218
25	Surat- Surat Penelitian	233
26	Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	236
27	Surat Ijin Penelitian	237



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang- undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 ayat 2) menyebutkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar 1945 yang terkait pada nilai- nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Depdiknas, 2008:7).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar bertujuan untuk mempersiapkan warga negara yang baik dalam memahami dan melaksanakan hak- hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas , terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang- Undang Dasar 1945 (Frisha, 2007:4). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2006, standar lulusan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada satuan pendidikan tingkat Sekolah Dasar, pada era kemajuan teknologi saat ini tidak hanya berorientasi pada pemahaman hak dan kewajiban warga negara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia, namun mempersiapkan warga negara yang berani bersaing dengan bangsa- bangsa lain sebagai konsekuensi globalisasi (Depdiknas: 2008).

Untuk mencapai tujuan dan standar lulusan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tersebut, proses pembelajaran tidak lagi

bertumpu pada standar hasil belajar yang telah ditetapkan, namun siswa sebagai produk belajar harus memiliki bekal kecakapan hidup (*life skill*) yang relevan dengan kebutuhan zaman (Depdiknas, 2008:24).

Meskipun urgensi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar merupakan keharusan yang tidak bisa ditawar lagi, proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada umumnya masih mengarah pada ketercapaian materi yang diajarkan, pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa belum menggunakan media belajar yang relevan sebagai penunjang kecakapan hidup, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran.

Rendahnya kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga terjadi pada siswa kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang. Hal ini dapat dilihat dari penurunan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pokok bahasan globalisasi dalam kurun waktu dua tahun ajaran berturut-turut (tahun ajaran 2008/2009 dan tahun ajaran 2009/2010).

Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas IV semester II pokok bahasan globalisasi tahun ajaran 2008/2009 diperoleh data bahwa dari 36 siswa, hanya 23 siswa (63, 88%) yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan belajar dengan standar KKM sebesar 65, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 46. Tingkat kerendahan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas IV semester II pada

pokok bahasan yang sama juga masih terulang kembali, bahkan mengalami penurunan kualitas pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2009/ 2010 dapat dilihat dari jumlah keseluruhan 25 siswa, hanya 14 siswa (56%) yang dikategorikan berhasil dan selebihnya sebanyak 11 siswa (44%) belum berhasil memenuhi KKM sebesar 65, dengan nilai rata-rata kelas 65,60, nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40. Berdasarkan interpretasi data tersebut, dapat diketahui bahwa kualitas hasil belajar antara tahun ajaran 2008/ 2009 (sebesar 63, 88%) dan tahun ajaran 2009/ 2010 (sebesar 56%), telah terjadi penurunan kualitas pembelajaran secara signifikan sebesar 7, 88%.

Penurunan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang terjadi di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang menjadi catatan penting untuk segera diperbaiki mengingat SDN Jlamprang merupakan rintisan Sekolah Dasar Standar Nasional (SDSN) di kecamatan Bawang kabupaten Batang. Sesuai dengan Pedoman dan Panduan Penyelenggaraan Sekolah Dasar Standar Nasional (SDSN) dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan nasional (Depdiknas, 2007: 10- 14), SDN Jlamprang sebagai rintisan SDSN dengan kelengkapan sarana dan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) yang dimiliki (komputer, LCD proyektor, jaringan internet) semestinya mampu menjadi barometer dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang berorientasi

kecakapan hidup (*life skill*) bagi Sekolah Dasar di kecamatan Bawang kabupaten Batang.

Hasil diskusi dan identifikasi permasalahan yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang tahun ajaran 2008/ 2009 dan tahun ajaran 2009/ 2010, diperoleh gambaran bahwa rendahnya hasil belajar siswa tersebut terjadi karena: 1) Model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional belum mampu memberikan pengalaman belajar yang diterapkan langsung oleh siswa sebagai bekal kecakapan hidup. 2) Media belajar yang digunakan siswa hanya berupa gambar dan bacaan pada buku pelajaran (tekstual), seharusnya proses pembelajaran di SDN Jlamprang sudah memungkinkan untuk memanfaatkan media belajar berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) sebagai produk kemajuan teknologi yang relevan digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual).

Analisis permasalahan penurunan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tersebut, menuju pada kesimpulan bahwa diperlukan adanya penyempurnaan terhadap model pembelajaran yang selama ini diterapkan. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar langsung dengan didukung media belajar berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT). Alternatif pemecahan yang dipilih dalam peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah merubah model pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan

dengan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) sehingga menghasilkan produk belajar berkualitas yang memiliki bekal kecakapan hidup (*life skill*).

Pembelajaran model kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu siswa mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk langsung menerapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya (Depdiknas: 2004). Sedangkan pengertian pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah proses belajar yang mendayagunakan sistem teknologi dalam mengambil, memindahkan, menganalisis, menyajikan, menyimpan dan menyampaikan data menjadi sebuah informasi (Depdiknas, 2007: 3).

Penelitian yang dilakukan oleh Nunuk Suryadi (2007: 14) memberikan gambaran bahwa pembelajaran melalui model kontekstual dengan media TIK dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI SDN Karanganyar 03 Kabupaten Karanganyar. Hal tersebut terlihat dari ketercapaian indikator keberhasilan penelitian dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS pada siklus I sebesar 68,64% dan siklus II sebesar 85,15% serta ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 64,10% dan siklus II sebesar 87,17%. Kesimpulan pada akhir penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran model kontekstual dengan media TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian Nina Nurhasanah (2009:16-19) berjudul Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa SD Laboratorium PGSD FIP UNJ, menjelaskan bahwa penelitian dengan pembelajaran kontekstual menghasilkan perubahan hasil belajar pada tiap siklus penelitian. Hasil belajar siswa secara klasikal sebelum penelitian sebesar 56,30% mengalami perubahan pada siklus I menjadi 73,80%, siklus II berubah menjadi 90,20% dan siklus III menjadi 93,40%. Penelitian yang telah dilakukan, memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian yang dilakukan Ardianto Ridwan (2009) yang berjudul Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK dengan Pemanfaatan *Software Delphi* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Pucang 01, menyebutkan bahwa hasil akhir penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan indikator meningkatnya perasaan tertarik, perhatian dan aktivitas siswa. Perasaan tertarik sebelum pembelajaran sebesar 42%, namun setelah pembelajaran berubah menjadi 70%, sedangkan perhatian siswa dari 71% berubah menjadi 79% dan keaktifan siswa pada siklus I sebesar 71% mengalami peningkatan menjadi 80%. Hal ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis TIK dengan pemanfaatan *Software Delphi* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, dasar hukum yang melandasi penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* adalah Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 dan pasal 11) dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 1 (ayat 8) tentang Standar Nasional Pendidikan (Diknas, 2005: 2- 5).

Berdasarkan latar belakang tersebut, Pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka penelitian ini diberi judul :

“ Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kontekstual Berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang ”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* dapat meningkatkan keterampilan guru di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang?
- b. Apakah pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies*

(ICT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang?

- c. Apakah pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang?

2. Pemecahan Masalah

Penerapan pembelajaran model kontekstual harus mencangkuptujuh elemen pembentuk, yaitu: 1) Konstruktivisme. 2) Inkuiri. 3) Bertanya. 4) Masyarakat belajar. 5) Pemodelan. 6) Refleksi. 7) Penilaian sebenarnya (Sugandi, 2004: 41- 44).

Penerapan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan produk teknologi dalam menginformasikan dan memindahkan materi pelajaran kepada siswa (Sutejo: 2008).

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah sebagai berikut:

- a. Apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional dengan simulasi permainan tradisional secara berkelompok di luar kelas.
- b. Pemodelan sumber belajar berbasis media informasi dan komunikasi
- c. Interaksi bertanya eksploratif antara siswa -guru- siswa.

- d. Inkuiri berbasis pemanfaatan media *Information and Communication Technologies* ICT dengan melakukan percakapan langsung melalui telepon seluler kepada narasumber yang berada di luar daerah.
- e. Masyarakat belajar berbasis pemanfaatan internet dengan melakukan diskusi kelompok dan mempelajari materi globalisasi yang terdapat pada blog sekolah, kemudian mencari informasi melalui internet.
- f. Penilaian sebenarnya dengan kolaborasi kelompok membahas jawaban hasil diskusi yang dipresentasikan bergantian.
- g. Refleksi berbasis jurnal belajar siswa dengan menulis pengalaman belajar yang telah diperoleh dalam pembelajaran pada jurnal belajar.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

2. Tujuan Khusus

Secara khusus yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang.
- b. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and*

Communication Technologies (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang.

- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan tersebut di atas, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, sehingga siswa sebagai produk belajar diharapkan mampu menerapkanketerampilan yang sudah dimilikisebagai bentuk pengaktualisasian diri dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Guru dapatmeningkatkan kreatifitas dan memberdayakan potensi menuju profesionalisme serta mengelola pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sumbangan baiksebagai katalisator dalam inovasi pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) serta membangun karakteristik sekolah sebagai pelestari budaya nasional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata "*instruction*" yang berarti pengajaran, pelajaran atau perintah. Pembelajaran dapat terjadi dari dalam secara alamiah maupun dari luar individu (Sugandi, 2004: 9).

Briggs dalam Sujdana (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar tersebut memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Lebih lanjut, pembelajaran merupakan kumpulan proses yang merubah stimulus kedalam sejumlah informasi yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar.

Gagne dalam Rifa'i dan Tri Anni (2009:6) mengidentifikasi bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal. Sedangkan menurut Wina dalam Kurniawati (2009) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses pembentukan kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah perilaku siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang direncanakan sebagai suatu sistem dengan pemberian stimulus lingkungan belajar sehingga tercipta interaksi dalam pembentukan hasil belajar.

2. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Bandura dalam Dahar (2003:17- 18) adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan beberapa bentuk perubahan yang berada pada diri siswa dilihat dalam dimensi pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Dalam pengertian lain, belajar juga diartikan sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan atau pandangan keterampilan yang menghasilkan kekuatan (tahu, mampu dan mau) pemecahan bagi seseorang menghadapi suatu keadaan tertentu. (Suryabrata, 2004: 232).

Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli dalam Chatarina (2004: 2- 4) adalah sebagai berikut:

- a) Gagne dan Berlin menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku karena hasil pengalaman yang diperoleh.
- b) Morgan ET. Al menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil praktik atau pengalaman.
- c) Slavin mendeskripsikan belajar merupakan perubahan perilaku karena pengalaman.

Dari pengertian tersebut diperoleh definisi bahwa konsep belajar mengandung tiga unsur utama, yaitu:

- a) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku.

Untuk mengukur seseorang telah belajar, diperlukan perbandingan antara perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar.

b) Perubahan perilaku terjadi karena proses pengalaman dan usaha.

Antara belajar dan hasil belajar yang diperoleh terdapat aktivitas penghubung yang disebut proses usaha untuk mengetahui informasi.

c) Perubahan perilaku bersifat relatif permanen.

Perubahan perilaku yang dihasilkan karena proses belajar akan dapat dilihat sebagai hasil belajar dalam kurun waktu yang sukar diukur.

Berdasarkan pengertian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan yang dapat digunakan pemecahan dalam menghadapi keadaan tertentu. Konsep belajar mengandung tiga unsur yaitu perubahan tingkah laku, berdasarkan pengalaman dan belajar bersifat permanen.

3. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia peningkatan berasal dari kata “tingkat” yang berarti tahapan atau jenjang. Makna peningkatan adalah upaya/ usaha yang dilakukan pelaku kegiatan dalam mencapai tujuan yang lebih baik dari hasil yang telah diperoleh sebelumnya (Nur Khasanah: 2007). Sedangkan pengertian kualitas menurut David dalam Yamit (2004: 9), kualitas adalah kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk proses yang memenuhi atau melebihi harapan/ standar, sehingga makna lain kualitas adalah efektifitas hasil produk.

Soedijarto (2007:18) mengemukakan bahwa indikasi pembelajaran dikatakan berkualitas jika proses pembelajaran berjalan efektif dan

produk hasil belajar dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperolehnya dengan baik dan benar sesuai dengan standar pembelajaran yang telah ditetapkan UNESCO yang meliputi:

- a) Belajar untuk mengetahui ilmu pengetahuan (*learning to know*)
- b) Belajar untuk mengetahui keterampilan (*learning to do*)
- c) Belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*)
- d) Belajar mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*)

Sedangkan dalam pengertian lain, pembelajaran dikatakan berkualitas jika dalam proses maupun hasil belajar tidak bertumpu pada mengetahui, melainkan pengetahuan yang telah diperoleh dapat digunakan sebagai pengembangan aktualisasi diri (Kartadinata: 2007).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran adalah usaha yang dilakukan pelaku pembelajaran dengan mengoptimalkan unsur- unsur belajar yang tidak hanya bertujuan pada peningkatan kompetensi pengetahuan, tetapi berorientasi pada pengembangan aktualisasi produk belajar.

4. Faktor – Faktoryang Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran

Munib (2004:41-52) menggambarkan bahwa semua komponen-komponen sistem belajar memiliki peran penting dan terlibat dalam upaya pencapaian tujuan hasil belajar. Komponen- komponen yang saling berkaitan merupakan faktor pembentuk hasil dan produk belajar. Komponen- komponen yang mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran tersebut meliputi:

a) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pedoman sekaligus sasaran pencapaian dalam kegiatan belajar mengajar. Tercapainya tujuan belajar dapat juga dilihat dengan keberhasilan belajar, sehingga proses pembelajaran berorientasi terhadap tujuan belajar selalu ditekankan.

b) Guru/ Tenaga Pendidik

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang paling penting terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai model, guru juga berperan sebagai sutradara dalam menggunakan teknik, metode, strategi, teknik dan pengelola pembelajaran. Sehingga tidak berlebihan ketika kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas guru sebagai model belajar.

c) Siswa/ Peserta Didik

Sebagai subjek sekaligus produk, siswa merupakan indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran secara langsung. Kesiapan diri, kematangan emosi, tingkat penerimaan daya serap materi, motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar adalah faktor yang dominan terhadap kualitas hasil belajar.

d) Media Pembelajaran

Tingkat pemahaman dan daya serap siswa yang berbeda, menjadikan keberadaan media sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Selain fungsi utama sebagai jembatan dari pemindahan

pengetahuan.media juga dapat digunakan sebagai penarik motivasi sekaligus pendorong pencapaian proses belajar yang lebih bermakna.

e) Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya dalam pencapaian keberhasilan belajar. Dalam penetapan strategi, guru sebagai pengelola diharapkan mampu memilih model- model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik mengajar yang menunjang keberhasilan pembelajaran.

f) Evaluasi Pembelajaran

Pembelajaran memerlukan peniaian yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penilaian yang efektif tentunya tidak hanya bertumpu pada keberhasilan kognitif saja, melainkan juga harus melihat pencapaian kemampuan afektif dan psikomotorik siswa, karena kualitas keberhasilan pembelajaran memerlukan penerapan dari pengetahuan yang diperoleh siswa.

g) Komponen Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud adalah fasilitas belajar (sarana dan prasarana), buku dan sumber belajar, lingkungan belajar dan suasana belajar siswa. Meskipun komponen penunjang sering diabaikan, namun sebenarnya juga memiliki peran penting dalam pencapaian kualitas belajar.

Sedangkan menurut Mulyasa dalam Zulfah (2006:13) faktor yang sangat mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran ditentukan oleh kreatifitas guru dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Sedangkan indikator peningkatan kualitas pembelajaran menurut Wahyuningsih (2010: 1) dapat diketahui melalui kinerja guru, kompetensi produk hasil belajar, suasana pembelajaran yang kondusif, materi yang dipahami serta dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan definisi peningkatan kualitas pembelajaran diatas disimpulkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas komponen belajar yang meliputi: guru, siswa, materi pelajaran, metode, media, sarana dan komponen pendukung lainnya. Sedangkan faktor yang sangat mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran ditentukan oleh penerapan model pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a) Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang mencakup substansi segala sesuatu yang berhubungan dengan kenegaraan dalam konteks penciptaan komitmen warga negara dengan negara (Rodiannauli, 2007:3). Sementara Abdul Aziz (2007:139) menjelaskan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pertama kali dikenal di Yunani dengan istilah *civicus* yang berarti warga dari sebuah kota, kemudian sampai di negara Amerika Serikat dikenal dengan nama *civil education* atau *citizen education* sebagai perluasan *civics* yang berarti materi pembahasan tentang hubungan manusia dengan organisasi dan individu dengan negara.

Wahab (2007: 144- 154) menjelaskan tentang perubahan penggunaan nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang telah melalui tahapan perkembangan sejarah sesuai dengan perubahan kebijakan pemerintah dapat dilihat dalam tabel perkembangan berikut:

Tabel 2.1

Perubahan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia

No	Subtansi	Orde Lama	Orde Baru	Reformasi
1	Nama	Kewarganegaraan	PMP, PPKN	PPKn, PKn
2	Esensi	Manipol Usdek	Pelaksanaan P4	NKRI
3	Orientasi	Sikap hidup	Pancasilais	Demoktaris
4	Tujuan	Karakter bangsa	Pancasila	Masyarakat Madani

(Sumber: Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP UPI, Jakarta: 2007)

Seiring dengan perkembangan zaman, orientasi tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga disempurnakan dengan menekankan pada pengakuan hak azazi

manusia, pengakuan dan penghormatan hak individu, kemajuan dan kesejahteraan rakyat sebagai dasar kebijakan nasional dengan membuka diri terhadap perubahan global secara responsip dan cerdas namun tetap menjaga keberlangsungan Negara Kesatuan Republik Indonesia(Depdiknas, 2008:1).

b) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Malik Fajar (2008:1-3) menjelaskan tujuan umum Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam pendidikan formal adalah wahana pengembangan kemampuan watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab meliputi:

- 1) Subtansi pilar demokrasi konstitusional Indonesia.
- 2) Pengembangan tanggung jawab dan partisipasi aktif warga negara sebagai pelaku demokrasi yang sesungguhnya.
- 3) Pencerdasan dan pendewasaan warga negara terhadap tantangan berbangsa dan bernegara.
- 4) Kelas Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai laboratorium demokrasi dalam penanaman kebanggaan berbangsa yang bukan semata mata mengajar makna kebanggaan secara tekstual, namun sudah pada tatanan penerapan kontekstual sebagai warga negara sesungguhnya.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Depdiknas:2006) telah

dirumuskan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Adapun tujuan jangka panjang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah adalah untuk mendidik warga negara agar dapat berinteraksi dengan sesama, berorganisasi berbangsa dan bernegara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia yang baik dan benar (Friza, 2007: 4).

c) Ruang Lingkup Materi dan Standar Lulusan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar hingga pembelajaran tingkat perguruan

tinggi di Indonesia yang disesuaikan dengan standar nasional pendidikan (Depdiknas:2006) meliputi :

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan sosial.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan- peraturan daerah, norma- norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota keluarga, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- 5) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai- nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Adapun standar lulusan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar telah ditetapkan dalam pedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas: 2006) sebagai berikut:

- 1) Menerapkan hidup rukun dalam perbedaan.
- 2) Memahami dan menerapkan hidup rukun di lingkungan.
- 3) Memahami kewajiban sebagai warga dalam keluarga dan sekolah dan masyarakat.

- 4) Memahami hidup tertib dan gotong royong.
- 5) Menampilkan sikap cinta lingkungan dan demokratis.
- 6) Menampilkan perilaku jujur, disiplin, senang bekerja dan anti korupsi sesuai dengan nilai- nilai Pancasila.
- 7) Memahami sistem pemerintah tingkat daerah dan pusat.
- 8) Memahami makna keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan kepatuhan terhadap undang- undang, peraturan, kebiasaan, adat istiadat, kebiasaan dan menghargai keputusan bersama.
- 9) Memahami dan menghargai nilai- nilai perjuangan bangsa.
- 10) Memahami hubungan Indonesia dengan negara tetangga- tetangga baik di tingkat bilateral maupun internasional.

6. Pembelajaran Kontekstual

a) Hakikat Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah proses pembelajaran yang mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Dasar yang digunakan dalam penerapan pembelajaran kontekstual adalah teori belajar konstruktivisme, yaitu teori belajar yang berpusat pada pengembangan pengetahuan awal sebelumnya berdasarkan dari pengalaman yang telah diketahui siswa (Depdiknas:2006). Penjelasan lebih lanjut menurut Elani B. Jhonson(2009: 38-40) bahwa pembelajaran kontekstual dengan teori konstruktivisme tidak lagi bertumpu pada posisi guru sebagai subyek utama pentransfer

pengetahuan, melainkan guru menjadi fasilitator dan komunikator dengan media pembelajaran nyata.

Sedangkan dalam pengertian lain, pembelajaran kontekstual pembelajaran yang mengkaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari.(Unnes: 2008).

Dari beberapa pengertian tersebut diatas, disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang berorientasi pada pengaktifan siswa untuk mengembangkan pengalaman yang telah diketahui siswa sebelumnya, sehingga guru berada pada posisi sebagai fasilitator belajar.

b) Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Karakteristik pembelajaran kontekstual menurut Doantarayasa (2008) yang membedakan pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran konvensional terletak pada:

1) *Relating* (Menghubungkan)

Kegiatan ini merupakan inti teori konstruktivisme, yaitu menggali pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa berupa pengalaman kehidupan sehari-hari dan mengkaitkan pengetahuan konsep tersebut dengan materi. Tujuannya adalah dengan adanya rangsangan pengetahuan awal, sehingga terbentuk persiapan lebih matang (*learning to know*).

2) *Experiencing* (Mengalami)

Merupakan inti dari pembelajaran kontekstual, dimana siswa sebagai subjek belajar menemukan pengetahuan dengan daya kreasi, imajinasi dan inovasi sesuai kemampuan sendiri, sehingga dengan mengalami secara langsung, pembelajaran menjadi lebih bermakna. (*learning to learn*).

3) *Applying* (Menerapkan)

Penerapan yang diharapkan dari pendekatan kontekstual tidak hanya terjadi pada proses pembelajaran yang tengah berlangsung saja, akan tetapi dari tahap mencoba dan menerapkan di dalam proses belajar, dapat dijadikan pijakan dalam penerapan kehidupan sehari-hari (*learning to do*).

4) *Cooperating* (Bekerjasama)

Kesenjangan taraf serap antar siswa dapat diminimalisir dalam kegiatan bekerjasama dan berdiskusi kelompok. Belajar dari teman sejawat juga dapat menjadi ajang menghargai pendapat dan hasil pemikiran orang lain yang nantinya menjadi bekal hidup dalam bermasyarakat (*learning to life together*).

5) *Transferring* (Memindahkan)

Memindahkan berarti menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran ke dalam kehidupan (*learning to be*.)

Perbedaan antara pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran konvensional (Indrawati, 2009: 14- 16) dapat dilihat pada tabel perbedaan sebagai berikut:

Tabel 2.2**Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dan Konvensional**

No	Pembelajaran Kontekstual	Pembelajaran konvensional
1	Siswa sebagai subjek belajar	Siswa sebagai objek pasif belajar
2	Belajar secara kooperatif	Belajar secara individualistis
3	Berorientasi pada kehidupan	Ambigu, abstrak dan teoritis
4	Perilaku dari kesadaran	Perilaku berawal dari kebiasaan
5	Kerampilan pemahaman	Keterampilan dari pola latihan
6	Reward berupa kepuasan diri	Penghargaan nilai raport
7	Mementingkan logika/ etika	Takut akan hukuman dan sangsi
8	Bahasa komunikatif	Bahasa baku dan kaku/ structural
9	Rumus bersifat kesimpulan	Rumus bersifat mutlak dan baku
10	Mengembangkan	Menangkap pengetahuan
11	Berfikir kritis dan aktif	Siswa hanya diam dan pasif
12	Pengetahuan berubah ubah	Pengetahuan stabil pada bahasan
13	Multi metode dan media	Berpusat pada guru dan tunggal
14	Evaluasi proses dan hasil	Evaluasi hasil
15	Kognitif, afektif, psikomotor	Aspek kognitif
16	siswa sebagai evaluator	Guru sebagai evaluator
17	Pembelajaran di tempat nyata	Pembelajaran tertutup di kelas

(Sumber: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga

Kependidikan (PPPPTK) Program BERMUT: 2009)

c) Penerapan Pembelajaran Kontekstual

Sugandi (2004:41-45), menguraikan tujuh komponen yang harus diterapkan dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir yang dipergunakan dalam pembelajaran pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari pembelajaran berbasis kontekstual. Siswa diharuskan mencari pengetahuan sesuai dengan tingkat pemikiran, bukan diberikan sajian bahan yang sudah matang dari sumber belajar. Dalam proses menemukan, siswa diberikan kesempatan untuk belajar bersikap ilmiah.

3) Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan seseorang dimulai dari bertanya. Bertanya dalam pendekatan kontekstual tidak hanya terjadi antara guru dengan siswa, tetapi lebih menekankan pada hubungan bertanya dengan teman sejawat, karena pada hakikatnya siswa juga bisa menjadi guru bagi siswa yang lain.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil dari proses kerjasama dengan siswa lain, sebagai wujud dari miniatur

kerjasama pola hidup yang terjadi pada lingkungan masyarakat. Penerapan *learning community* biasa dilakukan dengan diskusi kelompok kecil maupun diskusi kelompok besar, sehingga terbentuk pengetahuan kolaborasi antara siswa, guru dan siswa.

5) *Pemodelan (Modelling)*

Pemodelan memiliki maksud adanya sumber maupun media yang digunakan oleh siswa secara langsung, sehingga dari model belajar tersebut, diharapkan dapat menerapkannya pengalaman yang telah diperoleh dalam kehidupan nyata.

6) *Refleksi (Reflection)*

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru saja dipelajari atau berfikir kebelakang tentang apa yang sudah dilakukan.

7) *Penilaian Sebenarnya (Authentic Assessment)*

Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan siswa. Pengamatan pada saat siswa melakukan pembelajaran (proses) menjadi sangat penting sehingga hasil belajar dapat dilihat dari kematangan siswa dalam menerima pengetahuan.

Dari uraian mengenai komponen- komponen tersebut di atas, disimpulkan bahwa dalam penerapan pembelajaran kontekstual harus mencakup kegiatan: konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian sebenarnya.

7. Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

Pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan media teknologi dalam menginformasikan dan memindahkan materi pelajaran kepada siswa (Budi Sutejo: 2008). Pengertian *Information and Communication Technologies* (ICT), dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi ([Http://en.Wikipedia.Org/](http://en.Wikipedia.Org/)). Pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) juga diartikan sebagai sistem pembelajaran yang dapat mereduksi batasan ruang dan waktu untuk mengambil, memindahkan, menganalisis, menyajikan dan menyampaikan pengetahuan (Fitrihana:2007).

Dasar teori penerapan pembelajaran *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah teori belajar behaviorisme dan konstruktivisme. Teori behaviorisme berpandangan bahwa proses pembelajaran terjadi dari hasil pertukaran pengetahuan melalui media (alat). Sedangkan dalam pengertian teori konstruktivisme, media yang digunakan sebagai sesuatu yang memberikan kesempatan siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan (Depdiknas: 2004)

Substansi pembelajaran *Information and Communication Technologies* (ICT) mencakup dua aspek bahasan yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan teknologi komunikasi.

Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya (Purnomo: 2008).

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah pembelajaran yang dalam prosesnya mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar maupun sebagai media pengaktifan siswa, bertujuan membentuk produk belajar yang memiliki keterampilan hidup berbasis pemanfaatan teknologi.

8. Penerapan Pembelajaran Kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

Penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) menurut Asep Zaenal (2008) merupakan solusi praktis dalam mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran dan sumber daya manusia karena memiliki peranan:

- a) Memperluas kesempatan belajar siswa.
- b) Meningkatkan efisiensi pembelajaran.
- c) Pembentukan keterampilan hidup (*life skill*).
- d) Mendorong keberlanjutan belajar sepanjang hayat.
- e) Peningkatan hasil belajar yang lebih permanen.

Sementara media belajar yang tergolong dalam kategori pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) (Depdiknas: 2008) meliputi sebagai berikut:

- a) Komputer/ notebook/ laptop.
- b) Telepon seluler.
- c) Radio pendidikan.
- d) Televisi pendidikan.
- e) Compac Disk/ CD pembelajaran.
- f) Jaringan Internet.

Bentuk penerapan kegiatan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) dalam proses pembelajaran di Indonesia (Bermutu: 2009) meliputi:

- a) Keterampilan penguasaan teknologi komputer.
- b) Pemanfaatan siaran radio pendidikan.
- c) Pemanfaatan telepon seluler.
- d) Presentasi materi pelajaran dengan menggunakan power point.
- e) Penayangan CD interaktif pembelajaran.
- f) Pemanfaatan internet dalam pembelajaran.
- g) Pengenalan web camera dan layanan *teleconference*.
- h) Pemanfaatan *Electronic Book* materi pembelajaran berbasis *website*.

B. Kajian Empiris

Dasar hukum penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) di Sekolah Dasar

adalah Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 dan 11) dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 1 (ayat 8) tentang Standar Nasional Pendidikan (Depdiknas, 2007: 2- 5). Sedangkan kajian empiris yang menjadi dasar penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) antara lain:

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Nunuk Suryadi (2007: 14) memberikan gambaran bahwa pembelajaran melalui model kontekstual dengan media TIK dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI SDN Karanganyar 03 Kabupaten Karanganyar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari pencapaian indikator keberhasilan penelitian yang meliputi: 1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran. 2) Penerapan model kontekstual oleh guru dan 3) Hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas siswa terjadi dalam siklus I sebesar 78,12% pada siklus II dan menjadi 82,10%. Penerapan pembelajaran kontekstual yang dilakukan guru juga dapat terlihat dalam perubahan pencapaian sebesar 71,15% pada siklus I, berubah menjadi 80,10% dan pada siklus II. Keberhasilan penelitian dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I sebesar 68,64% dan siklus II sebesar 85,15% serta ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 64,10% dan siklus II sebesar 87,17%. Kesimpulan pada akhir penelitian menyebutkan terjadi peningkatan pada: 1) Aktivitas siswa 2) Peningkatan keterampilan guru dan 3) Peningkatan hasil belajar

siswa, sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran model kontekstual dengan media TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Nina Nurhasanah (2009:16-19) yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa SD Laboratorium PGSD FIP UNJ, menjelaskan bahwa penelitian dengan pembelajaran kontekstual menghasilkan perubahan hasil belajar pada tiap siklus penelitian. Hasil belajar siswa secara klasikal sebelum penelitian sebesar 56,30% mengalami perubahan pada siklus I menjadi 73,80%, siklus II menjadi 90,20% dan siklus III sebesar 93,40%. Penelitian yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian yang dilakukan Ardianto Ridwan (2009) yang berjudul Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK dengan Pemanfaatan *Software Delphi* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Pucang 01, menyebutkan bahwa hasil akhir penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan indikator pencapaian meliputi: 1) Perasaan tertarik. 2) Perhatian dan 3) Aktivitas siswa. Perasaan tertarik sebelum pembelajaran sebesar 42%, namun setelah pembelajaran siklus I berubah menjadi 70% dan menjadi 78% pada siklus II, perhatian siswa dari siklus I sebesar 71% berubah menjadi 79% di siklus II dan keaktifan siswa dari sebelumnya 71% pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 80% pada siklus II.

Hal ini memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis TIK dengan pemanfaatan *Software Delphi* dapat meningkatkan: 1) perasaan ketertarikan siswa dalam pembelajaran 2) Minat belajar siswa dalam pembelajaran dan 3) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian relevan yang telah diuraikan tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran, karena dalam penerapan pembelajaran model tersebut mampu mengembangkan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa sehingga berpengaruh tidak pada hanya pada hasil belajar siswa saja, namun terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

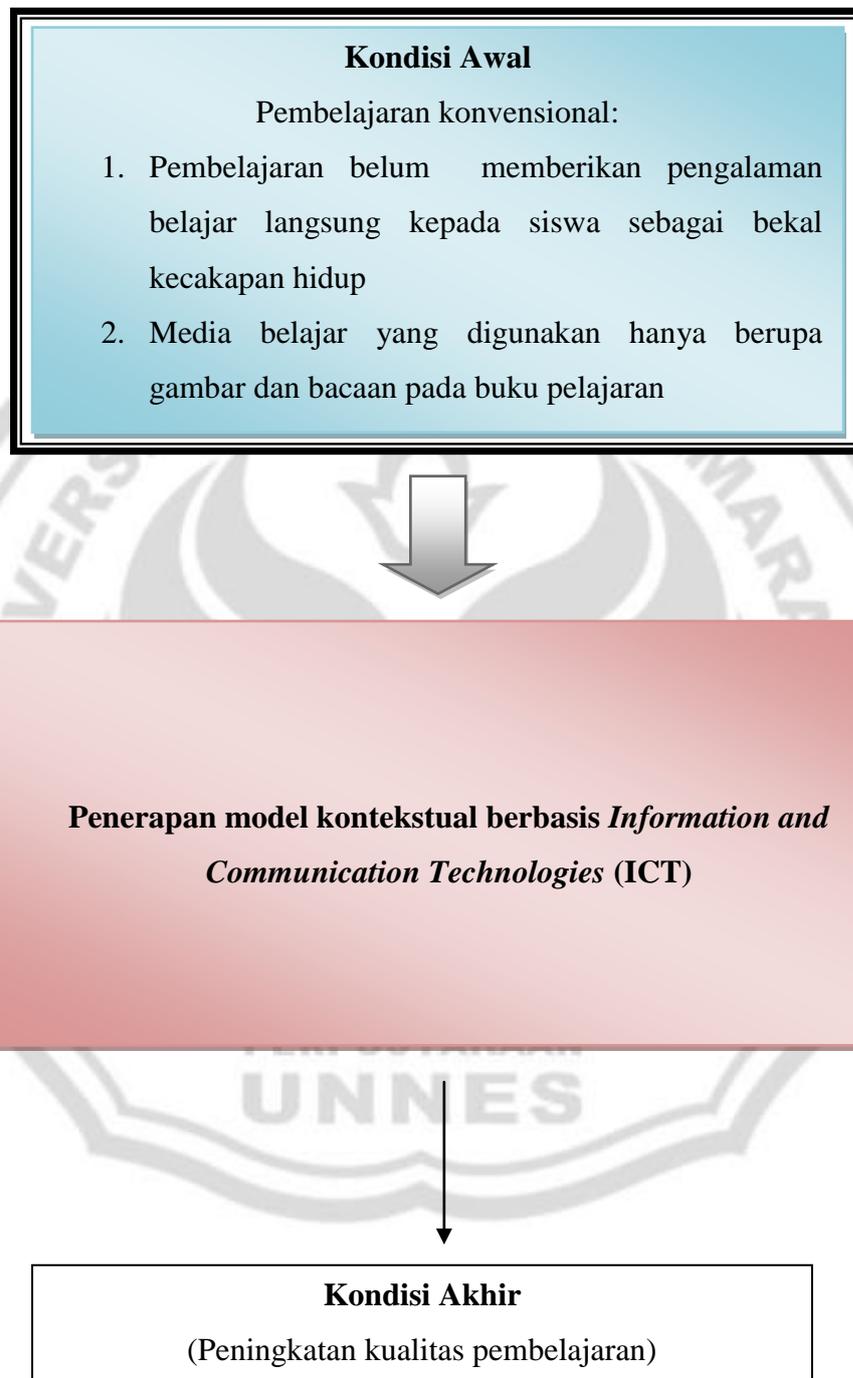
Diskripsi kondisi awal sebelum penelitian dilihat dari hasil belajar siswa tahun ajaran 2008/ 2009 dan tahun ajaran 2009/ 2010 menyimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran belum memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa sebagai bekal kecakapan hidup dan media belajar yang digunakan hanya berupa gambar dan bacaan pada buku pelajaran.

Selanjutnya tindakan yang dilakukan adalah merubah pembelajaran model konvensional menjadi pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional dengan simulasi permainan tradisional secara berkelompok di luar kelas.
 2. Pemodelan sumber belajar berbasis media informasi dan komunikasi.
 3. Interaksi bertanya eksploratif antara siswa -guru- siswa.
 4. Inkuiri berbasis pemanfaatan media *Information and Communication Technologies* ICT dengan melakukan percakapan langsung melalui telepon seluler kepada narasumber yang berada di luar daerah.
 5. Masyarakat belajar berbasis pemanfaatan internet dengan melakukan diskusi kelompok dan mempelajari materi globalisasi yang terdapat pada blog sekolah, kemudian mencari informasi melalui internet.
 6. Penilaian sebenarnya dengan kolaborasi kelompok membahas jawaban hasil diskusi yang dipresentasikan bergantian.
 7. Refleksi berbasis jurnal belajar siswa dengan menulis pengalaman belajar yang telah diperoleh dalam pembelajaran pada jurnal belajar
- Penerapan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) yang telah dilakukan berpengaruh pada peningkatan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Dari proses pembelajaran juga menghasilkan produk belajar berkualitas yang memiliki kecakapan hidup berbasis teknologi.

Secara diagramatik, alur berfikir penerapan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) pada

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang adalah sebagai berikut:



(Skemakerangka berpikir dalam Aqib, 2006: 36)

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka, kajian empiris dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian ini adalah dengan penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada siswa kelas IV SDN Jlamparang kecamatan Bawang kabupaten Batang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang tahun ajaran 2010/ 2011 sejumlah 28 (dua puluh delapan) siswa yang terdiri dari 11 (sebelas) siswa laki- laki dan 17 (tujuh belas) siswa perempuan. Penelitian kolaboratif ini dibantu oleh 3 (tiga) orang pengamat yaitu guru kelas V (Rimbawanto, S.Pd) guru kelas IV (Wakhyudin, S.Pd) dan guru kelas III (Novita Adriyani, S.Pd).

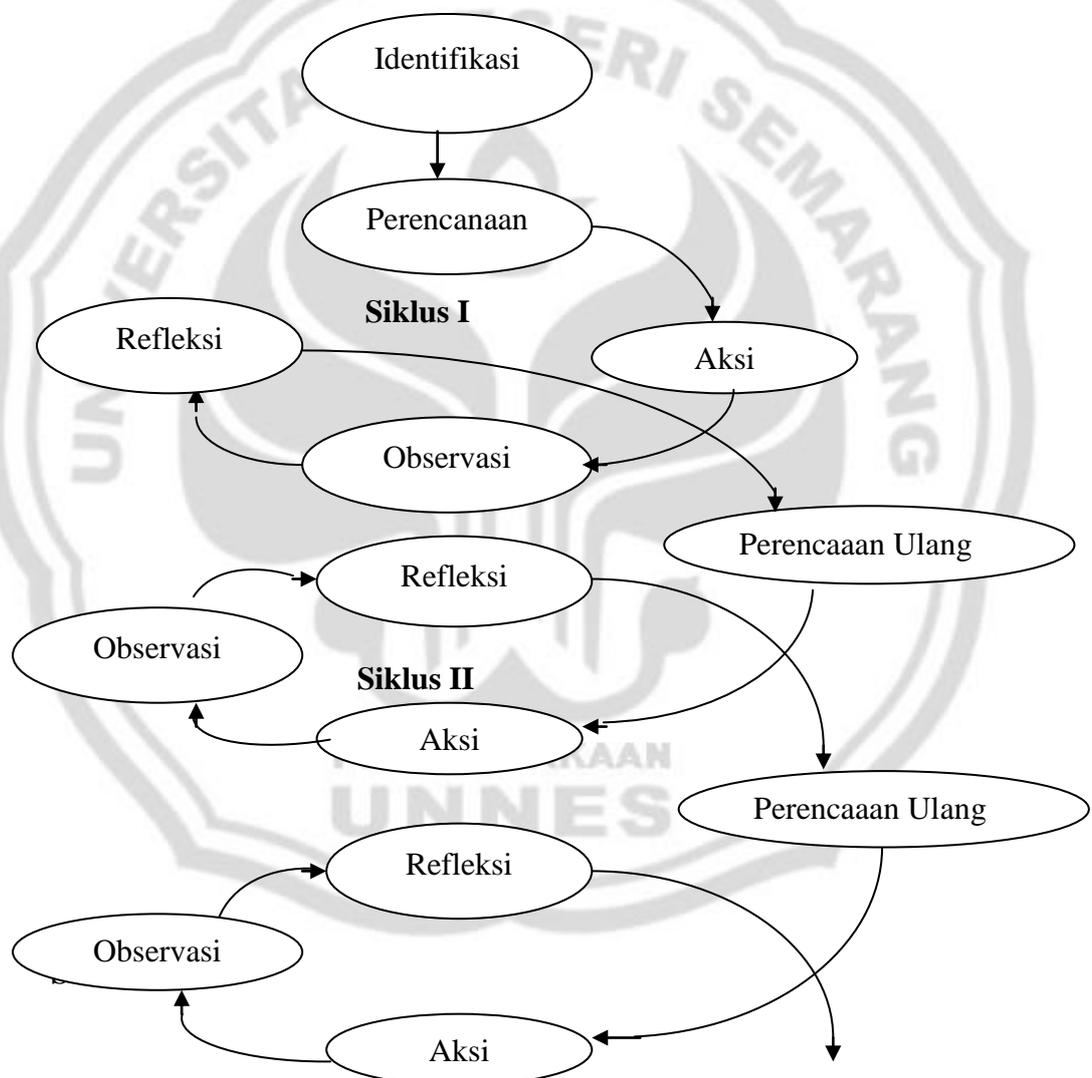
Pembagian tugas pengamatan tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelas V (Rimbawanto, S.Pd) mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dan dua orang guru (Wakhyudin, S.Pd dan Novita Adriyani, S.Pd) mengamati aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah keterampilan guru, aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa

C. Proedur Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitiandeskriptif kualitatif karena mengumpulkan informasi atau data tentang fenomena yang diteliti berdasarkan faktor- faktor penyebab permasalahan secara cermat, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Aqib, 2006: 15). Adapun langkah-langkah dari tiap siklus penelitian adalah sebagai berikut:



Spiral Tindakan Kelas
 (Adaptasi dari Hopkins dalam Zaenal Aqib 2006:31)

Penjelasan mengenai rancangan dan tahapan- tahapan penelitian yang dilakukan pada setiap siklus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan penelitian adalah mempersiapkan unsur- unsur kelengkapan yang akan digunakan di dalam kancah disertai dengan tata cara penerapan dalam penelitian secara terarah dan sistematis(Arikunto, 2006:99). Tahap perencanaan meliputi: pengkajian materi pembelajaran, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan media belajar berbasis ICT dan persiapan instrumen pengamatan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dengan mengacu pada perencanaan tindakan yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional, pemodelan sumber belajar berbasis media ICT, interaksi bertanya eksploratif, masyarakat belajar berbasis pemanfaatan internet, penilaian sebenarnya dan refleksi berbasis jurnal belajar siswa.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2006: 156). Sedangkan menurut Zaenal Aqib, observasi/ pengamatan adalah perekaman data yang bertujuan untuk mengumpulkan bukti hasil

tindakan (2006:31). Dalam penelitian ini, pengamatan tindakan dilakukan oleh satu orang guru yang mengamati keterampilan guru dan dua orang guru yang mengamati aktivitas belajar siswa selama proses penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan menggunakan instrumen pengamatan penelitian.

4. Refleksi

Tahapan refleksi dilakukan melalui analisis data dalam proses pelaksanaan penelitian, masalah dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan pencerminan terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan (Aqib, 2006: 32). Refleksi juga dapat diartikan kegiatan menemukan kembali apa yang telah terjadi berdasarkan data pelaksanaan (Arikunto, 2009: 99). Bentuk refleksi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pengkajian data hasil, keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar yang telah dilakukan dengan melihat indikator keberhasilan penelitian serta melakukan evaluasi terhadap kekurangan yang muncul pada setiap siklus penelitian untuk selanjutnya dilakukan perbaikan.

D. Perencanaan Tahap Penelitian

1. Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Tahapan perencanaan pada siklus I meliputi:

- 1) Mengkaji materi globalisasi melalui pemilihan kompetensi dasar dan indikator pencapaian.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok bahasan globalisasi model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan indikator pencapaian mengidentifikasi pengertian dan dampak globalisasi dalam kehidupan sehari-hari(terlampir).
- 3) Mempersiapkan media belajar berbasis ICT.
- 4) Mempersiapkan instrumen pengamatan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

b) Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan penelitian siklus I meliputi:

- 1) Apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional. Secara berkelompok siswa melakukan simulasi permainan “Sledar-Sledur” dengan iringan lagu tradisional ‘Gundul-Gundul Pacul’ yang dilakukan di luar kelas.
- 2) Pemodelan sumber belajar berbasis media informasi dan komunikasi. Guru melakukan komunikasi (percakapan) menggunakan telepon seluler (HP) dengan narasumber yang berada di pulau Papua yang diperdengarkan kepada siswa (loadspeaker).

- 3) Interaksi bertanya eksploratif. Dalam kegiatan ini, guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab tentang wujud globalisasi melalui pemodelan komunikasi yang telah dilakukan guru.
- 4) Inkuiri berbasis pemanfaatan media informasi dan komunikasi. Secara berkelompok dan bergantian, siswa memanfaatkan media telepon seluler untuk melakukan komunikasi dengan narasumber.
- 5) Masyarakat belajar berbasis pemanfaatan internet. Secara berkelompok siswa memanfaatkan media belajar ICT (laptop dengan jaringan internet) dengan langkah sebagai berikut:

Urutan	Kegiatan
1	Siswa menghidupkan laptop.
2	Menjalankan program <i>internet explorer</i> .
3	Mengakses alamat blog SDN Jlamprang www.sdsnjlamprang.blogspot.com
4	Mempelajari materi yang telah disediakan pada blog.
5	Menjawab pertanyaan diskusi kelompok .
6	Siswa mencari informasi tentang pengertian dan dampak globalisasi melalui mesin pencari <i>google</i> dan menuliskan pada lembar diskusi kelompok.
7	Siswa menutup program dan mematikan laptop.

- 6) Penilaian sebenarnya dengan presentasi dan kolaborasi jawaban
- 7) Refleksi berbasis jurnal belajar siswa. Siswa menuliskan pengalaman belajar yang telah diperoleh dalam jurnal belajar.

c) Tahap Observasi

Tahapan observasi dalam penelitian siklus I meliputi:

- 1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan menggunakan instrumen pengamatan keterampilan guru oleh pengamat (guru kelas V).
- 2) Mengamati aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas belajar siswa oleh pengamat (guru kelas III dan guru kelas IV).

d) Tahap Refleksi

Dalam tahapan refleksi siklus I, tindakan yang dilakukan adalah melakukan pengkajian data dari pengamatan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dikonsultasikan pada indikator keberhasilan. Tahapan ini memberikan evaluasi terhadap kekurangan yang terjadi dalam tindakan, memberikan perbaikan pada tindakan siklus kedua.

2. Siklus II

a) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II meliputi:

- 1) Mengkaji materi globalisasi melalui pemilihan kompetensi dasar dan indikator pencapaian.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok bahasan globalisasi model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan indikator pencapaian mengidentifikasi jenis budaya nasional.
- 3) Mempersiapkan media belajar berbasis ICT.
- 4) Mempersiapkan instrumen pengamatan aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) (terlampir).

b) Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan siklus II meliputi:

- 1) Apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisonal. Secara berkelompok siswa melakukan simulasi permainan tradisonal “Merdeka Karet” dengan iringan lagu tradisonal “Jaranan” yang dilaksanakan di luar kelas.
- 2) Pemodelan sumber belajar berbasis media informasi dan komunikasi. Guru melakukan komunikasi (percakapan) menggunakan telepon seluer (HP) dengan narasumber yang

berada di pulau Bali yang diperdengarkan kepada siswa (loadspeaker).

- 3) Interaksi bertanya eksploratif. Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab tentang wujud globalisasi melalui pemodelan komunikasi yang telah dilakukan guru.
- 4) Inkuiri berbasis pemanfaatan media informasi dan komunikasi. Secara berkelompok dan bergantian, siswa memanfaatkan media telepon seluler (HP) untuk melakukan komunikasi dengan narasumber.
- 5) Masyarakat belajar berbasis pemanfaatan internet. Secara berkelompok siswa memanfaatkan media belajar ICT (laptop dengan jaringan internet) dengan langkah sebagai berikut:

Urutan	Kegiatan
1	Siswa menghidupkan laptop.
2	Menjalankan program <i>internet explorer</i> .
3	Mengakses alamat blog SDN Jlamprang www.sdsnjamprang.blogspot.com
4	Mempelajari materi yang telah disediakan pada blog.
5	Menjawab pertanyaan diskusi kelompok
6	Siswa mencari informasi tentang keragaman kebudayaan Indonesia melalui mesin pencari <i>google</i> dan menuliskan pada lembar diskusi kelompok.
7	Siswa menutup program dan mematikan laptop.

- 6) Penilaian sebenarnya dengan presentasi dan kolaborasi jawaban
- 7) Refleksi berbasis jurnal belajar siswa. Siswa menuliskan pengalaman belajar yang telah diperoleh dalam jurnal belajar.

c) Tahap Observasi

Tahapan observasi dalam siklus II meliputi:

- 1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan menggunakan instrumen pengamatan keterampilan guru oleh pengamat (guru kelas V).
- 2) Mengamati aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas belajar siswa oleh pengamat (guru kelas III dan guru kelas IV).

d) Tahap Refleksi

Dalam tahapan refleksi siklus II, tindakan yang dilakukan adalah melakukan pengkajian data dari pengamatan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar yang diperoleh dengan mengacu pada indikator keberhasilan. Tahapan ini memberikan evaluasi kekurangan dalam tindakan perbaikan siklus ketiga.

3. Perencanaan Siklus III

a) Tahap Perencanaan

Tahapan perencanaan pada siklus III meliputi:

- 1) Mengkaji materi globalisasi melalui pemilihan kompetensi dasar dan indikator pencapaian.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok bahasan globalisasi model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan indikator pencapaian menentukan sikap terhadap globalisasi
- 3) Mempersiapkan media belajar berbasis ICT
- 4) Mempersiapkan instrumen pengamatan aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) (terlampir).

b) Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan siklus III meliputi:

- 1) Apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional. Secara berkelompok siswa melakukan simulasi permainan tradisional “Jaranan” dengan iringan lagu tradisional “Soleram” yang dilaksanakan di luar kelas.
- 2) Pemodelan sumber belajar berbasis media informasi dan komunikasi. Guru melakukan komunikasi (percakapan) dengan narasumber yang diperdengarkan kepada siswa (loadspeaker).

- 3) Interaksi bertanya eksploratif. Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab tentang wujud globalisasi melalui pemodelan komunikasi yang telah dilakukan guru.
- 4) Inkuiri berbasis pemanfaatan media informasi dan komunikasi. Secara berkelompok dan bergantian, siswa memanfaatkan media telepon seluler (HP) untuk melakukan komunikasi.
- 5) Masyarakat belajar berbasis pemanfaatan internet. Secara berkelompok siswa memanfaatkan media belajar ICT (laptop dengan jaringan internet) dengan langkah sebagai berikut:

Urutan	Kegiatan
1	Siswa menghidupkan laptop.
2	Menjalankan program <i>internet explorer</i> .
3	Mengakses alamat blog SDN Jlamprang www.sdsnjlamprang.blogspot.com
4	Mempelajari materi yang telah disediakan pada blog.
5	Menjawab pertanyaan diskusi kelompok.
6	Siswa mencari informasi tentang festival budaya melalui mesin pencari <i>google</i> dan menuliskan pada lembar diskusi kelompok.
7	Siswa menutup program dan mematikan laptop.

- 6) Penilaian sebenarnya dengan presentasi dan kolaborasi jawaban.
- 7) Refleksi berbasis jurnal belajar siswa. Siswa menuliskan pengalaman belajar yang telah diperoleh dalam jurnal belajar.

c) Tahap Observasi

Tahapan observasi siklus III meliputi:

- 1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan menggunakan instrumen pengamatan keterampilan guru oleh pengamat (guru kelas V).
- 2) Mengamati aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas belajar siswa oleh pengamat (guru kelas III dan guru kelas IV).

d) Tahap Refleksi

Dalam tahapan refleksi siklus III, tindakan yang dilakukan adalah melakukan pengkajian data dari pengamatan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam tindakan siklus III dengan mengacu pada indikator keberhasilan. Tahapan ini menjelaskan tentang tingkat keberhasilan penelitian yang telah dilakukan dengan mendeskripsikan perbandingan antara hasil siklus I, siklus II dan siklus III.

E. Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui evaluasi pada setiap akhir siklus penelitian. Data kuantitatif berupa nilai siswa yang dikonsultasikan dengan standar indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif didapat dari hasil keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa dalam penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) pada setiap akhir siklus penelitian yang kemudian dikonsultasikan dengan standar indikator keberhasilan yang telah diterapkan.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari:

a) Siswa

Sumber data yang berasal dari siswa diperoleh melalui pengamatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa selama siklus penelitian.

b) Guru

Sumber data yang berasal dari guru diperoleh melalui pengamatan keterampilan guru dalam penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT).

c) Dokumen

Sumber data dokumen diperoleh dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi tahun ajaran 2008/ 2009 dan tahun ajaran 2009/ 2010 serta hasil belajar sebelum materi globalisasi semester II tahun ajaran 2010/ 2011.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a) Teknik Tes

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes individu.

b) Dokumen

Teknik pengumpulan dokumen dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data hasil belajar PKn pokok bahasan globalisasi sebelum penelitian (hasil belajar tahun ajaran 2008/ 2009, tahun ajaran 2009/ 2010 dan hasil belajar sebelum bahasan globalisasi).

c) Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa melalui instrumen pengamatan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Penjelasan tentang analisis data tersebut adalah:

1. Analisis Data Kuantitatif

. Hasil belajar siswa dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata

kelas, nilai tertinggi, nilai terendah, keberhasilan pemenuhan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan persentase tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk menemukan nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

Keterangan: \bar{x} = Nilai rata-rata

Σx = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

(Aqib, 2009: 40)

Untuk mengetahui keberhasilan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal, digunakan rumus:

Tabel 3.1

Klasifikasi Ketuntasan Belajar Mata Pelajaran PKn

Kriteria ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Belum Tuntas

(Kurikulum SDN Jlamprang, 2010: 14)

Sedangkan untuk mengetahui persentase keberhasilan hasil belajar, digunakan rumus:

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

(BNSP, 2010: 23)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar klasikal

Σ = Jumlah

Σ (total) = Jumlah keseluruhan

Selanjutnya persentase keberhasilan hasil belajar dikonsultasikan dengan kriteria keberhasilan pembelajaran menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) dengan rumus:

Tabel. 3.2
Kriteria Deskriptif Hasil Belajar

No	Persentase	Kategori	Penafsiran
1	91 – 100	Sangat Baik	Hasil belajar sangat baik
2	81–90	Baik	Hasil belajar baik
3	71 –80	Cukup	Hasil belajar cukup
4	65 –70	Kurang	Hasil belajar kurang
5	<65	Sangat kurang	Hasil belajar sangat kurang

(BERMUTU, 2010:13)

2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diketahui dengan menganalisis hasil observasi yang terhadap aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru dalam dalam).

Teknik penskoran pada tiap deskriptor pengamatan yang muncul dalam instrumen pengamatan dijelaskan dengan kriteria:

Tabel. 3.3

Kriteria Penskoran Deskriptor Penelitian

No	Nilai skor	Kategori	Penafsiran
1	5	Sangat Baik	Jika terlihat 5 deskriptor
2	4	Baik	Jika terlihat 4 deskriptor
3	3	Cukup	Jika terlihat 3 deskriptor
4	2	Kurang	Jika terlihat 2 deskriptor
5	1	Sangat kurang	Jika terlihat 1 deskriptor

(BERMUTU, 2010:44)

Akumulasi deskriptor yang nampak dikonsultasikan dalam tabel:

Tabel 3.4

Interpretasi Penskoran Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa

Kategori	Jumlah skor	Interpretasi kualitatif	Kualitas
I	30-35	Sangat Baik	A
II	25- 29	Baik	B
III	20 -24	Cukup	C
IV	15-19	Kurang	D
V	<14	Sangat kurang	K

(BSNP, 2007: 27-29)

Untuk mengetahui kualitas persentase keberhasilan pencapaian skor pada instrumen pengamatan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

(Arikunto, 2002: 246)

Keterangan:

P = Persentase penelitian

F = Jumlah aspek yang muncul

N = Jumlah aspek yang diamati (maksimal)

Setelah kualitas persentase keberhasilan penelitian diketahui, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel interpretasi keberhasilan:

Tabel 3.5

Interpretasi Keberhasilan Penelitian

Kategori	Jumlah skor	Persentase keberhasilan	Kualitas
I	30-35	85, 71%- 100%	A
II	25- 29	71, 42%- 82, 85%	B
III	20 -24	57, 14%- 68, 57%	C
IV	15-19	42, 85%- 54, 28%	D
V	<14	0 %- 40, 00%	K

(BSNP, 2007: 27-29)

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat melalui:

- 1) Meningkatnya keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan pencapaian tujuh aspek pengamatan keterampilan mengajar guru dengan hasil berkualifikasi baik, deskripsi skor pengamatan memiliki rentang nilai antara 25- 29 dan persentase keberhasilan antara 71, 42%- 82, 85%.
- 2) Meningkatnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang dengan pencapaian tujuh aspek pengamatan aktifitas siswa dengan pencapaian berkualifikasi baik, skor pengamatan memiliki rentang nilai antara 25- 29 dan persentase keberhasilan antara 71, 42%- 82, 85%.
- 3) 80% siswa kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang telah memenuhi standar KKM mata pelajaran PKn sebesar 65. Dalam pedoman penilaian keberhasilan pembelajaran (Bermutu, 2010:23-25)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tiga siklus penelitian sesuai dengan prosedur dan langkah langkah penelitian tindakan kelas. Berikut dipaparkan data hasil pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

1. Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1) Perencanaan

Rangkaian kegiatan perencanaan tindakan siklus I diuraikan dengan langkah- langkah sebagai berikut :

- a) Mengkaji materi globalisasi dengan referensi sumber belajar.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn pokok bahasan globalisasi model kontekstual berbasis ICT.
- c) Mempersiapkan media belajar berbasis ICT (Handphone, laptop, jaringan internet, proyektor, dan media lain).
- d) Peneliti selanjutnya menulis materi pelajaran dan soal diskusi pada blog sekolah. Materi pokok bahasan globalisasi yang ditulis pada blog sekolah berupa ringkasan materi dari berbagai sumber belajar, sedangkan soal diskusi kelompok berisi permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari- hari.

- e) Membuat lembar evaluasi individu berisi soal-soal materi globalisasi dengan penekanan terhadap pelestarian kebudayaan.
- f) Mempersiapkan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa.
- g) Peneliti juga menyiapkan media penunjang pembelajaran produk globalisasi yaitu: poster pemain sepakbola, telepon, stik *playstation*, makanan, pakaian dan gambar pola hidup masyarakat di era globalisasi.

2) Pelaksanaan

Siklus I dilakukan pada hari Kamis, tanggal 3 Maret 2011 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran. Materi pokok bahasan penelitian adalah globalisasi dengan standar kompetensi siswa mampu menunjukkan sikap terhadap globalisasi dan kompetensi dasar siswa mampu mengidentifikasi pengaruh positif maupun negatif globalisasi di lingkungan sekitar. Indikator pencapaian yang diperoleh adalah siswa mampu: a) Menjelaskan pengertian globalisasi. b) Mengidentifikasi pengaruh positif globalisasi. c) Mengidentifikasi pengaruh negatif globalisasi. d) Mampu memanfaatkan media ICT berbasis internet.

Uraian kegiatan yang dilakukan dalam siklus I meliputi:

- a) Pra Kegiatan Pembelajaran (5 menit)

Langkah yang dilakukan guru : memberi salam,presensi kehadiran,mengkondisikan kelas dan mempersiapkan media pembelajaran.

b) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Tindakan yang dilakukan dalam kegiatan pendahuluan adalah:

- (1) Guru membimbing siswa melakukan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional dengan simulasi permainan “SledarSledur” dilanjutkan bermain “Rok Rayun” denganiringan lagu daerah “Gundul- Gundul Pacul” secara berkelompok dan dilakukan di luar kelas.
- (2) Setelah simluasi permaian tradisional, siswa masuk kelas.
- (3) Guru melakukan percakapan melalui telepon genggam (HP) dengan narasumber yang berada di pulau Papua dan diperdengarkan kepada semua siswa (*loadspeaker*).

c) Kegiatan Inti (40 menit)

Kegiatan inti pada tindakan siklus I dikelompokkan melalui tahapan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dengan uraian kegiatan:

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang percakapan yang telah dilakukan dan mengkaitkan dengan materi globalisasi. Selanjutnya secara berkelompok, siswa melakukan percakapan dengan narasumber yang berada di pulau Papua menanyakan tentang keadaan alam, kebudayaan dan

keragaman budaya. Secara bergantian setiap kelompok diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan tanya jawab. Setelah siswa melakukan tanya jawab, guru memberikan penghargaan dan menjelaskan materi globalisasi dengan bantuan media pengkait berupa poster sepakbola, stik *play station* dan produk teknologi di era globalisasi.

(2) Elaborasi

Siswa melakukan kegiatan pemanfaatan media ICT berbasis internet secara berkelompok. Dalam kegiatan tersebut, siswa mengakses materi globalisasi yang telah disediakan pada blog sekolah (www.sdsnjamprang.blogspot.com), kemudian siswa mencari informasi tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi melalui mesin pencari *google*. Selanjutnya siswa mengakses kembali blog sekolah, menjawab soal diskusi pada lembar jawab diskusi kelompok yang telah disediakan.

(3) Konfirmasi

Siswamelakukan permainan “Hompimpa” untuk memilih wakil kelompok (presentator). Kelompok melakukan presentasi secara bergantian, sedangkan kelompok lain menanggapi.

d) Kegiatan Penutup (15 menit)

Tindakan yang dilakukan dalam kegiatan penutup adalah:

- (1) Siswa mengerjakan soal evaluasi individu
- (2) Guru memberikan pertanyaan pelacak.

- (3) Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan bernyanyi lagu daerah “Suwe Ora Jamu” dan lagu “Cublak- Cublak Suweng”.

3) Observasi

Hasil observasi pelaksanaan siklus I yang telah dilakukan oleh pengamat memperoleh data sebagai berikut:

a) Keterampilan Guru

Deskripsi hasil pengamatan oleh pengamat (Wakhyudin S. P.d) melalui instrumen pengamatan yang meliputi tujuh keterampilan dalam penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* telah memunculkan deskriptor pada instrumen pengamatan guru yang dipaparkan sebagai berikut:

- (1) Dalam penerapan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional, guru mampu memberikan apersepsi yang menyenangkan. Ketika proses apersepsi, guru membimbing siswa sehingga apersepsi berjalan tertib. Selanjutnya guru juga juga memberikan kaitan antara apersepsi dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- (2) Dalam penerapan pemodelan belajar berbasis pemanfaatan media ICT melalui telepon seluler, guru mampu menciptakan rasa ingin tahu dan menarik perhatian siswa untuk mencoba menemukan informasi baru kepada

narasumber. Guru juga telah memfasilitasi siswa dalam pemanfaatan media ICT secara berkelompok dengan alokasi waktu yang sama.

- (3) Dalam keterampilan menjelaskan materi, guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penjelasan materi sudah berjalan runtut sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada saat menjelaskan materi, guru sudah mampu menarik perhatian siswa dengan menampilkan media teknologi di era globalisasi.
- (4) Dalam pemerapan keterampilan pemanfaatan media belajar ICT berbasis internet, guru mempersiapkan media ICT (laptop, dan jaringan internet) pada semua kelompok. Guru juga memberikan panduan pemanfaatan media dengan jelas, guru menjaga ketertiban proses pemanfaatan media dengan membimbing masing-masing kelompok. Guru juga telah memberikan arahan terpadu dalam mengakses blog sekolah, sehingga proses mengakses internet berjalan tertib
- (5) Keterampilan membimbing diskusi yang dilakukan guru sudah baik dengan aktif berkeliling pada tiap-tiap kelompok. Guru juga sudah memantau keaktifan semua anggota kelompok.

(6) Dalam penerapan keterampilan penilaian sebenarnya, guru sudah memberikan kesempatan yang sama kepada setiap kelompok dalam memaparkan hasil diskusi. Guru memandu proses presentasi kelompok dengan baik. Guru memunculkan kalimat tanya pelacak untuk menggali pemahaman materi secara bervariasi dimulai dari siswa yang duduk di belakang sampai siswa di bangku depan.

(7) Dalam penerapan refleksi berbasis jurnal belajar, guru sudah memberikan bimbingan kepada siswa untuk menulis pengalaman hasil belajar yang telah diperoleh sebagai bahan refleksi mandiri dengan kalimat siswa.

Hasil pengamatan keterampilan guru dalam penerapan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* pada siklus I tersebut selanjutnya disajikan melalui tabel data hasil pengamatan dengan deskripsi berikut:

Tabel 4.1

Hasil Keterampilan Guru Siklus I

No	Keterampilan yang diamati	Jumlah	Kualitas
1	Apersepsi Konstruktivisme	4	Baik
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	4	Baik
3	Aktivitas Penjelasan Guru	4	Baik
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	3	Cukup
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	3	Cukup

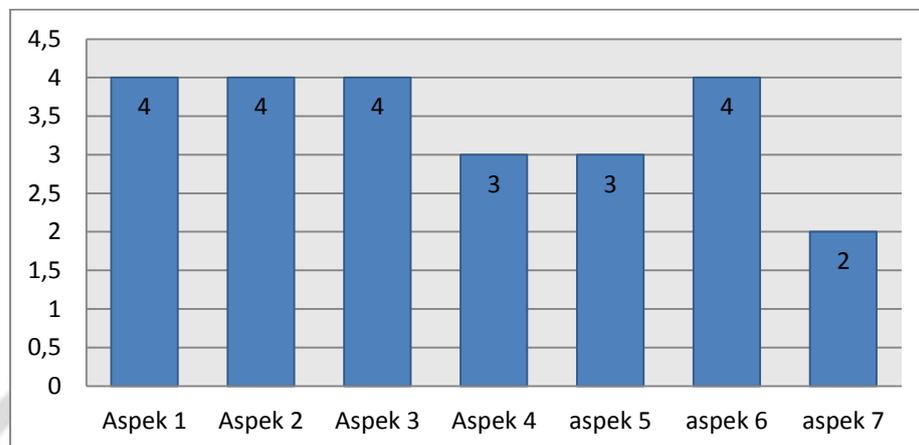
6	Penilaian Sebenarnya	4	Baik
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	2	Kurang
Jumlah Total Perolehan		24	
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	
Persentase Keberhasilan		68,57 %	

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa keterampilan guru pada siklus I telah berhasil menguasai 24 dari 35 deskriptor. Aspek keterampilan apersepsi konstruktivisme memperoleh 4 deskriptor (baik), aspek pemodelan inkuiri memperlihatkan 4 deskriptor (baik), aspek menjelaskan memperoleh 4 deskriptor (baik), aspek pemanfaatan media ICT dengan skor 3 (cukup), aspek penerapan diskusi kelompok menampilkan 3 deskriptor (cukup), aspek penilaian sebenarnya memperoleh 4 deskriptor (baik) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar memperoleh 2 deskriptor (kurang). Persentase tingkat keberhasilan keterampilan guru pada siklus I sebesar 68,57%, dengan kriteria hasil keterampilan berkualifikasi cukup tersebut masih diperlukan perbaikan untuk menampilkan deskriptor penelitian pada siklus berikutnya.

Deskripsi pencapaian keterampilan guru pada siklus I disajikan melalui grafik keberhasilan berikut:

Gafik 4.1

Keterampilan Guru Siklus I



b) Aktivitas Belajar Siswa

Aspek pengamatan aktivitas belajar siswa meliputi tujuh aspek pengamatan yaitu apersepsi konstruktivisme, pemodelan inkuiri, menerima penjelasan, pemanfaatan media berbasis ICT, masyarakat belajar, penilaian sebenarnya dan refleksi berbasis jurnal belajar. Pemaparan hasil pengamatan aktivitas belajar pada siklus I diuraikan sebagai berikut:

- (1) Siswa tertarik dan aktif mengikuti apersepsi. Siswa menampilkan keceriaan dan motivasi belajar yang tinggi.
- (2) Dalam kegiatan pemodelan dan inkuiri, siswa antusias mengamati tanya jawab dengan narasumber. Siswa menemukan informasi langsung wujud nyata globalisasi.
- (3) Dalam menerima penjelasan materi dari guru, siswa sangat antusias memperhatikan dan pandangan siswa sudah tertuju pada materi yang ditampilkan pada layar proyektor.

- (4) Dalam pemanfaatan media ICT berbasis internet, siswa sangat antusias dan tertarik mempelajari materi pada blog sekolah, terlebih ketika siswa diberi kesempatan untuk mencari informasi kebudayaan pada internet. Siswa mampu melaksanakan panduan penggunaan media ICT.
- (5) Dalam proses diskusi kelompok, siswa mampu menjaga ketertiban kelas dengan baik dan mampu bekerjasama.
- (6) Siswa sangat antusias dengan pemilihan presentator dengan permainan “Hompimpa”. Siswa juga sudah mau menghargai keberanian dan jawaban kelompok lain ketika perwakilan kelompok maju membacakan hasil diskusi.
- (7) Siswa menuliskan ringkasan materi dan pengalaman belajar yang telah diperoleh. Siswa mampu mengungkapk kalimat perasaan dengan kalimat sendiri.

Pemaparan hasil aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT)pada siklus I disajikan dalam tabel:

Tabel 4.2
Distribusi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek pengamatan	Kualitas					Jumlah
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang	
1	Apersepsi Konstruktivisme	-	27	1	-	-	28
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	-	11	17	-	-	28
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	-	21	7	-	-	28
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	-	10	18	-	-	28
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	-	7	21	-	-	28
6	Penilaian Sebenarnya	-	7	21	-	-	28
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	-	-	16	12	-	28

Dari tabel 4.2 tersebut diketahui bahwa aspek apersepsi konstruktivisme menjelaskan bahwa 27 siswa memiliki kategori baik, 1 siswa cukup, aspek pemodelan inkuiri 11 siswa baik dan 17 siswa cukup, aktivitas menerima penjelasan 21 siswa berkategori baik dan 7 siswa cukup, aspek pemanfaatan media berbasis ICT 10 siswa baik dan 18 siswa cukup, aspek diskusi kelompok 7 siswa baik dan 21 cukup, aspek penilaian sebenarnya 7 siswa baik dan 21 cukup sedangkan aspek refleksi jurnal belajar 16 siswa cukup dan 12 siswa masih berkategori kurang. Hasil aktivitas belajar siswa siklus I diuraikan dalam tabel hasil pengamatan berikut:

Tabel 4.3

Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

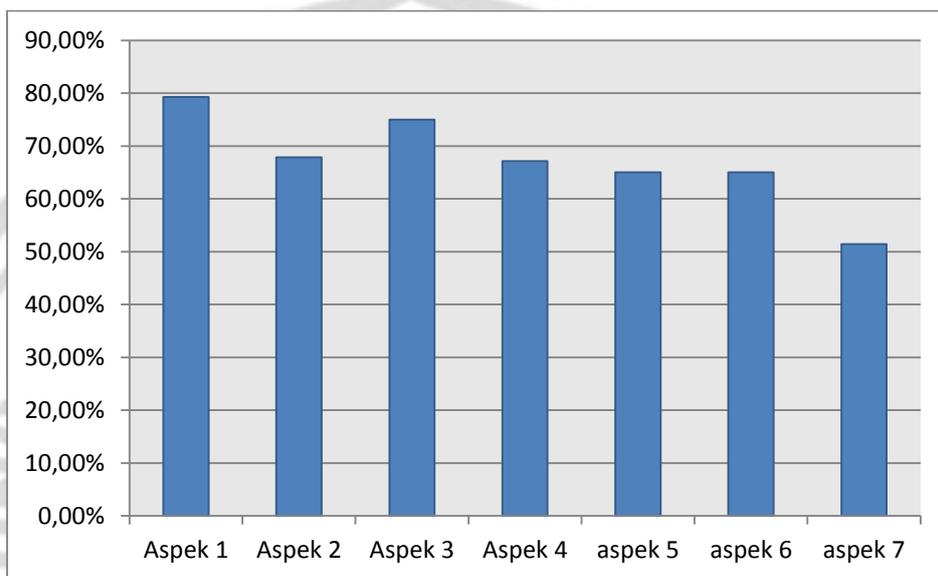
No	Keterampilan yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Apersepsi Konstruktivisme	111	79,28%
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	95	67,80%
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	105	75,00%
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	94	67,14%
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	91	65,00%
6	Penilaian Sebenarnya	91	65,00%
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	72	51,42%
Jumlah Total Perolehan		659	
Rata-Rata Perolehan Deskriptor		23	
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	
Persentase Keberhasilan		65,71%	

Berdasarkan hasil interpretasi data hasil aktivitas belajar siswa pada tabel 4.3 di atas, rata-rata perolehan deskriptor telah memunculkan 23 dari 35 deskriptor. Pencapaian deskriptor aspek apersepsi memperoleh skor 111 (79,28%) kategori baik, aspek pemodelan dan inkuiri sebesar 95 (67,85%) kategori cukup, aspek menerima penjelasan memperoleh skor 105 (75,00%) kategori baik, aspek pemanfaatan media berbasis ICT dengan skor 94 (67,14%) kategori cukup, aspek masyarakat belajar 91 (65,00%) kategori cukup, aspek penilaian sebenarnya sebesar 91 (65,00%) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar sebesar 72 (51,42%) kategori

kurang. Persentase keberhasilan aktivitas belajar siswa siklus I adalah 65,71% dengan kriteria cukup. Pencapaian aktivitas belajar siswa disajikan melalui grafik persentase keberhasilan berikut:

Gafik 4.2

Aktivitas Belajar Siswa Siklus I



b. Refleksi

Refleksi yang dilakukan peneliti dan pengamat setelah selesai melakukan kegiatan observasi adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam pencapaian aspek pengamatan tindakan pada siklus I dapat direfleksikan sebagai berikut:

- a) Guru berhasil memberikan apersepsi berbeda dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional yang diterapkan guru berjalan menarik dengan suasana belajar yang menyenangkan melibatkan aktivitas

semua siswa, sehingga motivasi belajar lebih meningkat.

Namun, demikian guru belum menggali pengetahuan awal siswa.

- b) Dalam kegiatan pemodelan dan inkuiri, guru mampu menggabungkan materi globalisasi dengan penerapan nyata wujud globalisasi melalui komunikasi dengan narasumber di pulau Papua. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pemanfaatan media belajar berbasis ICT yang mampu menarik rasa ingin tahu siswa terhadap informasi. Namun demikian, guru masih terlihat dominan mendikte pertanyaan dalam tanya jawab.
- c) Keterampilan guru dalam menjelaskan materi sudah baik. Penjelasan materi yang diproyeksikan melalui media layar LCD di depan kelas membantu guru dalam memusatkan perhatian siswa. Guru mampu memanfaatkan media pendukung produk teknologi, namun guru belum memberikan peta konsep yang membantu siswa dalam mengikuti penjelasan materi.
- d) Guru mampu menghadirkan media ICT berbasis internet dalam proses pembelajaran dengan baik dimulai dari persiapan media dan perangkat ICT yang digunakan sampai dengan pembimbingan siswa dalam pemanfaatannya. Guru berhasil memberikan suasana belajar yang berbeda dan memperkenalkan fasilitas belajar melalui pemanfaatan blog sekolah dan mesin pencari *google* kepada siswa.

- e) Guru membimbing proses diskusi dengan baik, dengan memantau aktivitas siswa dalam kerjasama tim. Namun guru belum menjaga ketertiban karena ada siswa yang bergurau.
- f) Dalam penerapan keterampilan penilaian sebenarnya, guru telah memberikan penghargaan verbal maupun non verbal terhadap aktivitas belajar siswa. Guru juga telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses konfirmasi kebenaran informasi yang diterima dalam pembelajaran.
- g) Dalam kegiatan refleksi pembelajaran, guru telah membantu siswa untuk belajar mengungkapkan pengalaman belajar yang telah diperoleh dengan bahasa sendiri.

2) Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan siklus I dijabarkan sebagai berikut:

- a) Siswa tertarik dan antusias melakukan apersepsi permainan tradisional. Siswa mengikuti apersepsi dengan tertib, namun masih ada siswa yang belum termotivasi (1 anak).
- b) Dalam kegiatan pemodelan dan inkuri berbasis ICT siswa sangat antusias dalam kegiatan tanya jawab dengan narasumber. Sebanyak 11 siswa sudah mulai berani mengajukan pertanyaan. Namun, siswa hanya mengulang pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

- c) Dalam menerima penjelasan materi, siswa antusias menerima penjelasan materi dan mampu menjaga ketenangan kelas. Siswa muncul keberanian menjawab pertanyaan dari guru (8 siswa). Meskipun sudah ada siswa yang berani bertanya, namun sebanyak 20 siswa belum berani menjawab pertanyaan dari guru.
- d) Dalam kegiatan pemanfaatan media belajar ICT berbasis internet, siswa mampu mengikuti petunjuk penggunaan dengan baik. Semua kelompok antusias dan aktif bekerjasama tertarik mempelajari materi dari blog sekolah dan mencari informasi. Namun, pada setiap kelompok hanya ada dua siswa yang terlihat aktif dan siswa yang lain masih pasif.
- e) Dalam diskusi kelompok, siswa sudah mampu menunjukkan kerjasama. Akan tetapi, belum semua anggota kelompok mengerti tugas dan kewajiban dalam kelompok kerja.
- f) Dalam kegiatan penilaian sebenarnya, siswa sudah mampu menerapkan kegiatan konfirmasi dalam melakukan presentasi kelompok. Siswa terlihat percaya diri dan berani memberikan tanggapan kebenaran jawaban dari kelompok lain.
- g) Siswa mampu menuliskan ringkasan materi dan pengalaman belajar yang diperoleh dalam jurnal belajar. Dalam jurnal belajar, siswa mengaku antusias dan senang memperoleh informasi baru dari kegiatan tanya jawab narasumber dengan dan akses internet.

3) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I diuraikan sebagai berikut:

- a) Perbandingan hasil belajar sebelum tindakan dengan hasil belajar setelah siklus I, terjadi peningkatan rata-rata kelas sebesar 6,46 dari rata-rata kelas 62,61 menjadi 69,14.
- b) Terjadi peningkatan dalam ketuntasan belajar jika dibandingkan dengan hasil sebelum penelitian. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 11 siswa, pada siklus I berkurang menjadi 8 siswa (3 siswa mengalami peningkatan ketuntasan). Persentase keberhasilan penelitian sebelum tindakan dan setelah siklus I terjadi peningkatan dari 60,71 % berubah menjadi 71,42% (meningkat sebesar 9,71%).
- c) Rata-rata kelas masih rendah, hanya sebesar 69,07 dan masih terdapat 8 (delapan) siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65.
- d) Modus perolehan nilai siklus I masih rendah, karena sebagian besar siswa hanya mampu memperoleh nilai interval antara 65-70 dan belum ada yang memperoleh nilai 91-100

c. Revisi

1) Keterampilan Guru

- a) Dalam pelaksanaan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional, guru belum memberikan pertanyaan

tingkat lanjut untuk mengkaitkan apersepsi yang telah dilakukan siswa dengan materi globalisasi. Guru belum menggali pengetahuan siswa yang telah dimiliki sehari-hari.

- b) Dalam penerapan pemodelan, guru belum memperlihatkan variasi gerak tubuh dan suara yang dapat menarik perhatian siswa. Guru juga masih terlihat dominan dalam mendikte pertanyaan dalam kegiatan tanya jawab dengan narasumber.
- c) Pada waktu menjelaskan materi pelajaran, guru belum menuliskan peta konsep yang dapat membantu siswa mengikuti penjelasan materi. Kegiatan tanya jawab “guru- siswa- guru” belum terwujud. Suasana kelas pada saat menjelaskan terlihat tegang dan kurang menyenangkan.
- d) Dalam pemanfaatan media ICT berbasis internet masih terdapat kekurangan dalam persiapan media ICT. Ketika akses internet lambat, guru terlihat panik, suasana kurang tertib karena setiap kelompok saling melihat laptop kelompok lain.
- e) Guru belum memantau aktivitas diskusi kelompok yang dilakukan semua siswa. Guru tidak memberikan teguran kepada siswa yang bergurau. Penghargaan belajar belum terlihat.
- f) Guru belum memberikan pertanyaan pelacak secara merata, sementara pertanyaan yang diberikan terlalu mudah. Belum ada kesimpulan dari hasil presentasi yang telah dilakukan.

g) Dalam penerapan keterampilan merefleksikan hasil belajar, guru belum menyimpulkan materi pelajaran sebagai kesimpulan.

2) Aktivitas Belajar Siswa

a) Dalam kegiatan apersepsi, masih ada siswa yang belum termotivasi belajar. Siswa belum mampu mengkaitkan pengetahuan awal dari kegiatan apersepsi yang telah dilakukan.

b) Dalam kegiatan inkuiri, pertanyaan siswa kepada narasumber hanya sekedar mengulang pertanyaan dari guru. Belum ada siswa yang berani memunculkan kalimat tanya tingkat lanjut

c) Siswa belum berani memunculkan kegiatan tanya jawab “guru-siswa- guru” hanya 8 siswa yang berani bertanya jawab, sedangkan 20 siswa lain masih pasif.

d) Pada saat proses pemanfaatan media ICT berbasis internet, dalam satu kelompok hanya ada dua siswa yang aktif (dominan) dan belum semua siswa mencoba mengakses internet.

e) Meskipun proses diskusi sudah berjalan tertib, namun hanya ketua dan penulis yang aktif memberikan konfirmasi jawaban.

f) Dalam penerapan keterampilan sebenarnya, belum terlihat konfirmasi jawaban dalam setiap presentasi kelompok. Dalam menjawab pertanyaan pelacak, sebanyak 21 siswa masih pasif

g) Jurnal belajar yang ditulis siswa hanya menggunakan kalimat sederhana dalam pengungkapan suasana belajar. Siswa belum menuliskan komitmen dari proses pembelajaran

3) Hasil Belajar Siswa

- a) Hasil belajar siswa dalam rata-rata kelas masih rendah, sehingga perlu ditingkatkan lagi, dan mengurangi jumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65
- b) Meningkatkan perolehan nilai diatas interval 65- 70.

d. Paparan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I disampaikan dalam tabel hasil belajar siswa siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Siklus I

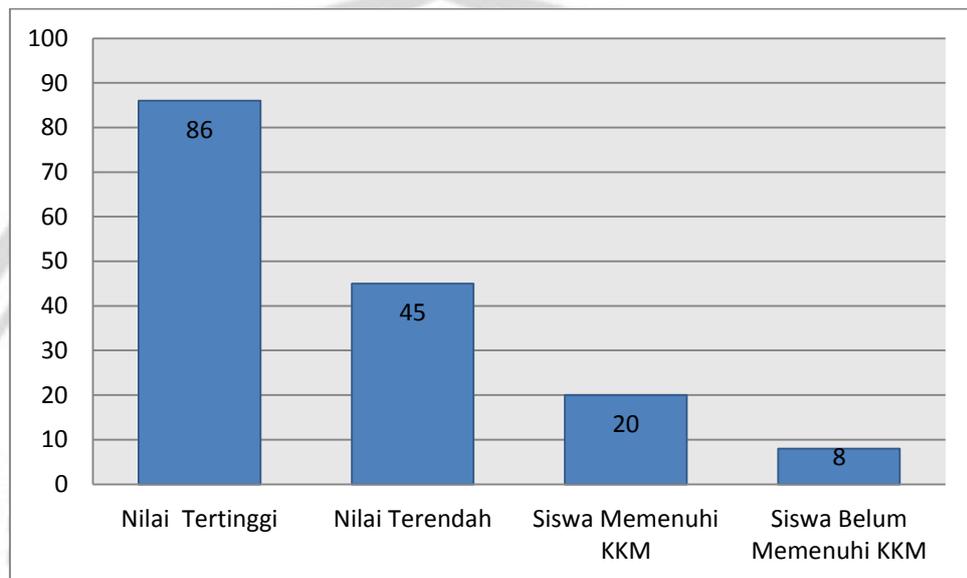
No	Keterangan	Skor
1	Rata - Rata Kelas	69,07
2.	Nilai Tertinggi	86
3.	Nilai Terendah	45
4.	Siswa Memenuhi KKM	20
5.	Siswa Belum Memenuhi KKM	8
6.	Persentase Keberhasilan	71,42%

Dari tabel 4.4 diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar klasikal pada siklus I sebesar 69,07 dengan perolehan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 45. Siswa yang berhasil memenuhi KKM sebesar 65 pada siklus I adalah 20 siswa dan siswa yang belum berhasil memenuhi KKM sejumlah 8 siswa. Apabila dikonsultasikan dengan indikator keberhasilan penelitian pada tabel interpretasi keberhasilan, maka hasil

belajar siswa pada siklus I sebesar 71,42% masih tergolong kategori cukup. Hasil belajar siklus I tersebut di atas disajikan dalam grafik hasil belajar siswa siklus I berikut:

Gafik 4.3

Hasil Belajar Siswa Siklus I



Pemaparan perolehan nilai siswa dalam pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies*(ICT) pada siklus I disajikan dalam tabel pemaparan distribusi nilai sebagai berikut:

Tabel 4.5

Distribusi Nilai Hasil Belajar Siklus I

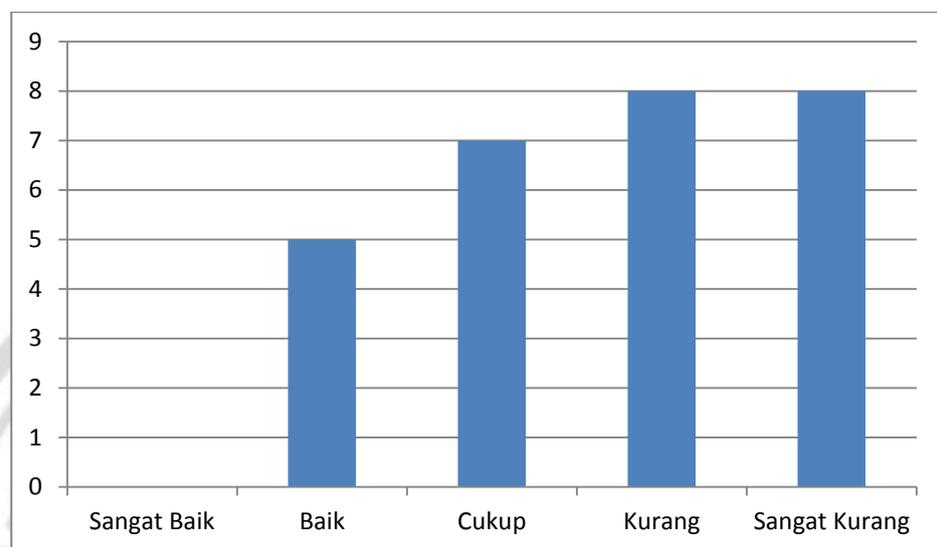
No	Rentang	Frekuensi	Persesntase	Kualitas
1	91- 100	0	0%	Sangat Baik
2	81- 90	5	17, 85%	Baik
3	71- 80	7	25,00%	Cukup
4	65- 70	8	28, 57%	Kurang
5	< 65	8	28, 57%	Sangat Kurang

Dari tabel distribusi nilai tersebut, diketahui bahwa modus perolehan nilai siswa berada pada rentang 65-70 sebanyak 8 siswa, nilai < 65 sebanyak 8 siswa dengan kualitas kurang dan sangat kurang.

Dari 28 siswa, hanya 5 siswa yang mampu memperoleh nilai dengan kategori baik antara rentang nilai 80-89 dengan persentase sebesar 17, 85%, kategori cukup antara rentang nilai 71-79 hanya diperoleh 7 siswa (25%) dan kategori kurang antara rentang nilai 65-70 diperoleh 8 siswa (28,57%). Dalam siklus I belum ada siswa yang memperoleh rentang nilai 91-100 dan masih terdapat 8 siswa (28,57%) yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 65.

Deskripsi pemaparan perolehan nilai siswa dapat dilihat pada grafik distribusi hasil belajar sebagai berikut:

Gafik 4.4

Distribusi Hasil Belajar Siklus I

Darigrafik distribusi nilai hasil belajar siklus I di atas, diketahui bahwa siswa yang memiliki kualitas baik sebanyak 5 siswa, kualitas cukup sebanyak 7 siswa, kualitas kurang 8 siswa dan kualitas sangat kurang sebanyak 8 siswa. Dalam pemaparan hasil belajar siswa siklus I tersebut, masih terdapat 8 siswa yang belum berhasil memenuhi KKM sebesar 65 dan persentase keberhasilan hasil belajar siklus I masih 71, 42% dengan kualitas hasil penelitian cukup.

2. Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II dilakukan dengan langkah- langkah berikut :

- a) Mengkaji materi globalisasi dengan referensi sumber belajar.

- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn pokok bahasan globalisasi model kontekstual berbasis *ICT*.
- c) Mempersiapkan media belajar berbasis ICT (Handphone, speaker, laptop, jaringan internet, LCD proyektor).
- d) Guru menulis materi pelajaran dan soal diskusi pada blog sekolah mengenai festival budayadari Indonesia dan pelestarian kebudayaan era globalisasi dalam kehidupan sehari- hari.
- e) Mempersiapkan lembar pengamatanketerampilan guru dan aktivitas belajar siswa.
- f) Selanjutnya mempersiapkan alat peraga penunjang hasil produk teknologi globalisasi (produk elektronik) dan contoh nyata produk budaya nasional (Batik, gambar Gamelan dan Wayang).

2) Pelaksanaan

Siklus II dilakukan pada hari Kamis, tanggal 10 Maret 2011 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran. Materi yang dipelajari adalah bentuk dan wujud globalisasi dengan standar kompetensi siswa mampu menunjukkan sikap terhadap globalisasi, kompetensi dasar siswa mampu menunjukkan sikap terhadap pengaruh globalisasi dalam upaya pelestarian kebudayaan di lingkungan sekitar, dengan indikator pencapaian siswa mampu: 1) Mengidentifikasi budaya asing yang masuk ke Indonesia 2). Mengidentifikasi kebudayaan nasional yang mulai dilupakan masyarakat. 3) Menentukan sikap terhadap

globalisasi.4) Mampu memanfaatkan media ICT berbasis internet di era globalisasi.

Urutan pelaksanaan siklus II yang dilakukan meliputi:

a) Pra Kegiatan Pembelajaran (5 menit)

Langkah yang dilakukan guru adalah memberi salam,presensi kehadiran siswa, mengkondisikan ketertiban kelas selanjutnya mempersiapkan sumber ajar dan media pembelajaran.

b) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

(1) Guru membimbing siswa dalam melakukan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional "Merdeka Karet dan Patahan" dengan iringan lagu daerah "Suwe Ora Jamu" secara berkelompok di luar kelas.

(2) Setelah apersepsi, siswa masuk kembali ke dalam kelas.

(3) Guru melakukan percakapan melalui telepon genggam (HP) dengan teman yang bekerja di pulau Bali dan diperdengarkan kepada semua siswa (*loadspeaker*).

c) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pembelajaran siklus II adalah:

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan narasumber di pulau Bali dan mengkaitkan dengan materi bentuk dan wujud globalisasi. Selanjutnya secara berkelompok, siswa melakukan percakapan dengan

narasumber yang berada di pulau Bali untuk menanyakan tentang perjalanan, kebudayaan dan tempat wisata. Percakapan yang dilakukan siswa diperdengarkan bersama dengan media speaker aktif. Kemudian secara bergantian setiap kelompok diberi kesempatan untuk bertanya jawab dengan narasumber. Selanjutnya guru menjelaskan materi globalisasi dengan bantuan media pengkait berupa poster dari surat kabar, tayangan Upin Ipin, produk elektronik di kelas dan produk budaya nasional (Batik, makanan tradisional dan Gamelan).

(2) Elaborasi

Siswa memanfaatkan media ICT berbasis internet secara berkelompok. Dalam kegiatan tersebut, siswa mengakses materi globalisasi yang telah disediakan melalui fasilitas blog sekolah (www.sdsnjlamprang.blogspot.com), kemudian siswa mencari informasi tentang keragaman kebudayaan nasional melalui mesin pencari *google*. Selanjutnya siswa mengakses kembali blog sekolah dan menjawab soal diskusi pada lembar jawab diskusi kelompok dengan alokasi waktu diskusi.

(3) Konfirmasi

Siswa melakukan permainan “Hompimpa” untuk memilih (presentator). Jawaban hasil diskusi kelompok dipresentasikan.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran meliputi:

- (1) Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
- (2) Guru memberikan pertanyaan pelacak.
- (3) Guru dan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi lagu " Soleram" dan "Buto- Buto Galak".

3) Observasi

Hasil pengamatan pelaksanaan siklus II dalam mengamati keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa adalah:

a) Keterampilan Guru

Deskripsi hasil pengamatan penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* pada siklus II telah memunculkan deskriptor pada instrumen pengamatan guru yang dipaparkan sebagai berikut:

- (1) Dalam penerapan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional, guru lebih terampil dalam membimbing siswa untuk aktif melakukan simulasi. Guru memberikan tepuk tangan ketika siswa bernyanyi lagu tradisional. Setelah melakukan apersepsi, guru menggali pengetahuan awal dengan pertanyaan seputar pertanyaan permainan dan mengkaitkan dengan materi globalisasi.
- (2) Dalam penerapan pemodelan belajar berbasis pemanfaatan ICT melalui telepon seluler, guru mampu menciptakan rasa ingin tahu dan menarik perhatian siswa dengan variasi gerak

tubuh dan intonasi suara. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi memilih pertanyaan sendiri ketika proses tanya jawab dengan narasumber berlangsung. Guru sudah memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dan tertib dalam melakukan tanya jawab.

- (3) Dalam keterampilan menjelaskan materi, guru sudah menggunakan media pendukung produk elektronik dan contoh nyata warisan budaya yang harus dilestarikan. Guru menuliskan penjelasan materi pada layar proyektor sebagai panduan siswa dalam menyimak materi. Pada saat penjelasan, guru sudah memberikan selingan humor dan pemutaran video lucu, suasana kelas lebih menyenangkan.
- (4) Dalam penerapan keterampilan pemanfaatan media belajar ICT berbasis internet, guru lebih matang dalam mempersiapkan media ICT. Guru lebih terampil dalam memberikan panduan pemanfaatan media. Guru menjaga ketertiban proses pemanfaatan media dengan membimbing masing-masing kelompok.
- (5) Keterampilan membimbing diskusi yang dilakukan guru adalah menegur siswa yang bergurau dan mengganggu proses diskusi kelompok. Guru memantau keaktifan siswa lebih baik karena berkeliling dan melihat proses diskusi.

(6) Dalam penerapan keterampilan penilaian sebenarnya, guru memandu proses presentasi kolaborasi lebih baik. Guru memunculkan penguatan verbal dan non verbal sebagai penghargaan kinerja kelompok.

(7) Dalam penerapan refleksi berbasis jurnal belajar, guru memberikan penekanan terhadap penanaman nilai dan amanat hasil pembahasan materi. Guru memberikan panduan dalam meringkas materi yang telah dipelajari.

Hasil pengamatan keterampilan gurupada siklus IIdisajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6

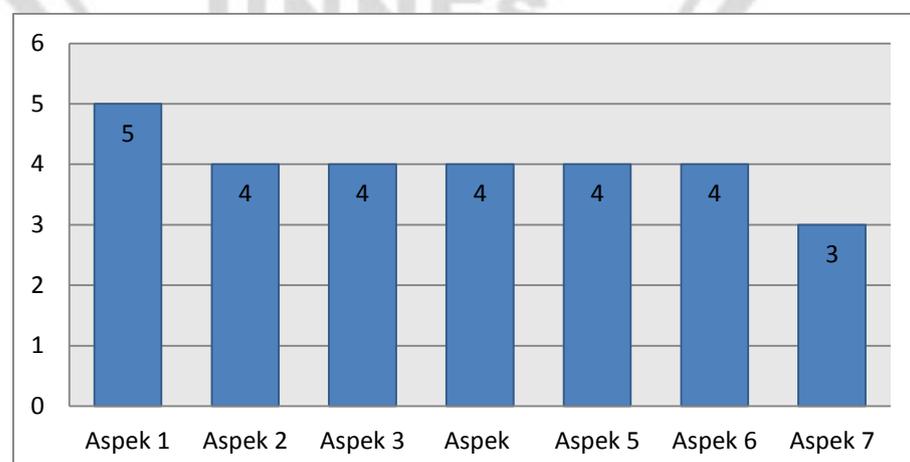
Hasil Keterampilan Guru Siklus II

No	Keterampilan yang diamati	Jumlah	Kualitas
1	Apersepsi Konstruktivisme	5	Baik
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	4	Baik
3	Aktivitas Penjelasan Guru	4	Baik
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	4	Baik
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	4	Baik
6	Penilaian Sebenarnya	4	Baik
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	3	Cukup
Jumlah Total Perolehan		28	
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Baik	
Persentase Keberhasilan		80 %	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa keterampilan guru pada siklus II telah berhasil menguasai 28 dari 35 deskriptor. Aspek persepsi memperoleh deskriptor 5 (sangat baik), aspek pemodelan inkuiri memperlihatkan skor 4 (baik), aspek menjelaskan memperoleh deskriptor 4 (baik), aspek pemanfaatan media ICT dengan 4 deskriptor (baik), aspek penerapan diskusi kelompok memiliki 4 deskriptor (baik), aspek penilaian sebenarnya sebesar 4 (baik) dan aspek refleksi memperoleh 3 deskriptor (cukup). Persentase tingkat keberhasilan keterampilan guru pada siklus II sebesar 77,14%, dengan kriteria baik. Sesuai dengan indikator keberhasilan, siklus II memang sudah memenuhi syarat keberhasilan, namun masih diperlukan perbaikan untuk menampilkan deskriptor yang belum terlihat pada siklus berikutnya. Deskripsi pencapaian tersebut disajikan melalui grafik:

Grafik 4.5

Keterampilan Guru Siklus II



Perbandingan peningkatan kualitas keterampilan guru siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel perbandingan kualitas keterampilan guru dibawah ini:

Tabel 4.7

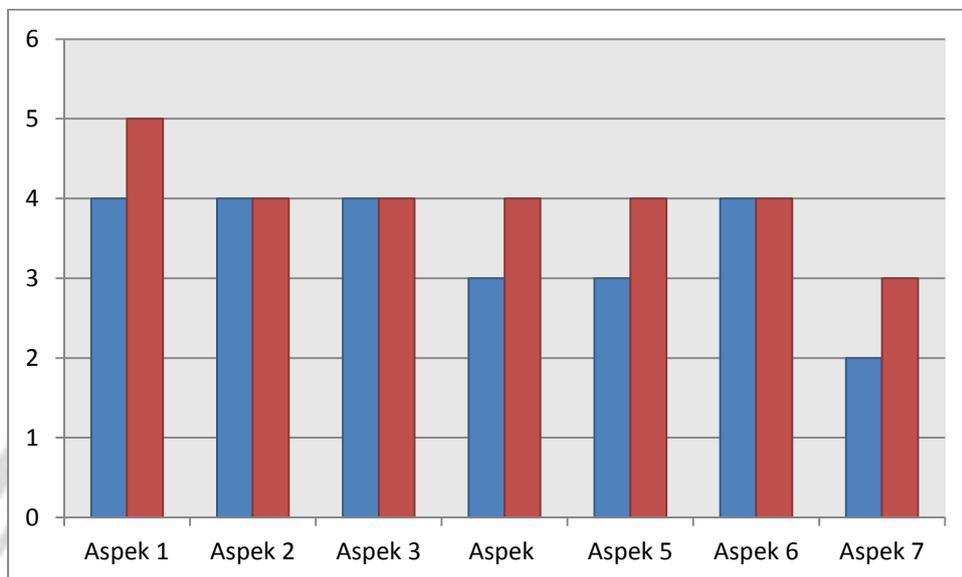
Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II

No	Keterampilan yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Apersepsi Konstruktivisme	4	5
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	4	4
3	Aktivitas Penjelasan Guru	4	4
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	3	4
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	3	4
6	Penilaian Sebenarnya	4	4
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	2	3
Jumlah Total Perolehan		24	28
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	Baik
Persentase Keberhasilan		68, 57 %	80 %

Dari tabel 4.7 di atas disimpulkan bahwa aspek konstruktivisme meningkat 1 deskriptor, pemodelan inkuiri dan penilaian sebenarnya meskipun belum mengalami perubahan kuantitas, namun ada perbaikan kualitas tindakan. Aspek pemanfaatan media meningkat 1 deskriptor, diskusi dan refleksi berbasis jurnal belajar 1 deskriptor. Berikut dijelaskan melalui grafik peningkatan kualitas dibawah ini:

Gafik 4.6

Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II



Keterangan :

■ siklus I

■ siklus II

Dari pemaparan keterampilan guru dalam penerapan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru pada siklus II telah memenuhi standar indikator keberhasilan yang diharapkan (berkualifikasi baik). Namun demikian, peneliti dan pengamat masih memandang perlu untuk melanjutkan penelitian pada siklus III untuk memaksimalkan pencapaian kualitas keterampilan guru dengan memunculkan deskriptor tindakan yang belum nampak pada siklus II.

b) Aktivitas Belajar Siswa

Pemaparan hasil pengamatan aktivitas belajar siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Dalam pelaksanaan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional, siswa semakin tertarik melakukan simulasi permainan tradisional. Pelaksanaan apersepsi sudah lebih tertib sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Siswa juga telah mampu memberikan kaitan antara apersepsi yang dilakukan dengan materi pelajaran.
- (2) Dalam kegiatan pemodelan siswa semakin antusias mengamati pemodelan dari guru. Siswa yang berani bertanya jawab dengan narasumber semakin banyak. Dalam siklus II telah terjadi kegiatan tanya jawab mandiri.
- (3) Dalam menerima penjelasan materi, ketertiban kelas terlihat lebih baik, perhatian siswa sudah tertuju pada media ICT. Dalam siklus II telah muncul inisiatif bertanya kepada guru dan suasana lebih santai dan semakin menarik karena ada selingan video lucu. Siswa lebih mudah mengikuti penjelasan karena sudah ada peta konsep dari materi.
- (4) Aktivitas belajar dalam pemanfaatan media ICT berbasis internet sudah lebih baik. Pemanfaatan media ICT dalam mengakses internet lebih teratur dan tertib. Siswa lebih aktif bekerjasama dan tertarik dalam mencari informasi.

- (5) Dalam diskusi kelompok, aktivitas belajar siswa sudah lebih baik dengan munculnya kerjasama tim. Semua siswa dalam kelompok sudah aktif mencari jawaban soal diskusi. Ketertiban kelompok semakin teratur dan siswa sudah memiliki kontribusi kelompok lebih baik.
- (6) Dalam penerapan penilaian sebenarnya, setiap kelompok sudah mampu memilih presentator dengan demokratis dan terbuka menerima kritik saran. Siswa yang berani untuk memberikan konfirmasi jawaban lebih banyak sehingga dalam siklus II sudah muncul kegiatan konfirmasi jawaban.
- (7) Refleksi belajar siswa semakin baik. Sesuai dengan pengakuan siswa dalam jurnal belajar, siswa mengaku tidak hanya telah memperoleh pengalaman baru berkomunikasi langsung dan mengakses internet, namun juga telah mengerti nilai yang disampaikan dalam pembelajaran.

Pemaparan hasil aktivitas belajar siswa dalam penerapan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* pada pelaksanaan siklus II, disajikan dalam tabel pemaparan hasil aktivitas belajar sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek pengamatan	Kualitas					Jml
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang	
1	Apersepsi Konstruktivisme	24	3	1	-	-	28
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	-	17	11	-	-	28
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	10	18	-	-	-	28
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	-	20	8	-	-	28
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	-	21	7	-	-	28
6	Penilaian Sebenarnya	2	7	19	-	-	28
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	-	22	6	-	-	28

Dari tabel 4.8 diatas, diketahui bahwa aspek apersepsi konstruktivisme 24 siswa memperoleh kategori sangat baik, 3 siswa baik dan 1 siswa cukup, aspek pemodelan inkuiri 17 siswa baik dan 11 siswa cukup, aktivitas menerima penjelasan 10 siswa sangat baik dan 18 siswa baik, aspek pemanfaatan media berbasis ICT sebanyak 20 siswa baik dan 8 siswa cukup, aspek diskusi kelompok 21 baik dan 7 cukup, aspek penilaian sebenarnya 2 siswa sangat baik 7 siswa baik dan 19 cukup sedangkan aspek refleksi 22 siswa baik dan 6 siswa masih berkategori cukup. Aktivitas belajar siswa dalam siklus II diuraikan dalam tabel:

Tabel 4.9

Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Keterampilan yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Apersepsi Konstruktivisme	135	96,42%
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	101	72,14%
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	122	87,14%
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	104	74,28%
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	105	75,00%
6	Penilaian Sebenarnya	95	67,85%
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	106	75,71%
Jumlah Total Perolehan		768	
Rata- Rata Perolehan Deskriptor		27	
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Baik	
Persentase Keberhasilan		77,14%	

Rata- rata perolehan deskriptor kelas telah memunculkan 27 dari 35 deskriptor dan persentase keberhasilan penelitian sebesar 77,14% dengan kriteria penelitian sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu berkualifikasi baik. Pencapaian deskriptor aspek apersepsi memperoleh skor 135 (96,42%) kategori sangat baik, aspek pemodelan dan inkuiri sebesar 101 (72,14%) kategori baik, aspek menerima penjelasan memperoleh skor 122 (87,14%) kategori sangat baik, aspek pemanfaatan media berbasis ICT dengan skor 104 (74,28%) kategori baik, aspek masyarakat belajar

105 (75%) kategori baik, aspek penilaian sebenarnya sebesar 95 (67,85%) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar sebesar 106 (75,71%) kategori baik.

Perbandingan peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10

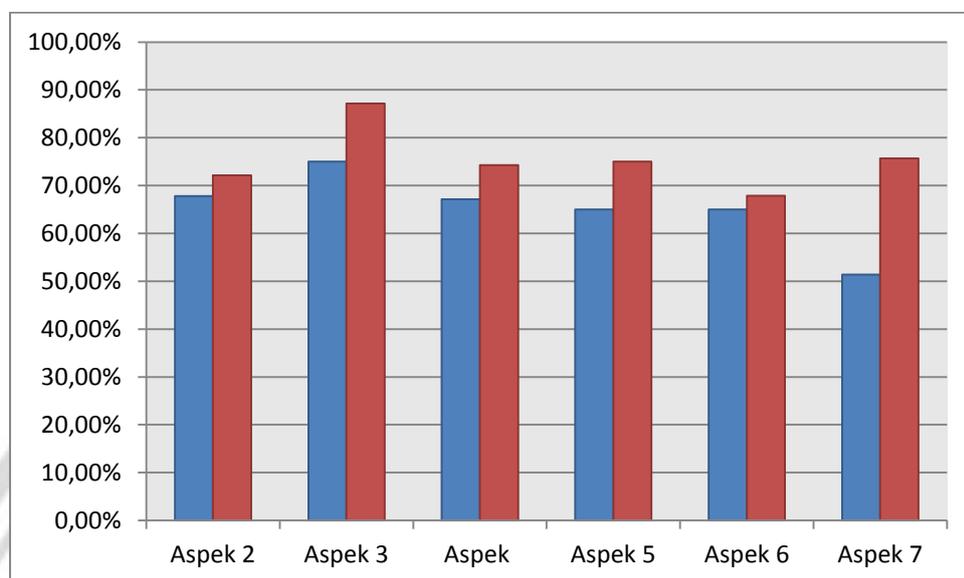
Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Keterampilan yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Apersepsi Konstruktivisme	79, 28%	96, 42%
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	67, 8 %	72,14%
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	75, 00%	87,14%
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	67, 14%	74,28%
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	65, 00%	75,00%
6	Penilaian Sebenarnya	65, 00%	67,85%
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	51, 42%	75,71%
Jumlah Total Perolehan		659	768
Rata- Rata Perolehan Deskriptor		23	27
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	Baik
Persentase Keberhasilan		65, 71 %	77, 14%

Apabila memperhatikan tabel 4.10 diatas, disimpulkan bahwa semua aspek mengalami peningkatan yang baik, dan persentase keberhasilan menjadi 77, 14% dengankategori baik. Grafik peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

Gafik 4.8

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Dari pemaparan hasil aktivitas belajar siswa yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II telah memenuhi standar indikator keberhasilan yang diharapkan (berkualifikasi baik). Namun demikian, peneliti dan pengamat masih memandang perlu untuk melanjutkan penelitian pada siklus III untuk memaksimalkan pencapaian aktivitas belajar siswa dengan memunculkan deskriptor tindakan yang belum nampak pada siklus II.

b. Refleksi

Refleksi hasil observasi pelaksanaan siklus II diuraikan sebagai berikut:

1) Keterampilan Guru

Refleksi keterampilan guru siklus II dipaparkan sebagai berikut:

- a) Guru lebih terampil dalam menarik antusias semua siswa. Guru mampu memberikan pengkaitan antara kegiatan apersepsi dengan tujuan pembelajaran dengan permainan tradisional.
- b) Dalam kegiatan pemodelan dan inkuiri, guru tidak lagi menguasai percakapan. Guru semakin mendorong keaktifan dalam kegiatan inkuiri tanya jawab dengan narasumber.
- c) Keterampilan guru dalam menjelaskan materi sudah lebih runtut dari penjelasan konsep generalisasi hingga penanaman nilai dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Guru berhasil menciptakan kegiatan penjelasan materi yang lebih santai
- d) Guru mempersiapkan media belajar ICT berbasis internet dengan matang dimulai dari persiapan media dan perangkat pembelajaran berbasis ICT, pemanfaatan media semakin merata.
- e) Guru menjaga proses diskusi kelompok dengan baik, memantau semua kelompok dan memberikan bimbingan kelompok dalam kesulitan menyelesaikan tugas diskusi.
- f) Dalam penerapan keterampilan penilaian sebenarnya, guru telah memberikan penghargaan verbal maupun non verbal terhadap siswa aktif dan memberikan kesempatan kepada semua kelompok presentasi untuk menilai kelompok terbaik.
- g) Guru berhasil menekankan amanat pembelajaran dengan menyampaikan nilai pelestarian budaya sebagai komitmen bersama yang ditulis pada jurnal belajar.

2) Aktivitas Belajar Siswa

- a) Semua siswa antusias melakukan apersepsi permainan tradisional, siswa berhasil memenuhi lebih 4 deskriptor.
- b) Siswa sudah berhasil menciptakan kegiatan tanya jawab mandiri, siswa sudah berani bertanya menemukan informasi yang dibutuhkan (17 siswa telah berani bertanya).
- c) Dalam kegiatan penjelasan, siswa sudah mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru (9 siswa berani menjawab dan menanggapi jawaban teman).
- d) Dalam mengakses internet, siswa sudah membentuk kerjasama tim, ada siswa yang mencatat, ada siswa yang menulis informasi, siswa yang belum aktif pada siklus sebelumnya diberikan kesempatan memanfaatkan media internet.
- e) Semua anggota kelompok sudah membentuk kerjasama tim
- f) Siswa sudah mulai mengerti kegiatan kolaborasi hasil diskusi. Ketika ada kelompok yang maju, kelompok lain menanggapi. Siswa sudah lebih berani menjawab pertanyaan guru (10 siswa).
- g) Siswa tidak hanya mengungkapkan perasaan pada jurnal belajar, namun sudah mengerti komitmen pelestarian kebudayaan

3) Hasil Belajar Siswa

- a) Terjadi peningkatan rata-rata kelas dari rata-rata 69,14 menjadi 71,42 atau meningkat sebesar 2,35.

- b) Terjadi peningkatan perolehan nilai tertinggi dari 86 menjadi 90 dan nilai terendah berubah dari 45 menjadi 55.
- c) Terjadi peningkatan dalam ketuntasan belajar siswa menjadi 23 siswa dari siklus sebelumnya hanya 20 siswa dan persentase keberhasilan terjadi peningkatan dari 71,42 % menjadi 82,14% meningkat sebesar 9,72%.

c. Revisi

1) Keterampilan Guru

- a) Dalam apersepsi, guru hendaknya lebih santai dan humor.
- b) Dalam keterampilan pemodelan dan inkuri, waktu yang diberikan guru belum mencukupi kebutuhan siswa dalam memperoleh informasi. Pertanyaan antara kelompok satu dengan kelompok lain masih ada yang sama.
- c) Dalam penjelasan materi guru terlalu cepat, hendaknya disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.
- d) Guru belum menegur siswa yang bergurau pada saat kegiatan pemanfaatan media internet.
- e) Guru belum memberikan motivasi kepada siswa yang aktif memberikan sumbangan ide diskusi kelompok.
- f) Guru belum memberikan kesimpulan jawaban pada akhir kegiatan presentasi kelompok.
- g) Guru belum mengembangkan keterampilan yang dimiliki dalam aktualisasi diri.

2) Aktivitas Belajar Siswa

- a) Masih ada siswa yang belum antusias dalam mengikuti simulasi permainan tradisional.
- b) Pada kegiatan tanya jawab dengan narasumber, suasana kelas menjadi ribut, siswa berebut bertanya dan lebih suka membahas pertanyaan yang akan disampaikan daripada memperhatikan kelompok lain yang sedang melakukan tanya jawab.
- c) Masih ada siswa yang bergurau (3 siswa) dan siswa ada yang masih malu dalam menjawab pertanyaan.
- d) Dalam mengakses internet, masih ada siswa yang pasif duduk di belakang dan masih ada siswa yang belum berani mencoba mengakses internet.
- e) Masih ada siswa yang diam dan mengganggu proses diskusi kelompok, sementara ada siswa yang masih memaksa idenya untuk diterima kelompok diskusi.
- f) Masih banyak siswa yang menulis pengalaman belajar pada jurnal belajar sama seperti milik teman lain (8 siswa), siswa belum menuliskan cita-cita dan komitmen dalam pelestarian kebudayaan nasional di era globalisasi

3) Hasil Belajar Siswa

- a) Rata-rata kelas masih 71,42 masih perlu ditingkatkan.
- b) Masih ada 5 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 65 dan perolehan nilai perlu ditingkatkan

d. Paparan Hasil Belajar

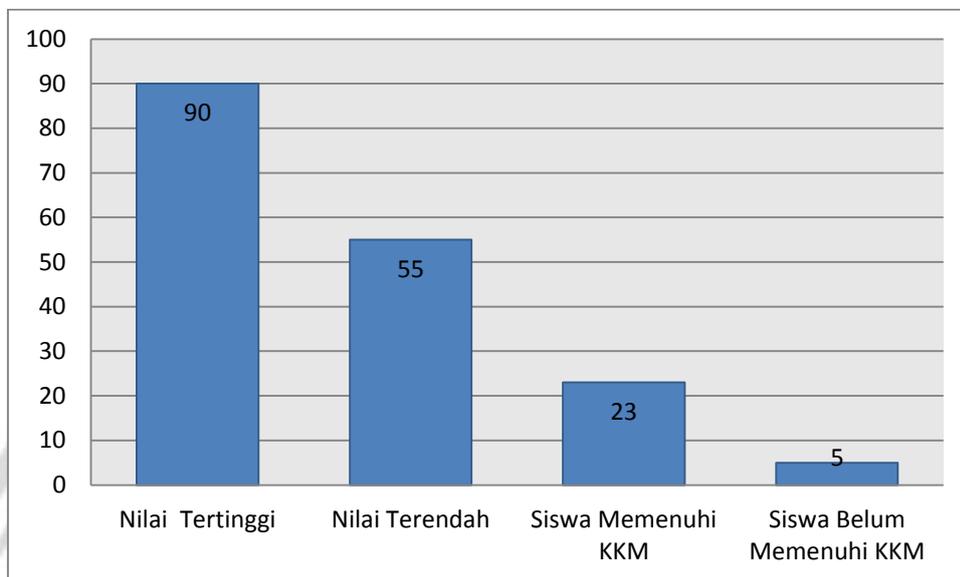
Hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus II dapat dilihat dalam tabel hasil belajar siswa siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.11

Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Keterangan	Skor
1	Rata - Rata Kelas	71,42
2.	Nilai Tertinggi	90
3.	Nilai Terendah	55
4.	Siswa Memenuhi KKM	23
5.	Siswa Belum Memenuhi KKM	5
6.	Persentase Keberhasilan	82,14%

Dari tabel 4.11 tersebut, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 71,42. Nilai tertinggi yang berhasil diperoleh siswa sebesar 90 dan nilai terendah 51. Siswa yang berhasil memenuhi KKM sebanyak 23 siswa dan siswa yang belum memenuhi KKM sejumlah 5 siswa. Persentase keberhasilan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 82,14% dengan kategori baik. Hasil belajar siklus II disajikan dalam grafik hasil belajar sebagai berikut:

Gafik 4.9**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Selanjutnya perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar:

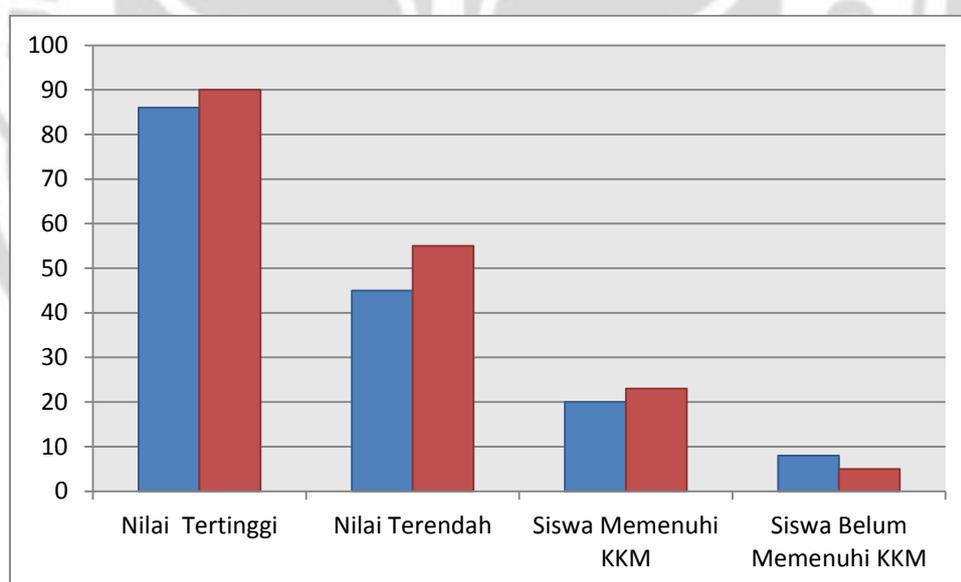
Tabel 4.12**Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Rata - Rata Kelas	69,07	71,42
2.	Nilai Tertinggi	86	90
3.	Nilai Terendah	45	55
4.	Siswa Memenuhi KKM	20	23
5.	Siswa Belum Memenuhi KKM	8	5
6.	Persentase Keberhasilan	71,42%	82,14%

Dari tabel perbandingan hasil belajar diatas, diketahui bahwa terjadi peningkatan rata- rata kelas dari siklus I sebesar 69,07 berubah menjadi 71,42 dan mengalami peningkatan sebesar 2,35. Nilai tertinggi berubah dari 86 menjadi 90 dan nilai terendah mengalami peningkatan dari 45 menjadi 55. Siswa yang memenuhi KKM pada siklus II bertambah 3 siswa sehingga berubah menjadi 23 siswa, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM menjadi 5 siswa. Terjadi peningkatan kualitas hasil belajar sebesar 10,72% dari siklus I sebesar 71,42% menjadi 82,14%. Deskripsi peningkatan kualitas hasil belajar tersebut dijabarkan dalam grafik:

Gafik 4.10

Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II



Keterangan :

■ siklus I

■ siklus II

Pemaparan hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam tabel pemaparan berikut:

Tabel 4.13

Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

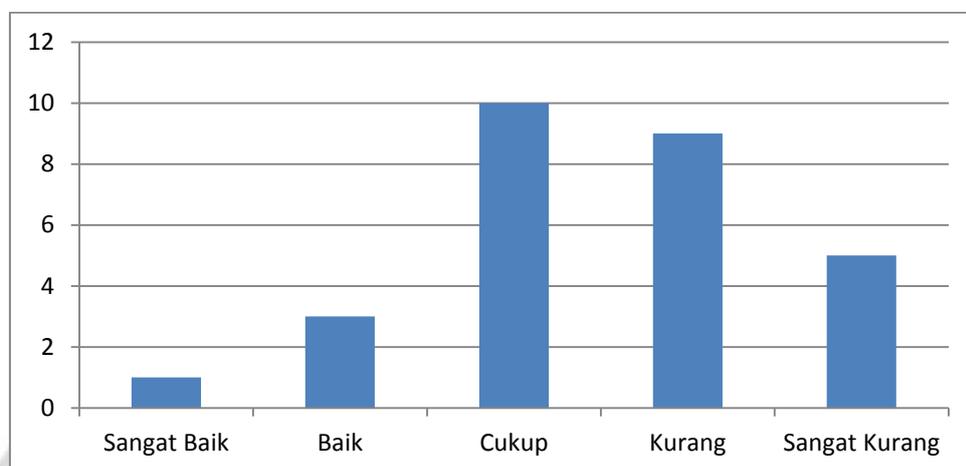
No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kualitas
1	91 – 100	1	3, 57%	Sangat Baik
2	81- 90	3	10, 71%	Baik
3	71- 80	10	35, 71%	Cukup
4	65 - 70	9	32, 14%	Kurang
5	<65	5	17, 85%	Sangat Kurang

Dari tabel hasil belajar siswa siklus II di atas, diketahui bahwa modus perolehan nilai siswa berada pada rentang skor 71- 80 sebanyak 10 siswa dengan kualitas cukup, sehingga hasil belajar pada siklus II dikategorikan cukup dan diperlukan upaya peningkatan kualitas hasil belajar pada siklus berikutnya. Dari 28 siswa, hanya 1 siswa yang mampu memperoleh nilai antara 91- 100 dengan persentase sebesar 3, 57%, rentang nilai 81-90 hanya diperoleh 3 siswa (10,71%), skor 71-80 sebanyak 10 siswa (35,71%), skor 65-70 sebanyak 9 siswa (32,14%), skor < 65 sebanyak 5 siswa (17, 85%).

Deskripsi hasil belajar tersebut disajikan dalam grafik distribusi hasil belajar siswa berikut:

Gafik 4.11

Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II



Sedangkan perbandingan kualitas perolehan nilai antara siklus I dengan siklus II dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.14

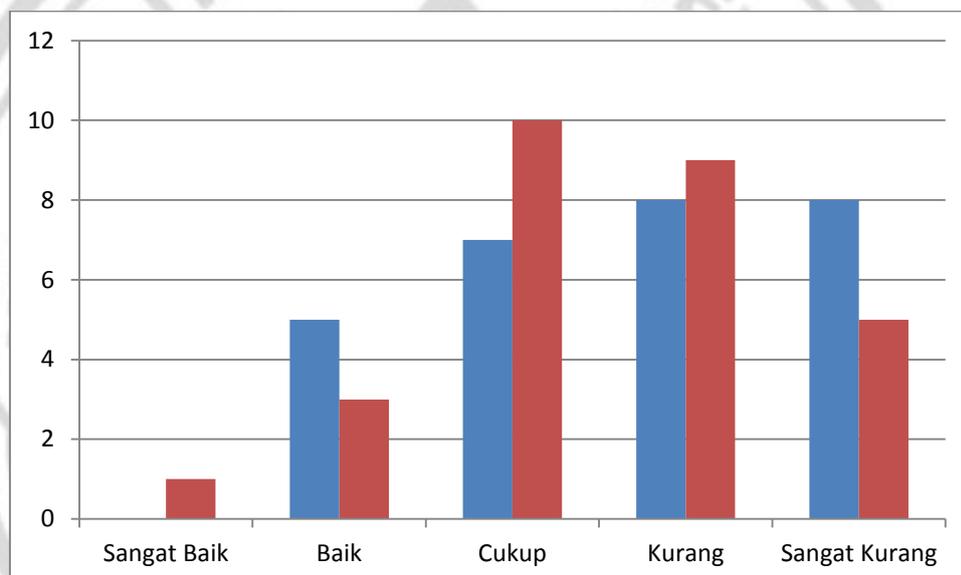
Perbandingan Kualitas Nilai Siklus I dan Siklus II

Siklus I				Siklus II			
No	Skor	Frek	Persen	Skor	Frek	Persen	Kualitas
1	91- 100	0	0%	91 – 100	1	3, 57%	Sangat Baik
2	81- 90	5	17, 85%	81- 90	3	10, 71%	Baik
3	71- 80	7	25,00%	71- 80	10	35, 71%	Cukup
4	65- 70	8	28, 57%	65 - 70	9	32, 14%	Kurang
5	< 65	8	28, 57%	<65	5	17, 85%	Sangat Kurang

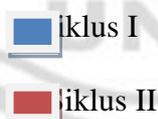
Terjadi perubahan jumlah perolehan nilai antara rentang skor 91-100 kategori sangat baik sebanyak 1 siswa pada rentang skor 81-90

kategori baik dari 5 siswa menjadi 3 siswa, rentang skor 71-80 kategori cukup dari 7 siswa menjadi 10, rentang nilai 65-70 kategori kurang dari 8 siswa menjadi 9 siswa dan rentang nilai < 65 kategori sangat kurang dari 8 siswa menjadi 5 siswa. Peningkatan kualitas distribusi perolehan nilai antara siklus I dengan siklus II diatas disajikan melalui grafik peningkatan kualitas hasil belajar sebagai berikut:

Gafik 4.12
Distribusi Nilai Siklus I dan Siklus II



Keterangan :



Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan kualitas pembelajaran, namun masih diperlukan perbaikan dalam tindakan siklus III karena

dalam siklus II hanya ada satu siswa yang memiliki kualitas sangat baik, masih terdapat 9 siswa yang memperoleh hasil belajar kurang dan 5 siswa yang masih memiliki hasil belajar kategori sangat kurang

Dari pembahasan hasil belajar siklus II yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai target indikator keberhasilan penelitian (lebih dari 80%). Meskipun hasil belajar siswa telah sesuai dengan indikator keberhasilan, namun penelitian masih dipandang perlu untuk dilanjutkan pada siklus III untuk lebih meningkatkan hasil belajar dan memaksimalkan siswa dalam memiliki keterampilan pemanfaatan teknologi berbasis ICT yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Deskripsi Data pelaksanaan Siklus III

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus III meliputi:

- a) Mengkaji materi globalisasi dengan referensi sumber belajar.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn pokok bahasan globalisasi model kontekstual berbasis *ICT*.
- c) Mempersiapkan media belajar berbasis ICT (Handphone, speaker, laptop, jaringan internet, LCD proyektor).
- d) Guru menulis materi pelajaran dan soal diskusi pada blog sekolah mengenai sikap terhadap globalisasi.
- e) Mempersiapkan lembar pengamatan guru dan siswa.

- f) Mempersiapkan alat peraga penunjang hasil produk teknologi globalisasi (produk elektronik) dan contoh nyata produk budaya daerah (Egrang, Batok dan Wayang).

2) Pelaksanaan

Siklus III dilakukan pada hari Kamis, tanggal 17 Maret 2011 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran. Materi yang dipelajari adalah bentuk dan wujud globalisasi dengan standar kompetensi siswa mampu menunjukkan sikap terhadap globalisasi, kompetensi dasar siswa mampu menunjukkan sikap terhadap pengaruh globalisasi, dengan indikator pencapaian siswa mampu: a) Mengidentifikasi kebudayaan Indonesia yang mengharumkan bangsa. b). Mengidentifikasi kebudayaan asing yang masuk Indonesia. c) Mempersiapkan jatidiri di era globalisasi. d) Mampu memanfaatkan media ICT berbasis internet di era globalisasi.

Urutan kegiatan pembelajaran siklus III sebagai berikut:

a) Pra Kegiatan Pembelajaran

Langkah yang dilakukan guru adalah memberi salam, presensi kehadiran siswa, mengkondisikan ketertiban kelas selanjutnya mempersiapkan media pembelajaran.

b) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membimbing siswa melakukan apersepsi konstruktivisme berbasis permainan tradisional "Jaranan" dengan iringan lagu daerah "Soleram" secara berkelompok.

- (2) Siswa masuk kembali ke dalam kelas.
- (3) Guru melakukan percakapan melalui telepon genggam (HP) dengan teman yang bekerja di pulau Sulawesi dan diperdengarkan kepada semua siswa (*loadspeaker*).

c) Kegiatan Inti

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang percakapan yang telah dilakukan dan mengkaitkan dengan materi bentuk dan wujud globalisasi. Selanjutnya secara berkelompok, siswa melakukan percakapan dengan narasumber yang berada di pulau Bali untuk menanyakan tentang perjalanan, kebudayaan dan tempat wisata. Percakapan yang dilakukan siswa diperdengarkan bersama dengan media speaker aktif. Kemudian secara bergantian setiap kelompok diberi kesempatan untuk bertanya jawab dengan narasumber. Selanjutnya guru menjelaskan materi globalisasi dengan bantuan media pengkait berupa Onderdil sepeda motor dan produk budaya nasional (Bungkus Gethuk, makanan tradisional dan gambar Gamelan).

(2) Elaborasi

Siswa memanfaatkan media ICT berbasis internet secara berkelompok. Dalam kegiatan tersebut, siswa mengakses

materi globalisasi yang telah disediakan melalui fasilitas blog sekolah (www.sdsnjlamprang.blogspot.com), kemudian siswa mencari informasi tentang festivalbudaya nasional yang mengharumkan Indonesia melalui mesin pencari *google*. Selanjutnya siswa mengakses kembali blog sekolah dan menjawab soal diskus pada lembar jawab diskusi kelompok dengan alokasi waktu diskusi yang telah ditentukan.

(3) Konfirmasi

Siswamelakukan permainan “Hompimpa” untuk memilih wakil (presentator) kelompok. Jawaban hasil diskusi kelompok dipresentasikan secara bergantian dan kelompok lain menanggapi sekaligus mengkonfirmasi kebenaran jawaban

d) Kegiatan Penutup

- (1) Siswa mengerjakan soal evaluasi individu.
- (2) Guru memberikan pertanyaan pelacak.
- (3) Guru dan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi lagu " Cublak- Cublak Suweng" dan "Jaranan"

3) Observasi

Hasil pengamatanpelaksanaan siklus IIImengamati keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

a) Keterampilan Guru

- (1) Dalam penerapan apersepsi konstuktivisme berbasis permainan tradisionalguru sudah terampil mengaktifkan

siswa. Selanjutnya guru telah memberikan kaitan apersepsi dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

- (2) Dalam keterampilan pemodelan dan inkuiri, guru sudah berhasil merangsang rasa ingin tahu siswa dengan raut muka, bahasa tubuh dan variasi suara. Sebelum kegiatan tanya jawab berlangsung, guru memberikan kesempatan kelompok untuk berdiskusi tentang pertanyaan yang akan diajaukan kepada narasumber.
- (3) Guru telah menulis peta konsep dan iktisar materi pada layar LCD. Suasana yang diciptakan guru terlihat menyenangkan dengan selingan lagu dan video lucu.
- (4) Guru semakin terampil dalam mempersiapkan maupun memandu pemanfaatan media berbasis ICT. Pada saat siswamengakses internet, guru memantau aktivitas kelompok.
- (5) Guru memantau diskusi dengan baik dan guru telah memberikan penghargaan kepada siswa yang memberikan sumbangan ide kepada kelompok kerja.
- (6) Guru memberikan pertanyaan pelacak lebih merata. Guru dan siswa menyimpulkan hasil presentasi kelompok.
- (7) Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi dan menyampaikan amanat untuk komitmen terhadap pelestarian kebudayaan nasional.

Hasil pengamatan keterampilan guru siklus III disajikan berikut:

Tabel 4.15

Hasil Keterampilan Guru Siklus III

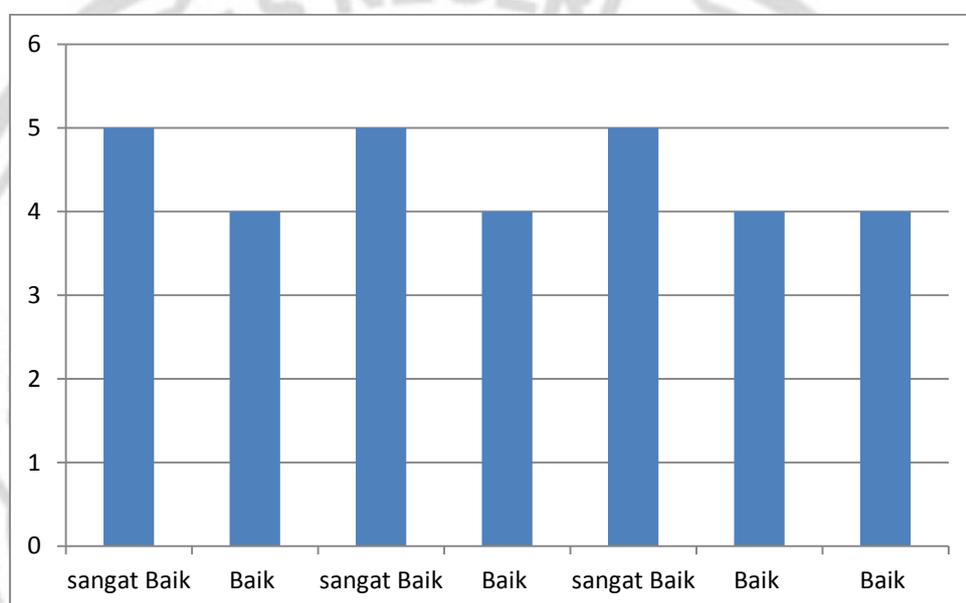
No	Keterampilan yang diamati	Jumlah	Kualitas
1	Apersepsi Konstruktivisme	5	Sangat Baik
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	4	Baik
3	Aktivitas Penjelasan Guru	5	Sangat Baik
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	4	Baik
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	5	Sangat Baik
6	Penilaian Sebenarnya	4	Baik
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	4	Baik
Jumlah Total Perolehan		31	
Kriteria Keberhasilan Penelitian			Sangat Baik
Persentase Keberhasilan			88,57 %

Berdasarkan interpretasi tabel 4.15 diatas, diketahui bahwa keterampilan guru pada siklus III telah berhasil menguasai 31 dari 35 deskriptor. Aspek apersepsi memperoleh deskriptor 5 (sangat baik), aspek pemodelan inkuiri memperlihatkan skor 4 (baik), aspek menjelaskan memperoleh deskriptor 5 (sangat baik), aspek pemanfaatan media ICT dengan skor 4 (baik), aspek penerapan diskusi kelompok memiliki skor 5 (sangat baik), aspek penilaian sebenarnya sebesar 4 deskriptor (baik) dan aspek refleksi memperoleh 4 (baik). Persentase tingkat

keberhasilan keterampilan guru pada siklus III sebesar 88,57%, dengan kriteria sangat baik. Sesuai dengan indikator keberhasilan, hasil keterampilan guru siklus III memang sudah memenuhi syarat keberhasilan. Deskripsi pencapaian keberhasilan disajikan melalui grafik berikut:

Grafik 4.13

Keterampilan Guru Siklus III



Perbandingan peningkatan kualitas keterampilan guru antara siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat dalam tabel perbandingan kualitas keterampilan guru dibawah ini:

Tabel 4.16

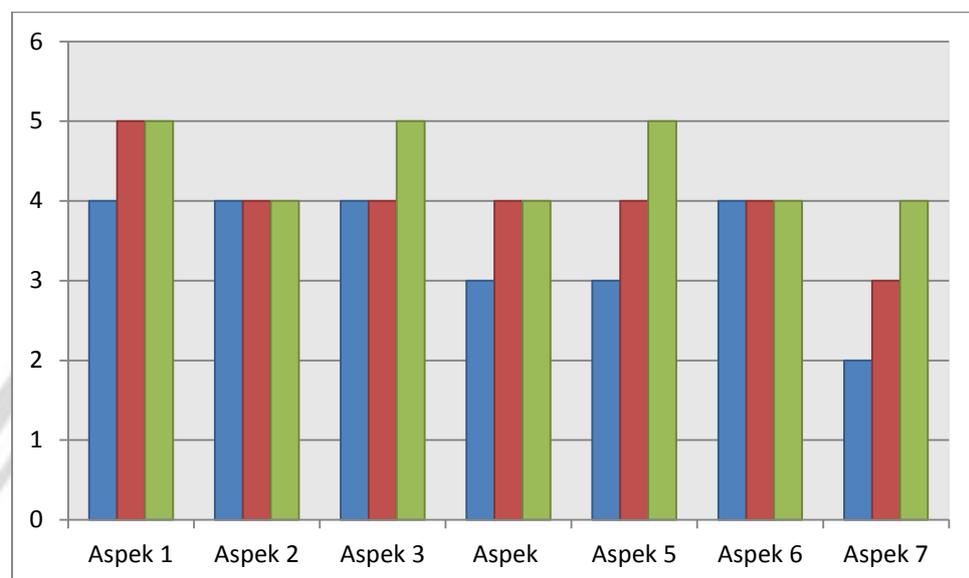
Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I Siklus II dan Siklus III

No	Keterampilan yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Apersepsi Konstruktivisme	4	5	5
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	4	4	4
3	Aktivitas Penjelasan Guru	4	4	5
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	3	4	4
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	3	4	5
6	Penilaian Sebenarnya	4	4	4
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	2	3	4
Jumlah Total Perolehan		24	28	31
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	Baik	Sangat Baik
Persentase Keberhasilan		68, 57 %	80 %	88, 57%

Dari tabel 4.16 diatas, disimpulkan bahwa aspek konstruktivisme terpenuhi 5 deskriptor, pemodelan inkuiri dan 4 deskriptor, penjelasan 5 deskriptor, aspek pemanfaatan media 4 deskriptor, diskusi 5 deskriptor dan refleksi berbasis jurnal belajar 4 deskriptor. Berikut dijelaskan melalui grafik peningkatan kualitas keterampilan guru dibawah ini:

Gafik 4.14

Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Keterangan :



Dari penjelasan hasil keterampilan guru siklus III tersebut, disebutkan bahwa hasil keterampilan guru telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, dengan indikator yang diharapkan adalah keterampilan guru memiliki kualifikasi baik. Namun demikian, dalam pelaksanaan siklus III guru telah berhasil memperoleh kualifikasi sangat baik. Dari interpretasi hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil menerapkan

keterampilan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT).

b) Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa terlihat sangat antusias dan sangat aktif melakukan simuliasi permainan tradisional. Siswa melakukan aperepsi dengan tertib, lebih termotovasi dan mampu mengkaitkan dengan materi pelajaran.
- (2) Siswa antusias mengamati pemodelan guru. Tanya jawab yang dilakukan siswa sudah memperlihatkan tanya jawab mandiri. siswa terampil bekerjasama mendiskusikan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.
- (3) Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tenang dan suasana belajar menyenangkan dengan pemutaran lagu dan video lucu pada selingan materi. Siswa sudah berani bertanya dan memiliki inisiatif menjawab pertanyaan.
- (4) Siswa memahami panduan pemanfaatan dengan sangat baik, ketertiban dalam mengakses internet sudah baik. Semua siswa dalam kelompok aktif memperoleh keterampilan pemanfaatan internet dalam pembelajaran.
- (5) Siswa memahami penugasan diskusi dengan baik, semua kelompok diskusi telah memunculkan kerjasama tim yang solid, semua anggota kelompok mengerti kewajibannya.

(6) Siswa sangat antusias dalam pemilihan presentator melalui permainan hompimpa. Siswa mampu memberikan penghargaan kelompok terbaik.

(7) Siswa sudah mampu merefleksikan pengalaman belajar dengan bahasa sendiri. Pada jurnal belajar, siswa telah menuliskan komitmen untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan nasional.

Pemaparan hasil aktivitas belajar siswa pada siklus III adalah:

Tabel 4.17
Distribusi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Aspek pengamatan	Kualitas					Jumlah
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang	
1	Apersepsi Konstruktivisme	25	3	-	-	-	28
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	3	24	1	-	-	28
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	6	22	-	-	-	28
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	10	18	-	-	-	28
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	8	20	-	-	-	28
6	Penilaian Sebenarnya	5	23	-	-	-	28
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	3	24	1	-	-	28

Dari tabel 4.17 diatas, diketahui bahwa aspek apersepsi konstruktivisme, 25 siswa memiliki kategori sangat baik dan 3

siswa baik, aspek pemodelan inkuiri 3 siswa sangat baik 24 siswa baik dan 1 siswa cukup, aktivitas menerima penjelasan 6 siswa sangat baik dan siswa dan 22 siswa baik, aspek pemanfaatan media berbasis ICT 10 siswa sangat baik dan 18 siswa baik, aspek diskusi kelompok 8 siswa sangat baik dan 20 siswa baik, aspek penilaian sebenarnya 5 siswa sangat baik 23 siswa baik sedangkan aspek refleksi 3 siswa sangat baik dan 24 siswa masih berkategori baik .
Aktivitas belajar siswa dalam siklus III diuraikan dalam tabel hasil:

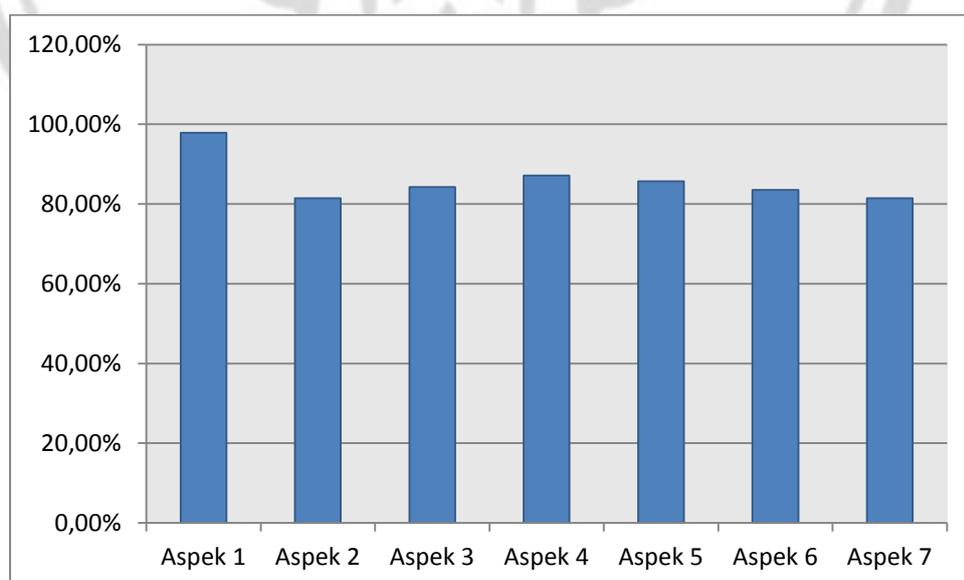
Tabel 4.18
Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

No	Keterampilan yang diamati	Jumlah	Persentase
1	Apersepsi Konstruktivisme	137	97,85%
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	114	81,42%
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	118	84,28%
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	122	87,14%
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	120	85,71%
6	Penilaian Sebenarnya	117	83,57%
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	114	81,42%
Jumlah Total Perolehan		842	
Rata- Rata Perolehan Deskriptor		31	
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Sangat baik	
Persentase Keberhasilan		85,71%	

Rata-rata perolehan deskriptor telah memunculkan 31 dari 35 deskriptor dan persentase keberhasilan penelitian sebesar 85,71% dengan kriteria penelitian sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu berkualifikasi sangat baik. Pencapaian deskriptor aspek apersepsi memperoleh skor 137 (97,8%) kategori baik sekali, aspek pemodelan dan inkuiri sebesar 114 (81,42%), aspek menerima penjelasan memperoleh skor 118 (84,25%) kategori, aspek pemanfaatan media berbasis ICT dengan skor 122 (87,14%), aspek masyarakat belajar 120 (85,75%) kategori aspek penilaian sebenarnya sebesar 117 (83,57%) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar sebesar 114 (81,42%) kategori baik. Deskripsi pencapaian aktivitas belajar siswa disajikan melalui grafik persentase keberhasilan berikut:

Gafik 4.15

Aktivitas Belajar Siswa Siklus III



Perbandingan peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa antara siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4.19

Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III

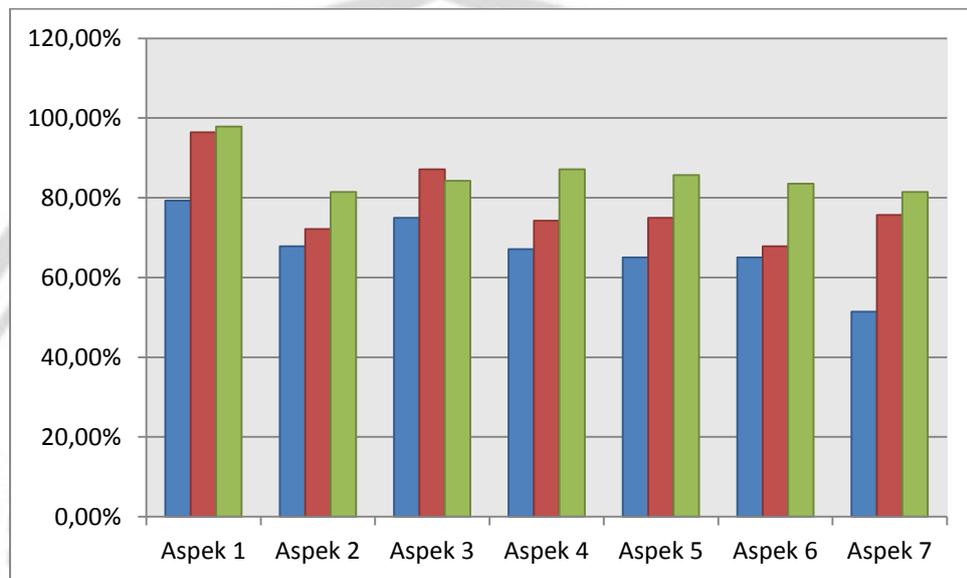
No	Keterampilan yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Apersepsi Konstruktivisme	79, 28%	96, 42%	97,85%
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	67, 8 %	72,14%	81.42%
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	75, 00%	87,14%	84,28%
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	67, 14%	74,28%	87,14%
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	65, 00%	75,00%	85.71%
6	Penilaian Sebenarnya	65, 00%	67,85%	83.57%
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	51, 42%	75,71%	81,43%
Jumlah Total Perolehan		659	768	842
Rata- Rata Perolehan Deskriptor		23	27	31
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	Baik	Sangat baik
Persentase Keberhasilan		65, 71 %	77, 14%	85,71%

Apabila memperhatikan tabel 4.25 diatas, disimpulkan bahwa semua aspek penelitian mengalami peningkatan kualitas, dan persentase keberhasilan menjadi 85, 71% dengan kategori sangat baik. Jika dilihat dari semua hasil aktivitas belajar siswa, pada siklus III telah mengalami peningkatan kualitas dan kuantitas hasil.

Interpretasi peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa tersebut disajikan dalam grafik peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

Gafik 4.16

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Keterangan :



b. Refleksi

Secara garis besar kegiatan pembelajaran dalam siklus III ini sudah sangat baik. Peningkatan kualitas dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar, keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa yang sangat signifikan. Refleksi siklus III tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Keterampilan Guru

- a) Guru berhasil memasukkan permainan tradisional dan lagu daerah yang saat ini jarang dimainkan siswa di era globalisasi dalam kegiatan apersepsi pembelajaran yang menarik. Guru mampu memberikan apersepsi mengaktifkan motivasi belajar.
- b) Guru berhasil menerapkan pemodelan pemanfaatan media telepon genggam yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa secara langsung tentang wujud nyata globalisasi. Guru telah menjadi fasilitator keaktifan siswa dalam pencarian informasi yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Guru mampu memberikan suasana berbeda dalam menjelaskan materi pelajaran melalui pemanfaatan media ICT. Guru mampu menarik perhatian siswa ketika menjelaskani pada layar LCD di depan kelas, sehingga semua siswa dapat melihat dan mengikuti materi dengan jelas.
- d) Guru mampu mempersiapkan media ICT berbasis internet dengan matang. Guru telah memberikan pengalaman nyata dalam belajar langsung melalui media ICT berbasis internet Guru mampu menguasai suasana kelas dalam suasana senang.
- e) Guru mampu membimbing siswa dengan baik dalam proses diskusi kelompok. Guru membimbing siswa untuk mematuhi tugas dan kewajiban semua anggota kelompok dan mampu

menggunakan media belajar blog sekolah sebagai bantuan penugasan siswa

- f) Guru berhasil menciptakan proses penilaian sebenarnya dengan baik dimulai dari proses presentasi, konfirmasi jawaban siswa, memberikan kesempatan dalam penilaian unjuk kinerja dan pemberian kalimat pelacak yang mampu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran sebenarnya.
- g) Guru berhasil menggali pengetahuan siswa untuk belajar menyimpulkan informasi yang telah diperoleh dan membimbing siswa dalam pengungkapan perasaan maupun komitmen peduli dalam pelestarian budaya secara tertulis

2) Aktivitas Belajar Siswa

- a) Siswa sangat tertarik dan termotivasi untuk melakukan permainan tradisional dalam apersepsi. Siswa mampu memainkan permainan dengan baik, tertib dan lancar.
- b) Siswa berani menuangkan gagasan dan pertanyaan dengan narasumber dengan baik. Siswa menemukan pengalaman belajar secara nyata dalam penerapan globalisasi dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa mampu menggunakan pertanyaan tingkat lanjut dan kritis bertanya untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari.
- c) Siswa sangat tertarik menerima penjelasan materi di layar LCD, siswa juga sangat antusias mengikuti penjelasan materi. Siswa

berani menanyakan materi yang belum mampu dipahami dengan bertanya kepada teman yang lain.

- d) Siswa sangat antusias dalam pemanfaatan media ICT berbasis internet. Siswa sangat senang ketika mencoba mengakses internet dan mencari informasi yang dibutuhkan.
 - e) Dalam diskusi kelompok, siswa sudah mengetahui tugas dan kewajiban kelompok kerja. Kerjasama tim yang diterapkan siswa sudah baik, siswa memiliki semangat bersaing memperoleh kebenaran informasi yang dibutuhkan.
 - f) Siswa mampu memilih perwakilan presentasi dengan permainan hompimpa, siswa yang tidak terpilih menerima dengan lapang dada sesuai dengan kesepakatan bersama. Dalam kegiatan penilaian sebenarnya, siswa sudah mampu menerapkan konfirmasi kebenaran jawaban.
 - g) Siswa sangat bahagia menuangkan perasaan dan mengingat pengalaman belajar yang baru saja diperoleh, membuat dokumen mandiri dalam jurnal belajar dengan bahasa sendiri
- 3) Hasil Belajar Siswa
- a) Nilai rata-rata kelas sudah sangat memuaskan, hasil belajar klasikal sudah melebihi indikator keberhasilan penelitian.
 - b) Siswa yang berhasil memenuhi KKM semakin banyak, hanya 3 siswa yang belum memenuhi KKM karena tergolong sebagai siswa yang lambat daya serap materi.

- c) Peroleh interval nilai sudah tinggi, modus perolehan nilai sudah berada pada kualitas cukup.

c. Paparan Hasil Belajar Siswa

Deskripsi hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus III yang telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel deskripsi hasil belajar berikut:

Tabel 4.20

Hasil Belajar Siswa Siklus III

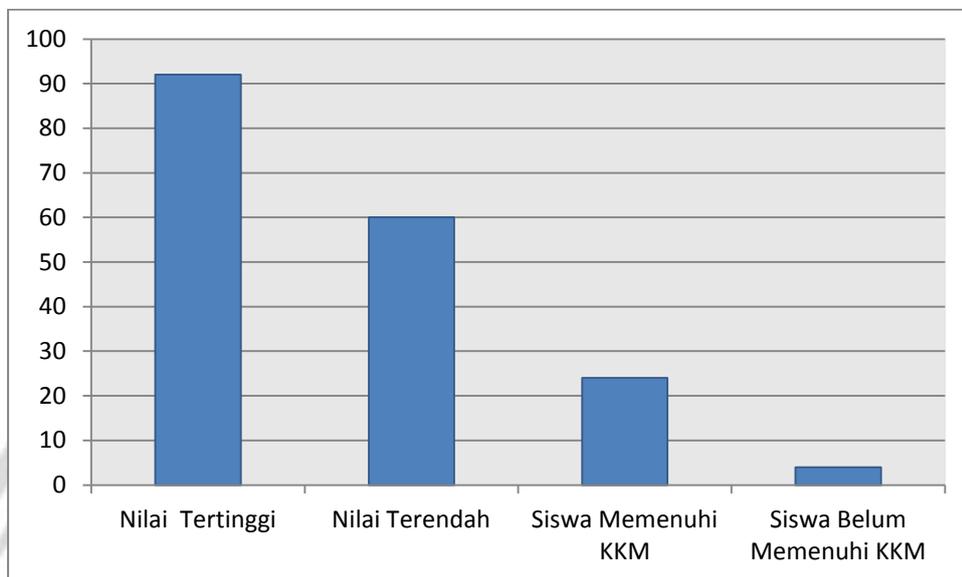
No	Keterangan	Skor
1	Rata - Rata Kelas	73,75
2.	Nilai Tertinggi	92
3.	Nilai Terendah	60
4.	Siswa Memenuhi KKM	24
5.	Siswa Belum Memenuhi KKM	4
6.	Persentase Keberhasilan	85,71%

Dari tabel 4.20 tersebut, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelas sudah mencapai 73,75. Nilai tertinggi yang berhasil diperoleh siswa adalah 92 dan nilai terendah 60. Siswa yang berhasil memenuhi KKM sebanyak 24 siswa dan siswa yang belum memenuhi KKM sejumlah 4 siswa. Persentase keberhasilan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 85,71% dengan kategori baik.

Hasil belajar siswa pada siklus III. Selanjutnya disajikan dalam grafik hasil belajar sebagai berikut:

Gafik 4.17

Hasil Belajar Siswa Siklus III



Selanjutnya perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar:

Tabel 4.21

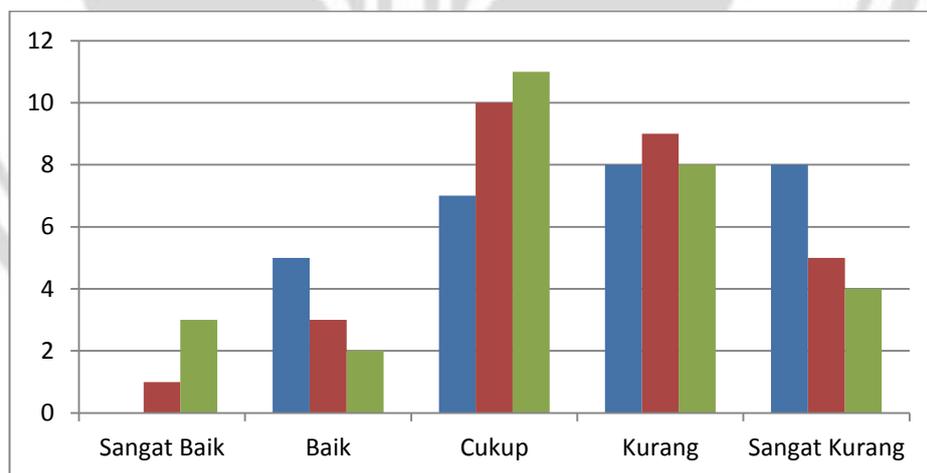
Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata - Rata Kelas	69,07	71,42	73,75
2.	Nilai Tertinggi	86	90	92
3.	Nilai Terendah	45	55	60
4.	Siswa Memenuhi KKM	20	23	24
5.	Siswa Belum Memenuhi KKM	8	5	4
6.	Persentase Keberhasilan	71,42%	82,14%	85,71%

Dari tabel perbandingan hasil belajar diatas diketahui bahwa terjadi peningkatan rata- rata kelas pada siklus III menjadi 73,75. Nilai tertinggi 92 dan nilai terendah mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 45, siklus II sebesar 55 dan kemudian 60. Siswa yang memenuhi KKM pada siklus III bertambah menjadi 24 siswa, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM menjadi 4 siswa. Terjadi peningkatan kualitas hasil belajar sebesar siklus I sebesar 71,42% menjadi 82,14% dan pada siklus III menjadi 85,71%. Dari data tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar siklus III sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Deskripsi peningkatan kualitas hasil belajar tersebut dijabarkan dalam grafik:

Gafik 4.18

Peningkatan Hasil Belajar Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Keterangan :

- Siklus I
- Siklus II
- : Siklus III

Perbandingan kualitas perolehan nilai dijelaskan dalam tabel perbandingan kualitas perolehan nilai berikut ini:

Tabel 4.22

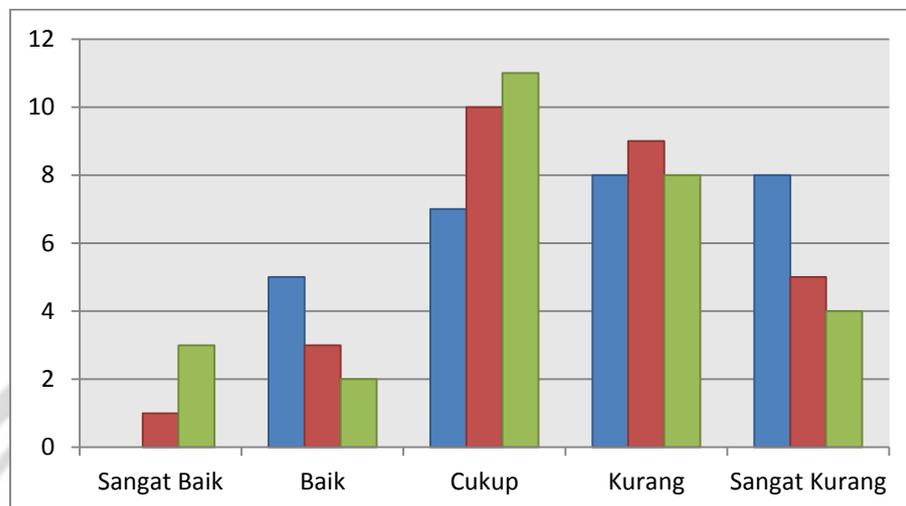
Perbandingan Kualitas Nilai Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Siklus I			Siklus II			Siklus III		
Skor	Frek	Persn	Skor	Frek	Persn	Skor	Frek	Persn
91- 100	0	0%	91 – 100	1	3, 57%	91 – 100	3	10, 71%
81- 90	5	17, 85%	81- 90	3	10, 71%	81- 90	2	7, 14 %
71- 80	7	25,00%	71- 80	10	35, 71%	71- 80	11	39,28%
65- 70	8	28, 57%	65 - 70	9	32, 14%	65 - 70	8	28,57%
< 65	8	28, 57%	< 65	5	17, 85%	< 65	4	14,28%

Terjadi perubahan jumlah perolehan nilai dengan rentang skor 91- 100 kategori sangat baik sebanyak 3 siswa pada rentang skor 81- 90 kategori baik menjadi 2 siswa, rentang skor 71- 80 kategori cukup menjadi 11, rentang nilai 65- 70 kategori kurang dari 8 siswa dan rentang nilai < 65 kategori sangat kurang dari 4 siswa. Dari data diatas diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kualitas distribusi perolehan nilai pada siklus III, modus perolehan nilai klasikal berada pada rentang nilai 71- 80 dengan kategori cukup sebanyak 11 siswa. Apabila dikonsultasikan dengan indikator keberhasilan hasil belajar, maka hasil belajar siklus III dikategorikan baik. Selanjutnya peningkatan kualitas distribusi perolehan nilai dijelaskan melalui grafik dibawah ini:

Gafik 4.19

Distribusi Nilai Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Keterangan :



Dari hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus III tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar telah mampu melampaui standar keberhasilan penelitian (lebih dari 80% siswa telah memenuhi KKM), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kontekstual berbasis ICT meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan terhadap hasil keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a) Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan guru dalam penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) maka pemaknaan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dalam pelaksanaan siklus I diperoleh data bahwa 7 aspek keterampilan masing-masing memiliki hasil aspek keterampilan apersepsi konstruktivisme memperoleh deskriptor 4 (kategori baik), aspek pemodelan inkuiri memperlihatkan skor 4 dengan (baik), aspek menjelaskan memperoleh deskriptor 4 (baik), aspek pemanfaatan media ICT dengan skor 3 (cukup), aspek penerapan diskusi kelompok memiliki skor 3 (cukup), aspek penilaian sebenarnya memperoleh deskriptor 4 (baik) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar memperoleh deskriptor 2 (kurang).
Persentase tingkat keberhasilan keterampilan guru pada siklus I sebesar 68,57%. Dari temuan siklus I tersebut disimpulkan bahwa guru telah berhasil menerapkan model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) dengan kualifikasi cukup.
- 2) Keterampilan guru pada siklus II telah berhasil menguasai 27 dari 35 deskriptor. Aspek apersepsi memperoleh deskriptor 5 (sangat baik), aspek pemodelan inkuiri memperlihatkan skor 4 (baik), aspek menjelaskan memperoleh deskriptor 4 (baik), aspek

pemanfaatan media ICT dengan skor 4 (baik), aspek penerapan diskusi kelompok memiliki skor 4 (baik), aspek penilaian sebenarnya sebesar 4 (baik) dan aspek refleksi memperoleh 3 (cukup) Persentase tingkat keberhasilan keterampilan guru pada siklus II sebesar 77,14%, dengan kriteria baik.

- 3) Keterampilan guru pada siklus III telah berhasil menguasai 31 dari 35 deskriptor. Aspek apersepsi memperoleh deskriptor 5 (sangat baik), aspek pemodelan inkuiri memperlihatkan skor 4 (baik), aspek menjelaskan memperoleh deskriptor 5 (sangat baik), aspek pemanfaatan media ICT dengan skor 4 (baik), aspek penerapan diskusi kelompok memiliki skor 5 (sangat baik), aspek penilaian sebenarnya sebesar 4 (baik) dan aspek refleksi memperoleh 4 (baik) Persentase tingkat keberhasilan keterampilan guru pada siklus III sebesar 88,57%, dengan kriteria sangat baik. Sesuai dengan indikator keberhasilan, siklus III memang sudah memenuhi syarat keberhasilan.

b) Aktivitas Belajar Siswa

Pemaknaan hasil temuan dari aktivitas belajar siswa pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dalam siklus I diperoleh data bahwa rata-rata perolehan deskriptor secara klasikal telah memunculkan 23 dari 35 deskriptor. Pencapaian deskriptor dari 28 siswa memberikan hasil apersepsi konstruktivisme memperoleh skor 111 (79,28%)

dengan kategori baik, aspek pemodelan dan inkuiri sebesar 95 (67,85%) kategori cukup, aspek menerima penjelasan memperoleh skor 105 (75,00%) kategori baik, aspek pemanfaatan media berbasis ICT dengan skor 94 (67,14%) kategori cukup, aspek masyarakat belajar 91 (65,00%) kategori cukup, aspek penilaian sebenarnya sebesar 91 (65,00%) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar sebesar 72 (51,42%). Semua aspek pengamatan tersebut digabung sebagai hasil aktivitas belajar siswa menjadi 65,71% dengan kriteria penelitian berkualifikasi cukup.

- 2) Pada siklus II, rata-rata perolehan deskriptor telah memunculkan 27 dari 35 deskriptor. Pencapaian deskriptor aspek apersepsi memperoleh skor 135 (96,42%) kategori sangat baik, aspek pemodelan dan inkuiri sebesar 101 (72,14%) kategori baik, aspek menerima penjelasan memperoleh skor 122 (87,14%) kategori baik sekali, aspek pemanfaatan media berbasis ICT dengan skor 104 (74,28%) kategori baik, aspek masyarakat belajar 105 (75%) kategori baik, aspek penilaian sebenarnya sebesar 95 (67,85%) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar sebesar 106 (75,71%) kategori baik. Secara keseluruhan, persentase keberhasilan penelitian aktivitas belajar siswa sebesar 77,14% dengan kriteria penelitian berkualifikasi baik.
- 3) Rata-rata perolehan deskriptor pada pengamatan aktivitas belajar siswa siklus III telah memunculkan 31 dari 35 deskriptor.

Pencapaian deskriptor aspek apersepsi memperoleh skor 137 (97,8%) kategori sangat baik, aspek pemodelan dan inkuiri sebesar 114 (81,42%), aspek menerima penjelasan memperoleh skor 118 (84,25%) kategori, aspek pemanfaatan media berbasis ICT dengan skor 122 (87,14%), aspek masyarakat belajar 120 (85,75%) kategori aspek penilaian sebenarnya sebesar 117 (83,57%) dan aspek refleksi berbasis jurnal belajar sebesar 114 (81,42%) kategori baik. dan persentase keberhasilan penelitian sebesar 85,71% dengan kriteria penelitian sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu berkualifikasi sangat baik.

c) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada setiap akhir siklus penelitian diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan hasil belajar siswa juga meningkat menjadi lebih baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Pemaknaan temuan dari hasil belajar yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar PKn pada siklus I dalam kategori cukup, skor rata-rata kelas yang dicapai hanya sebesar 69,07. Dari 28 siswa, belum ada siswa yang berhasil memperoleh nilai dengan kategori sangat baik 91-100. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik 5 siswa atau 17,85% yaitu antara 81- 90. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup yaitu 7 siswa atau 25% yaitu antara 71-80 Selanjutnya, sebanyak 8 siswa atau 28,57% memperoleh

nilai dalam kategori kurang dengan nilai 65- 70 dan 8 siswa memperoleh nilai sangat kurang yaitu < 65.

2) Pada siklus II hasil belajar PKn dalam kategori baik, skor rata-rata kelas yang dicapai sebesar 71,42. Dari 28 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik yaitu 1 orang siswa atau 3,57% yaitu antara 91-100. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik yaitu 3 siswa atau 10,71% yaitu antara 81-90. Selanjutnya, sebanyak 10 siswa atau 35,71% memperoleh nilai cukup yaitu antara 71-80.

3) Siklus III hasil belajar PKn dalam kategori sangat baik skor rata-rata kelas yang dicapai sebesar 73,75. Dalam penelitian siklus III peneliti menyimpulkan sudah sangat baik karena dari 28 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik yaitu sebanyak 3 siswa atau 10,71% antara rentang nilai 91-100. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik yaitu 2 siswa atau 7,14% antara rentang nilai 81-90 dan 11 siswa atau 39,28% memperoleh nilai dalam kategori cukup rentang nilai antara 71-80. Hasil belajar pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang pada siklus III disimpulkan sudah berhasil dikarenakan dari 24 siswa sebanyak $\geq 75\%$ sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase keberhasilan sebesar 85, 71%.

Berdasarkan deskripsi temuan penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) pada siklus I, siklus II dan siklus III dalam pengamatan hasil belajar, keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa pemaknaan temuan dari penelitian tersebut adalah penerapan pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Jlamparang kecamatan Bawang kabupaten Batang.

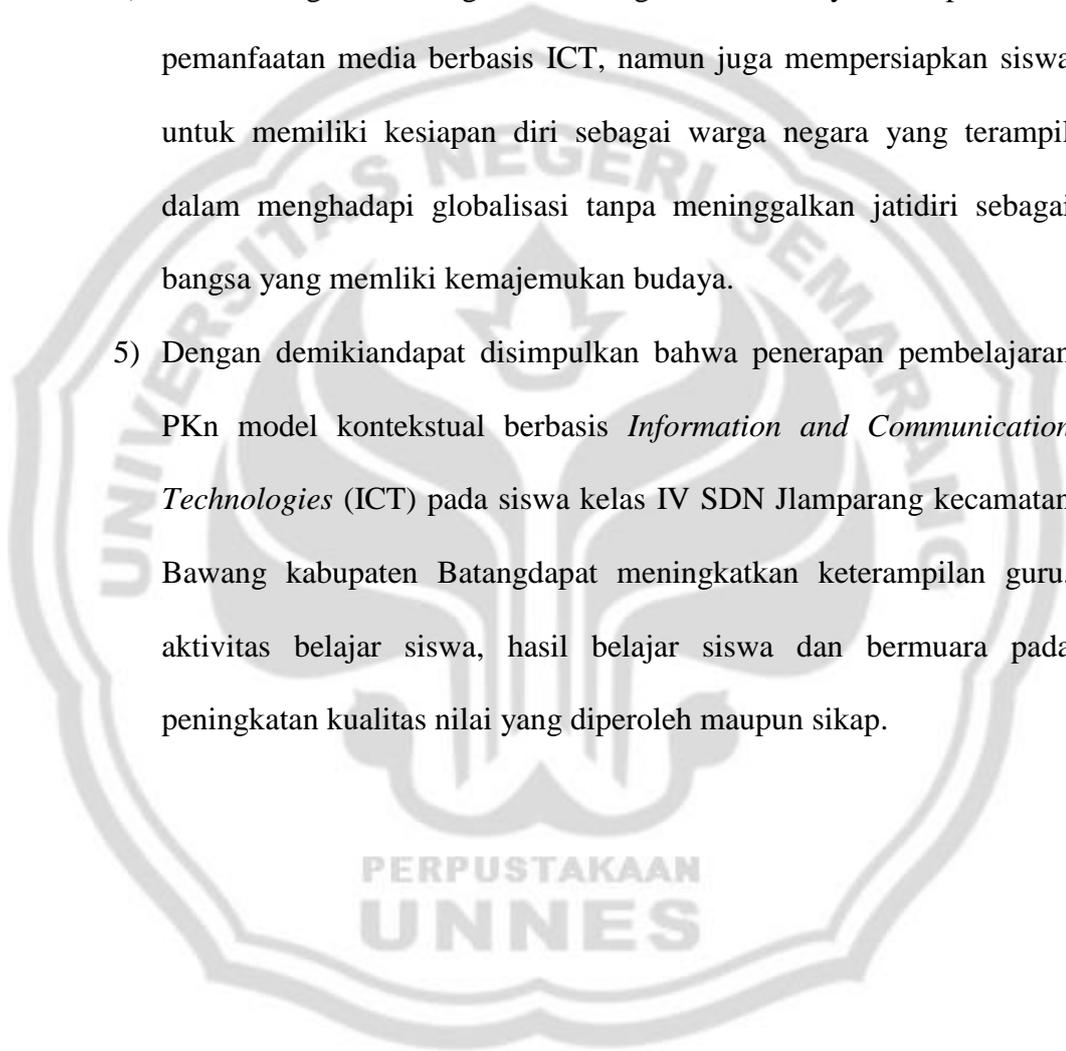
2. Impikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian pembelajaran PKn model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar menggali pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, mengerti kemajuan teknologi di lingkungan sebagai sumber belajar aktual.
- 2) Mengeksplorasi, menemukan serta menyimpulkan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman langsung yang dialami sehingga siswa mampu menyelesaikan dan memecahkan masalah sendirian mampu mengaktualisasikan diri melalui keterampilan penguasaan teknologi tanpa meninggalkan kearifan kebudayaan nasional.
- 3) Kemajuan teknologi di era globalisasi merubah paradigma pembelajaran yang diterapkan guru tidak lagi sebagai *teacher*

centered, melainkan berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis ICT di lingkungan sekolah mengikuti pesatnya perkembangan dan kemajuan zaman tanpa harus melupakan fungsi sekolah sebagai pewaris budaya nasional.

- 4) Perkembangan teknologi menuntut guru tidak hanya terampil dalam pemanfaatan media berbasis ICT, namun juga mempersiapkan siswa untuk memiliki kesiapan diri sebagai warga negara yang terampil dalam menghadapi globalisasi tanpa meninggalkan jatidiri sebagai bangsa yang memiliki kemajemukan budaya.
- 5) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran PKn model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) pada siswa kelas IV SDN Jlamparang kecamatan Bawang kabupaten Batang dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa dan bermuara pada peningkatan kualitas nilai yang diperoleh maupun sikap.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran PKn melalui model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) yang sudah dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan Guru

Hasil pengamatan tindakan keterampilan guru pada tiap siklus penelitian dari siklus I sampai siklus III. Hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I, guru mampu menguasai 24 dari 35 deskriptor pengamatan dengan tingkat keberhasilan sebesar 68,57%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, perolehan keterampilan guru meningkat menjadi 28 atau dengan tingkat keberhasilan menjadi 80% dengan kriteria keberhasilan baik dan pada siklus III perolehan meningkat menjadi 31 deskriptor atau dengan tingkat keberhasilan sebesar 88,57% dengan kategori sangat baik

2. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus I, siswa mampu menguasai 23 dari 35 deskriptor pengamatan dengan tingkat keberhasilan sebesar 65,71% kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II aktivitas belajar siswa mampu menampilkan

27 deskriptor pengamatan, meningkat menjadi 77, 14% dengan kategori baik, selanjutnya setelah dilakukan perbaikan pada siklus III, aktivitas belajar siswa memperoleh peningkatan menjadi 30 deskriptor atau tingkat keberhasilan penelitian sebesar 85, 71% dengan kategori sangat baik.

3. Hasil Belajar Siswa

Dengan peningkatan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa tersebut, menghasilkan dampak yang positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 69,07. Siswa yang belum memenuhi KKM pada siklus I sejumlah 8 siswa. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata kelas menjadi 71, 42 siswa yang belum memenuhi KKM menjadi 5 siswa dan pada siklus III perolehan rata-rata kelas menjadi 73, 75 dan siswa yang belum memenuhi KKM hanya 4 siswa. Siswa tidak hanya menguasai materi pokok bahasan globalisasi, namun juga mampu mengetahui secara langsung proses globalisasi, memiliki keterampilan pemanfaatan media ICT yang dapat mendukung siswa dalam pengaktualisasian diri dalam kehidupan sehari-hari dan secara nyata siswa mampu menentukan sikap dalam pelestarian kebudayaan nasional di era globalisasi

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi Siswa

- a. Kualitas pembelajaran akan lebih bermakna jika dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya aktif menerima materi, namun siswa aktif mencari dan menemukan secara langsung pengetahuan yang dibutuhkan dengan memanfaatkan media belajar yang mampu memberikan keterampilan bekal hidup.
- b. Hasil belajar akan lebih berkualitas jika siswa menerapkan langsung dalam proses pembelajaran dengan media belajar yang mudah diperoleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Siswa akan mudah memahami materi pembelajaran ketika siswa memperoleh pengetahuan dari proses bekerjasama dalam tim kerja.

2. Bagi Guru

- a. Model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) sangat baik diterapkan sebagai upaya peningkatan kualitas produk dan hasil belajar. Guru hendaknya perlu meningkatkan kreatifitas dalam merencanakan, mempersiapkan dan memanfaatkan sarana dan prasarana berbasis ICT yang ada di sekolah untuk mempersiapkan generasi bangsa yang mampu bersaing di era globalisasi.
- b. Penelitian model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) diharapkan dapat dikembangkan dan disempurnakan terutama bagi sekolah yang telah memiliki kelengkapan sarana dan prasarana berbasis ICT.

Bagi sekolah yang belum memiliki kelengkapan sarana dan prasarana berbasis ICT, sebaiknya juga harus mengetahui penerapan karena sesuai dengan peningkatan anggaran pendidikan nasional, sangat dimungkinkan semua sekolah di Indonesia pada saatnya memiliki kelengkapan sarana prasarana berbasis ICT.

- c. Guru lebih aktif dalam menemukan inovasi metode, model dan pendekatan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk penelitian, sehingga bermanfaat sebagai referensi peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.
- d. Penanaman nilai- nilai PKn di Sekolah Dasar memerlukan proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman berharga bagi siswa dan sudah seharusnya pembelajaran PKn disesuaikan dengan perkembangan zaman.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian sebagai katalisator kinerja guru dalam upaya peningkatan profesionalitas pendidik.
- b. Sekolah lebih memprioritaskan untuk mencetak produk belajar yang mampu memiliki bekal keterampilan hidup dalam pengaktualisasian diri sebagai bangsa yang berkarakter unggul.
- c. Sekolah menjadi media pelestari dan pewaris kebudayaan nasional di tengah ancaman kebudayaan luar negeri yang terus menerus masuk dalam sendi kehidupan akibat konsekuensi globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.T. Catharina.dkk.2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES PRESS
- A, Suharsimi. dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- A, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Bermutu, 2010.*Peta Kompetensi Guru dan Kepala Sekolah*.Jakarta: Kemendiknas
- BSNP.2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar*.Jakarta: Deppennas
- Dahar, Ratna.2003.*Teori Belajar dan Pembelajaran*.Fasilitator.Januari.Halaman 17-19
- Dirjen Dikdasmen, 2002. *Pendekatan Kontekstual*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Depdiknas
- Ditjen Dikdasmen. (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL)*, Jakarta: Depdiknas
- Fahmi.Ismail.2005. *Gaya Hidup Modernisasi*.Kompas Mahasiswa, Juni.Halalaman 16-17
- FIP UPI. 2007. *Pendidikan Disiplin Ilmu*, Jakarta: IMTIMA
- _____ *Ilmu Pendidikan Praktis*, Jakarta: IMTIMA
- _____ *Pendidikan Lintas Bidang*, Jakarta: IMTIMA
- Friza, Restu, 2007. *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/ MI*, Jakarta:Bintang Ilmu
- Harits, Busyairi.2006.*Dakwah Kontekstual*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hilal, Ranga.2007.*Pedoman Pembelajaran PKn SD/ MI*, Jakarta: Bintang Ilmu
- Indrawati.2009. *Pembelajaran Inovatif untuk Program BERMUTU*, Jakarta: PPPPTK
- Jhonson, Elain. 2009. *Contextual Teaching and Learning*, Bandung:Mizan Media

- Muslich, Mansur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual*. Malang: Bumi Aksara
- Munib, Achmad.2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS
- Nurhadi dan Agus GS. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*.Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Nurlaili, Lily. 2003. *Pembelajaran Kontekstual*. Fasilitator, September.Hal 11-13
- PLPG.2008. *Inovasi Pembelajaran dalam sertifikasi Guru Dalam Jabatan*,Semarang: UNNES PRESS
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurdianuli.2007. *Aku Warga Negara yang Baik*, Jakarta: Bintang Ilmu
- Rahardjo, Subroto.2004.*Gerbang TIK*, Jakarta: Yudistira
- Sugandi, Achmad dkk.2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang:UNNES PRESS
- Suryani, Atit.2008. *Implementasi Kontekstual untuk Peningkatan Kemampuan Siswa*. Jakarta : EDUCARE PRESS
- Suprawoto.2004.*Psikologi Perkembangan*.Semarang: UNNES PRESS
- Suryabarata, Sumardi.2004.*Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruksivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-undang RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibowo, Mungin E. 2006. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*.Semarang: UNNES
- Zaenal, Asep.2008. *Pelatihan Pemanfaatan TIK*, Jakarta: Depdiknas.

**REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PKn POKOK BAHASAN GLOBALISASI KELAS IV
SD NEGERI JLAMPRANG TAHUN AJARAN 2008/ 2009**

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	NUR ASIYAH	56	belum tuntas
2	I R V A N	46	belum tuntas
3	DAVID ARIYANTO	78	Tuntas
4	AJI SASWINTO	50	belum tuntas
5	LUSIANA NOVIYANTININGRUM	70	Tuntas
6	IDA FAIZATULLAIL	85	Tuntas
7	AKHMAD ARIFUDIN	87	Tuntas
8	NUR KHASANAH	90	Tuntas
9	WAHYU HIDAYAT	56	belum tuntas
10	NUR AINI	65	Tuntas
11	M. NILZAM HAIKAL	70	Tuntas
12	EVINDA CAHYANINGRUM	56	belum tuntas
13	NAUFAL AZIL MILAM	85	Tuntas
14	SULISTYO TRI PAMUJI	76	Tuntas
15	MUHAMMAD RIZKY	70	Tuntas
16	KHOLIFATUL JANAH	60	belum tuntas
17	FEBRI ARIYANTO	48	belum tuntas
18	LENI KHUMADATUNNISA	78	Tuntas
19	SILFA DEWIANA	85	Tuntas
20	ANJAS PRATAMA LEO DASTA	60	belum tuntas
21	KHOLIFAH	68	Tuntas
22	RATNA LATIFA	75	Tuntas
23	TRI MUSTIKA APRILIA	85	Tuntas
24	WIDIYANTO	85	Tuntas
25	ANTIKA RAHAYU	82	Tuntas
26	ILYA NURDINA	70	Tuntas
27	MUGI WIDODO	58	belum tuntas
28	HERNANDA AGUSTINA	70	Tuntas
29	MUHAMAD ALFARIZI	52	belum tuntas
30	NAILI ROZIKOH	75	Tuntas
31	FINA MA'RIFATUL ASNA	80	Tuntas
32	GHIFANI KHIKAM MAULAFI	70	Tuntas
33	RICKY HIDAYAT	48	belum tuntas
34	GALUH HIKAM MAHENDRA	85	Tuntas
35	EDI WIBOWO	50	belum tuntas
36	M. YUDHA PRATAMA	54	belum tuntas

JUMLAH	2478	
RATA- RATA	68.83	
NILAI TERTINGGI	90	
NILAI TERENDAH	46	
KKM	65	
SISWA MEMENUHI KKM	23	
SISWA BELUM MEMENUHI KKM	13	
PERSENTASE KEBERHASILAN	63, 88%	



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(SIKLUS I)**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pokok Bahasan : Globalisasi

Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Alokasi Waktu : 2 X JP (2X 35 Menit)

I. STANDAR KOMPETENSI

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi

II. KOMPETENSI DASAR

Siswa mampu memberikan contoh sederhana tentang pengaruh positif dan negatif globalisasi di lingkungannya

III. INDIKATOR PENCAPAIAN

- Siswa mampu menjelaskan pengertian globalisasi
- Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif globalisasi
- Siswa mampu menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi
- Siswa mampu memanfaatkan media ICT di era globalisasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT), siswa mampu:

- Menjelaskan globalisasi (konsep)
- Mengidentifikasi pengaruh globalisasi (generalisasi)
- Menentukan sikap terhadap globalisasi (sikap)
- Memiliki kecakapan pemanfaatan media berbasis ICT (produk)

Karakteristik siswa yang diharapkan:

- Bangga terhadap budaya daerah
- Tanggung jawab terhadap perbuatan di era globalisasi
- Peran aktif dalam pelestarian kebudayaan nasional
- Aktualisasi diri dengan media ICT di era globalisasi

V. MATERI POKOK

Globalisasi

No	Esensi	Cakupan	Ket
1	Konsep	Pengertian globalisasi Peristiwa yang terjadi di negara lain	
2	Generalisasi	Dampak positif dan negatif globalisasi Mengetahui pengaruh globalisasi	
3	Sikap	Memanfaatkan media ICT Melestarikan budaya (kesenian) lokal	
4	Produk	mengakses blog sekolah dan mesin pencari <i>google</i>	

VI. KEGIATAN/ PENGALAMAN BELAJAR

No	Kegiatan	Tindakan
1	Pra kegiatan	a) Salam b) Presensi c) Pengkondisian kelas
2	Kegiatan Pendahuluan	a) Apersepsi Siswa menyanyikan lagu daerah (Gundul-Gundul

		<p>Pacul) dan melakukan permainan di luar kelas (bermain sledar sledor dan Rayon). (<i>Konstruktivisme</i>)</p> <p>b) Pemodelan komunikasi melalui pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi (HP) dengan orang yang berada di pulau Papua (<i>loadspeaker</i>). (<i>Pemodelan</i>)</p>
3	Kegiatan inti	<p>a) Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab tentang bentuk globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar menggunakan media poster pemain sepak bola, sebagai pengetahuan awal (<i>Bertanya</i>) ➤ Penjelasan materi globalisasi ➤ Pembagian kelompok belajar secara heterogen melalui permainan interaktif, dengan cara menghitung urutan 1, 2, 3, 4 kemudian membentuk satu kelompok baru ➤ Secara berkelompok, siswa berkomunikasi menggunakan telepon seluler (HP) dengan nara sumber yang berada di pulau Papua <p>b) Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Secara berkelompok, siswa melakukan pemanfaatan ICT berbasis internet dengan langkah-langkah sebagai berikut. (<i>Masyarakat belajar</i>)

		<ol style="list-style-type: none"> 1 Siswa menghidupkan laptop 2 Menjalankan program internet explorer 3 Mengakses alamat blog SDN Jlamprang www.sdsnjamprang.blogspot.com 4 Mempelajari materi yang telah disediakan pada blog sekolah 5 Mencari informasi tentang contoh globalisasi melalui mesin pencari google 6 Membuka kembali blog SDN Jlamprang dan menjawab pertanyaan diskusi tentang globalisasi 7 Siswa menjawab soal diskusi dan memilih presentator dengan permainan “Hompimpa” 8 Siswa menutup program dan mematikan laptop dengan benar sesuai dengan arahan guru <p>c) Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jawaban dipresentasikan dan dikolaborasikan ➤ Penarikan kesimpulan (refleksi)
4	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa mengerjakan soal individu b) Guru memberikan pertanyaan pelacak c) Pemberian motivasi belajar dengan bernyanyi d) Guru menutup pelajaran

VII. MODEL, METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran

Pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

2. Metode Pembelajaran

- a) Cooperative learning
- b) Eksplorasi
- c) Elaborasi
- d) Konfirmasi
- e) Kolaboratif
- f) VCT (Value Clarificatin Technic)

3. Strategi Pembelajaran

- a) Tanya jawab
- b) Ceramah
- c) Pemodelan
- d) Pengamatan
- e) Diskusi
- f) Presentasi

VIII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran

- a) Telepon seluler (HP)
- b) laptop
- c) Jaringan internet (Wirelles/ LAN)

- d) LCD/ Proyektor
- e) Sepeda motor dan produk elektronik di era globalisasi
- f) Poster pemain sepak bola

2. Sumber Belajar

- a) Silabus KTSP Mata Pelajaran PKn Kelas IV KTSP, SDN Jlamprang
- b) BSE PKn kelas IV SD/ MI, Depdiknas
- c) Aku Warga Negara Indonesia yang Baik, PKn kelas IV SD/ MI, Bintang Ilmu, Bandung hal 45- 51
- d) PKn kelas IV SD/ MI, Cempaka Putih, Klaten hal 72-80
- e) LKS Citra kelas IV SD, Surya Pustaka, Batang, halaman 6-10
- f) LKS Fokus kelas IV SD, Sindunata, Solo, halaman 34- 37

IX. EVALUASI/ PENILAIAN

1. Jenis tes

- a) Pre test
- b) Tes proses/ performansi
- c) Post test
- d) Tes individu

2. Bentuk tes

- a) Diskusi kelompok
- b) Kinerja Individu

X. TINDAK LANJUT

Siswa mencari informasi tentang produk teknologi dari negara lain

Batang, 3 Maret 2011

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

EDI SUSANTO, S.Pd
NIP.19601208 198012 1 001

FALIDAN AHMAD
NIM 1402907198



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(SIKLUS II)**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pokok Bahasan : Globalisasi

Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Alokasi Waktu : 2 X JP (2X 35 Menit)

I. STANDAR KOMPETENSI

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi

II. KOMPETENSI DASAR

Siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dalam upaya pelestarian kebudayaan di lingkungan sekitar.

III. INDIKATOR PENCAPAIAN

- Siswa mampu menunjukkan budaya asing yang masuk Indonesia
- Siswa mampu mengidentifikasi budaya yang membanggakan bangsa
- Siswa mampu menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi
- Siswa mampu memanfaatkan media ICT di era globalisasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT), siswa mampu:

- Menjelaskan kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia (konsep)
- Mengidentifikasi budaya yang membanggakan bangsa (generalisasi)
- Menentukan sikap terhadap budaya asing (sikap)
- Memiliki kecakapan pemanfaatan media berbasis ICT (produk)

Karakteristik siswa yang diharapkan:

- Bangga terhadap budaya daerah
- Tanggung jawab terhadap perbuatan di era globalisasi
- Peran aktif dalam pelestarian kebudayaan nasional
- Aktualisasi diri dengan media ICT di era globalisasi

V. MATERI POKOK

Globalisasi

No	Esensi	Cakupan	Ket
1	Konsep	Menyebutkan budaya dari luar negeri Mengidentifikasi budaya yang diakui negara lain	
2	Generalisasi	Mengidentifikasi budaya yang membanggakan Pengenalan budaya nasional di tingkat internasional	
3	Sikap	Memfaatkan media ICT Menjaga kelestarian budaya daerah	
4	Produk	Mampu mengakses internet dan pemanfaatan ICT	

VI. KEGIATAN/ PENGALAMAN BELAJAR

No	Kegiatan	Tindakan
1	Pra kegiatan	b) Salam c) Presensi d) Pengkondisian kelas
2	Kegiatan Pendahuluan	a) Apersepsi Siswa menyanyikan lagu daerah (<i>Jaranan</i>) dan melakukan

		<p>permainan tradisional (Merdeka Karet, dan Patahan) berkelompok di luar kelas. (<i>Konstruktivisme</i>)</p> <p>b) Pemodelan</p> <p>komunikasi melalui pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi (HP) dengan orang yang berada di pulau Bali tentang berbagai macam kebudayaan Indonesia yang dikenalkan kepada wisatawan asing yang diperdengarkan kepada semua siswa (<i>loadspeaker</i>). (<i>Pemodelan</i>)</p>
3	Kegiatan inti	<p>a) Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab tentang kebudayaan yang membanggakan bangsa yang terkenal di dunia (<i>Bertanya</i>) ➤ Penjelasan materi globalisasi ➤ Pembagian kelompok belajar secara heterogen melalui permainan interaktif, dengan cara menghitung urutan 1, 2, 3, 4 kemudian berkelompok ➤ Secara berkelompok, siswa berkomunikasi menggunakan telepon seluler (HP) dengan nara sumber yang berada di pulau Bali, <p>b) Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Secara berkelompok, siswa melakukan pemanfaatan ICT berbasis internet dengan langkah- langkah sebagai berikut. (<i>Masyarakat belajar</i>)

		<ol style="list-style-type: none"> 1 Siswa menghidupkan laptop 2 Menjalankan program internet explorer 3 Mengakses alamat blog SDN Jlamprang www.sdsnjamprang.blogspot.com 4 Mempelajari materi yang telah disediakan pada blog sekolah 5 Mencari informasi budaya diakui negara lain melalui mesin pencari google 6 Membuka kembali blog SDN Jlamprang dan menjawab pertanyaan diskusi tentang globalisasi 7 Siswa melakukan diskusi dan memilih presentator dengan permainan “Hompimpa” 8 Siswa menutup program dan mematikan laptop dengan benar sesuai dengan arahan guru <p>c) Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentasi dan kolaborasi jawaban . ➤ Penarikan kesimpulan (refleksi)
4	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa mengerjakan soal individu b) Guru memberikan pertanyaan pelacak c) Pemberian motivasi belajar dengan bernyanyi d) Guru menutup pelajaran

VII. MODEL, METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran

Pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

2. Metode Pembelajaran

- a) Cooperative learning
- b) Eksplorasi
- c) Elaborasi
- d) Konfirmasi
- e) Kolaboratif
- f) VCT (Value Clarificatin Technic)

3. Strategi Pembelajaran

- a) Tanya jawab
- b) Ceramah
- c) Pemodelan
- d) Pengamatan
- e) Diskusi
- f) Presentasi

VIII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran

- a) Telepon seluler (HP)
- b) Laptop Jaringan internet (Wireles/ LAN)
- c) LCD/ Proyektor

- d) Kain batik, Keris dan Gamelan
- e) Foto/ Gambar Reog Ponorogo
- f) Makanan Tradisional

2. Sumber Belajar

- a) Silabus KTSP Mata Pelajaran PKn Kelas IV KTSP, SDN Jlamprang
- b) BSE PKn kelas IV SD/ MI, Depdiknas
- c) Aku Warga Negara Indonesia yang Baik, PKn kelas IV SD/ MI, Bintang Ilmu, Bandung hal 52-67
- d) PKn kelas IV SD/ MI, Cempaka Putih, Klaten hal 82- 87

IX. EVALUASI/ PENILAIAN

1. Jenis tes

- a) Pre test
- b) Tes proses/ performansi
- c) Post test
- d) Tes individu

2. Bentuk tes

- a) Diskusi kelompok
- b) Kinerja Individu

X. TINDAK LANJUT

Siswa mencari informasi tentang kebudayaan tradisional di lingkungan sekitar

Batang, 10 Maret 2011

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

EDI SUSANTO, S.Pd
NIP.19601208 198012 1 001

FALIDAN AHMAD
NIM 1402907198



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(SIKLUS III)**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pokok Bahasan : Globalisasi

Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Alokasi Waktu : 2 X JP (2X 35 Menit)

I. STANDAR KOMPETENSI

Menunjukkan sikap terhadap globalisasi

II. KOMPETENSI DASAR

Siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dalam upaya pelestarian kebudayaan di lingkungan sekitar.

III. INDIKATOR PENCAPAIAN

- Siswa mampu menunjukkan budaya yang membanggakan Indonesia
- Siswa mampu mengidentifikasi budaya yang tidak sesuai
- Siswa mampu menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi
- Siswa mampu memanfaatkan media ICT di era globalisasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT), siswa mampu:

- Menjelaskan kebudayaan yang mengharumkan Indonesia (konsep)
- Menyeleksi kebudayaan asing yang tidak sesuai (generalisasi)
- mempersiapkan diri terhadap perkembangan zaman (sikap)
- Memiliki kecakapan pemanfaatan media berbasis ICT (produk)

Karakteristik siswa yang diharapkan:

- Berani menolak dan memiliki prinsip terhadap budaya asing
- Mempersiapkan diri terhadap perkembangan di era globalisasi
- Peran aktif dalam pelestarian kebudayaan nasional
- Aktualisasi diri dengan media ICT di era globalisasi

V. MATERI POKOK

Globalisasi

No	Esensi	Cakupan	Ket
1	Konsep	Menyebutkan budaya yang membanggakan Mengidentifikasi budaya asing yang tidak sesuai	
2	Generalisasi	Menolak kebudayaan asing yang tidak sesuai mengetahui kebudayaan lokal yang membanggakan	
3	Sikap	Memanfaatkan media ICT Mempersiapkan diri terhadap perubahan zaman	
4	Produk	mengakses blog sekolah dan mesin pencari google	

VI. KEGIATAN/ PENGALAMAN BELAJAR

No	Kegiatan	Tindakan
1	Pra kegiatan	a) Salam b) Presensi c) Pengkondisian kelas
2	Kegiatan Pendahuluan	a) Apersepsi Siswa menyanyikan lagu daerah (<i>Soleram</i>) dan

		<p>melakukan permainan tradisional secara berkelompok di luar kelas (simulasi bermain lagu jaranan dengan gerakan secara berkelompok). (<i>Konstruktivisme</i>)</p> <p>b) Pemodelan</p> <p>pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi (HP) dengan orang yang berada di pulau Bali tentang antusiasme warga asing terhadap budaya Indonesia yang diperdengarkan kepada semua siswa (<i>loadspeaker</i>). (<i>Pemodelan</i>)</p>
3	Kegiatan inti	<p>a) Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab tentang produk makanan asing yang masuk di Indonesia dan antusiasme dengan permainan tradisional (<i>Bertanya</i>) ➤ Penjelasan materi globalisasi ➤ Pembagian kelompok belajar secara heterogen melalui permainan interaktif, dengan cara menghitung urut 1, 2, 3, 4 kemudian berkelompok ➤ Secara berkelompok, siswa berkomunikasi menggunakan telepon seluler (HP) dengan nara sumber yang berada di luar negeri, <p>b) Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Secara berkelompok, siswa melakukan pemanfaatan ICT berbasis internet dalam upaya penerapan

		<p>proses nyata globalisasi dengan langkah- langkah sebagai berikut. (<i>Masyarakat belajar</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Siswa menghidupkan laptop 2 Menjalankan program internet explorer 3 Mengakses alamat blog SDN Jlamprang www.sdsnjlamprang.blogspot.com 4 Mempelajari materi yang telah disediakan pada blog sekolah 5 Mencari informasi tentang festival budaya 6 Membuka kembali blog SDN Jlamprang dan menjawab pertanyaan diskusi tentang globalisasi 7 Jawaban diskusi ditulis melalui format layanan email yang disediakan pada komentar blog 8 Pemerataan dengan mengetik secara bergantian 9 Siswa menutup program dan mematikan laptop dengan benar sesuai dengan arahan guru <p>c) Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentasi dan kolaborasi jawaban ➤ Penarikan kesimpulan (refleksi)
4	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa mengerjakan soal individu b) Guru memberikan pertanyaan pelacak c) Pemberian motivasi belajar dengan bernyanyi d) Guru menutup pelajaran

VII. MODEL, METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran

Pembelajaran model kontekstual berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

2. Metode Pembelajaran

- a) Cooperative learning
- b) EksplorasiElaborasi
- c) Konfirmasi
- d) Kolaboratif
- e) VCT (Value Clarificatin Technic)

3. Strategi Pembelajaran

- a) Tanya jawab
- b) Ceramah
- c) Pemodelan
- d) Pengamatan
- e) Diskusi
- f) Presentasi

VIII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran

- a) Telepon seluler (HP)
- b) laptop Jaringan internet (Wirelles/ LAN)
- c) LCD/ Proyektor Bathok, Egrang, gambar tarian
- d) Foto pementasan sendratari, Reog, Kuda Lumping

- e) Poster Pemain Sepak bola
- f) Gambar siswa menyemir rambut.
- g) Gambar orang sedang menato tubuh.

2. Sumber Belajar

- a) Silabus KTSP Mata Pelajaran PKn Kelas IV KTSP, SDN Jlamprang
- b) BSE PKn kelas IV SD/ MI, DepdiknasAku Warga Negara Indonesia yang Baik, PKn kelas IV SD/ MI, Bintang Ilmu, Bandung hal 52-67
- c) PKn kelas IV SD/ MI, Cempaka Putih, Klaten hal 82- 87LKS Citra kelas IV SD, Surya Pustaka, Batang, halaman 6-10LKS
- d) Fokus kelas IV SD, Sindunata, Solo, halaman 34- 37
- e) LKS Citra kelas IV kelas IV SD, Surya Pustaka, Batang, hal 8-10
- f) LKS Dimensi kelas IV SD, Solo, hal 31-32

IX. EVALUASI/ PENILAIAN

1. Jenis tes

- a) Pre test
- b) Tes proses/ performansi
- c) Post test
- d) Tes individu

2. Bentuk tes

- a) Diskusi kelompok
- b) Kinerja Individu

X. TINDAK LANJUT

Siswa mencari informasi tentang produk teknologi dari negara lain

Batang, 17 Maret 2011

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

EDI SUSANTO, S.Pd
NIP.19601208 198012 1 001

FALIDAN AHMAD
NIM 1402907198



**Kisi Kisi Evaluasi Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Melalui
Model Kontekstual Berbasis ICT di Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan
Bawang Kabupaten Batang**

1. Bentuk Tes Evaluasi Pembelajaran

Bentuk tes evaluasi pembelajaran menurut BNSP (2007: 10-20) adalah:

No	Jenis tes	Bentuk tes
1	Tes Tertulis	Pilihan ganda, menjodohkan, isian dan uraian
2	Tes Lisan	Soal dan jawaban disampaikan lisan/ langsung
3	Tes Perbuatan	Sikap, kemahiran, perbuatan, tindakan
4	Non Tes	Pengamatan, penugasan, produk, portofolio

Penerapan tes evaluasi pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model kontekstual berbasis ICT pokok bahasan globalisasi di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang adalah:

No	Jenis tes	Kriteria tes	Jumlah	Penerapan	Penilaian
1	Tertulis	a. Pilihan ganda b. Isian c. Uraian	10 soal 10 soal 5 soal	Kegiatan akhir	Penilaian skor
2	Lisan	a. Apersepsi b. Tanya jawab c. Pelacak	3 macam 5 macam 5 macam	Proses pembelajaran	Non skor

3	Proses	a. Kerjasama b. Gagasan c. Keterampilan	Sikap	Diskusi	Aktifitas
4	Non tes	a. Penugasan b. Produk kerja c. Portofolio	5Soal Diskusi Produk Produk	Diskusi Kolaborasi Tugas rumah	Kinerja Skor

2. Dasar Penyusunan Soal Evaluasi Individu

Dasar penyusunan soal evaluasi pembelajaran menurut Taksonomi Bloom:

No	Tingaktan	Kriteria	Uraian	Bentuk
1	Pengetahuan	C 1	Mengingat, menghafal	Informasi, konsep
2	Pemahaman	C 2	Mengetahui, memahami	Menjelaskan
3	Penerapan	C 3	Menggunakan informasi	Perbandingan
4	Analisis	C4	Pemecahan konsep baru	Pendapat
5	Sintesis	C 5	Menggabungkan konsep	Kombinasi
6	Evaluasi	C 6	Menilai konsep, gagasan	Dasar berfikir

(Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003)

Kisi- kisi tes evaluasi individu pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model kontekstual berbasis ICT pokok bahasan globalisasi di kelas IV SDN Jlamprang kecamatan Bawang kabupaten Batang adalah:

a) Siklus I

No	Jenis	Soal	kode	Indikator	Skor
1	Pilihan Ganda	1	C 1	Siswa mampu mengerti arti globalisasi	3
		2	C 1	Siswa dapat mengidentifikasi contoh berbagai teknologi di era globalisasi	3
		3	C 2	Siswa dapat mengetahui manfaat teknologi di era globalisasi	3
		4	C2	Siswa dapat memahami cara informasi yang masuk di era globalisasi	3
		5	C 3	Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh negatif globalisasi	3
		6	C 3	Siswa dapat memanfaatkan sisi positif teknologi di era globalisasi	3
		7	C1	Siswa dapat menyebutkan budaya asing yang tidak sesuai dengan etika	3
		8	C2	Siswa dapat mengkaitkan dampak globalisasi terhadap kebudayaan lokal	3
		9	C3	Siswa mampu menyebutkan pelestarian kebudayaan daerah di era globalisasi	3
		10	C3	Siswa dapat mendefinisikan langkah menemukan informasi di era globalisasi	3
2	Isian	1	C2	Siswa menyebutkan negara teknologi	4

		2	C2	Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh positif globalisasi di sekolah	4
		3	C3	Siswa mampu menyebutkan cara berkomunikasi di era globalisasi	4
		4	C2	Siswa mampu mendeteksi pengaruh globalisasi yang mengancam budaya	4
		5	C3	Siswa dapat mengoreksi kebudayaan yang kurang sesuai dengan etika	4
		6	C2	Siswa mengerti sikap negatif	4
		7	C2	Siswa menyebutkan teknologi	4
		8	C3	Siswa mampu mendeteksi dampak negatif makanan siap saji	4
		9	C2	Siswa mampu menyebutkan dampak makanan tradisional daerah	4
		10	C2	Siswa memahami sila pancasila	4
3	Uraian	1	C4	Siswa mencontohkan kebudayaan luar	6
		2	C5	Siswa mampu menerapkan upaya mencegah pengaruh negatif globalisasi	6
		3	C4	Siswa mampu mendeteksi sikap yang muncul akibat globalisasi	6
		4	C5	Siswa mampu menyebutkan dampak negatif globalisasi di lingkungan sekitar	6
		5	C6	Siswa melestarikan budaya Indonesia	6

b) Siklus II

No	Jenis	Soal	Kode	Indikator	Skor
1	Pilihan Ganda	1	C 1	Siswa mampu mengetahui warisan kebudayaan yang ada di lingkungan	3
		2	C 1	Siswa dapat mengidentifikasi contoh kebudayaan Indonesia yang terkenal	3
		3	C 2	Siswa dapat mengetahui kelangsungan kebudayaan di era globalisasi	3
		4	C2	Siswa dapat memahami cara menangkal kebudayaan asing yang masuk	3
		5	C 3	Siswa mampu mengidentifikasi budaya yang masuk melalui media informasi	3
		6	C 3	Siswa dapat memanfaatkan sisi positif teknologi untuk kelestarian budaya	3
		7	C1	Siswa mampu menyebutkan budaya daerah yang mulai tergerus zaman	3
		8	C2	Siswa dapat menunjukkan kebudayaan Indonesia yang dapat dibanggakan	3
		9	C3	Siswa mampu menyebutkan cara pelestarian kebudayaan di lingkungan	3
		10	C3	Siswa dapat mendefenisikan lagu daerah yang telah diklaim negara lain	3

2	Isian	1	C2	Siswa mampu menyebutkan asal kebudayaan daerah di Indonesia	4
		2	C2	Siswa mampu mengidentifikasi budaya yang tidak sesuai dari luar negeri	4
		3	C3	Siswa mampu menyebutkan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4
		4	C2	Siswa mampu mendeteksi perkembangan budaya di tiap negara	4
		5	C3	Siswa dapat mengetahui contoh berbagai media informasi di sekitar	4
		6	C2	Siswa menyebut negara teknologi	4
		7	C3	siswa memahami sila pancasila	4
		8	C2	Siswa mengetahui bahasa internasional	4
		9	C3	Siswa alasan melestarikan budaya	4
		10	C2	Siswa mengetahui tempat internet	4
3	Uraian	1	C4	Siswa menjelaskan arti globalisasi	6
		2	C5	siswa menunjukkan kebudayaan	6
		3	C4	Siswa mampu mendeteksi kebudayaan yang terancam hilang akibat globalisasi	6
		4	C5	Siswa mampu menyebutkan langkah dalam melestarikan budaya	6
		5	C6	Siswa mampu memutuskan untuk melestarikan budaya asli Indonesia	6

c) Siklus III

No	Jenis	Soal	kode	Indikator	Skor
1	Pilihan Ganda	1	C 1	Siswa mampu mengetahui warisan kebudayaan yang harus dilestarikan	3
		2	C 1	Siswa mengidentifikasi kebudayaan yang telah diklaim negara lain	3
		3	C 2	Siswa dapat mengetahui tanggung jawab kelangsungan kelestarian budaya	3
		4	C2	Siswa dapat menyebutkan contoh media teknolgi informasi dan komunikasi	3
		5	C 3	Siswa mampu mengidentifikasi akibat jika menolak globalisasi secara ekstrim	3
		6	C 3	Siswa dapat mengetahui upaya pembentengan diri dari pengaruh global	3
		7	C1	Siswa mampu menyebutkan sila dalam pancasila dalam pelestarian budaya	3
		8	C2	Siswa dapat menunjukkan manfaat internet dalam pembelajaran	3
		9	C3	Siswa mampu menyebutkan cara menngadapi globalisasi di lingkungan	3
		10	C3	Siswa dapat menyebutkan sikap jika tidak menjaga kebudayaan sendiri	3
2	Isian	1	C2	Siswa mampu mendiskripsikan TIK	4

		2	C2	Siswa mampu mengidentifikasi pengaruh buruk kebudayaan asing	4
		3	C3	Siswa mampu menyebutkan alat filtrasi kebudayaan asing yang berkembang	4
		4	C2	Siswa mampu menunjukkan sikap dalam globalisasi di lingkungan sekitar	4
		5	C3	Siswa dapat mengetahui cara membentengi diri dalam globalisasi	4
		6	C2	Siswa mengetahui akibat pergaulan	4
		7	C3	siswa menunjukkan akibat kenakalan	4
		8	C3	Siswa mendeteksi kebudayaan asing	4
		9	C2	Siswa mampu menunjukkan negara	4
		10	C2	Siswa mengetahui asal kebudayaan	4
3	Uraian	1	C4	Siswa menjelaskan pentingnya sikap selektif terhadap budaya yang masuk	6
		2	C5	siswa menunjukkan akibat kebudayaan asli negara diklaim oleh negara lain	6
		3	C4	Siswa mampu mendeteksi kebudayaan yang terancam akibat globalisasi	6
		4	C5	Siswa mampu menyebutkan langkah dalam menyikapi globalisasi	6
		5	C6	Siswa menunjukkan sikap nasionalisme	6

SOAL TES EVALUASI INDIVIDU**(Siklus I, Siklus II dan Siklus III)****A. Soal Tes Evaluasi Individu Siklus I****I. Pilihlah jawaban yang benar dengan cara menyilang huruf a,b,c atau d!**

1. Globalisasi berasal dari kata *glob* yang berarti
 - a. Menjumlahkan
 - b. Menyeluruh
 - c. Mengetahui
 - d. Membumi
2. Teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui informasi.....
 - a. Sepeda motor
 - b. Kereta api
 - c. Pesawat terbang
 - d. Surat kabar
3. Fungsi utama dari telepon genggam (HP) adalah
 - a. Mendengarkan lagu
 - b. Memotret kejadian
 - c. Berkomunikasi
 - d. Menghitung angka
4. Dampak negatif dari tayangan televisi adalah.....
 - a. Mengenal orang lain
 - b. Malas belajar
 - c. Pintar membaca
 - d. Bisa terhibur
5. Teknologi Informasi dan Komunikasi biasa disingkat dengan istilah.....
 - a. TIK
 - b. TKI
 - c. KTI
 - d. TI dan K
6. Presiden Amerika Serikat yang telah berkunjung ke negara Indonesia ...
 - a. Muhammad Ali
 - b. Barrack Obama
 - c. Robert Tantular
 - d. Albert Einstein
7. Dampak negatif globalisasi di bidang makanan antara lain.....
 - a. Banyak makanan tradisional
 - b. Banyak makanan dari luar negeri
 - c. Makanan bergizi
 - d. Uang jajan habis
8. Alat musik tradisional yang berasal dari Jawa Tengah adalah.....
 - a. Angklung
 - b. Piano
 - c. Gamelan
 - d. Perkusi

9. Sikap yang harus dikembangkan untuk menjaga kelestarian kebudayaan Indonesia adalah.....
- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| a. Membeli produk yang bagus | c. Suka produk luar negeri |
| b. Bangga produk dalam negeri | d. Mengikuti trend mode |
10. Tempat untuk mengakses informasi menggunakan internet adalah
- | | |
|-----------|--------------|
| a. Warnet | c. Warpostel |
| b. Warteg | d. Intercom |

II. Isilah titik- titik di bawah ini dengan benar!

1. Permainan *Pay Station* berasal dari negara
2. Saat ini orang dapat bepergian ke luar negeri menggunakan
3. Indonesia memiliki candi yang sangat terkenal di dunia, yaitu
4. Jika ingin pergi haji, kita pergi ke negara.....
5. Berpakaian minim sangat dilarang agama karena
6. Individualis artinya
7. Alat teknologi komunikasi yang mudah dibawa kemana mana adalah...
8. Mie instan tidak baik bagi kesehatan karena mengandung.....
9. Getuk adalah makanan khas daerah jawa tengah yang terbuat dari
10. Gotong royong sesuai dengan nilai pancasila yaitu sila ke

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang harus kita lakukan jika melihat teman kita menyemir rambut?
2. Apa saja dampak negatif globalisasi? Sebutkan 3 macam!
3. Apa saja dampak positif dari internet? Sebutkan 3 macam !
4. Mengapa kita tidak boleh meniru begitu saja gaya hidup dari luar negeri?
5. Apa yang harus dilakukan agar budaya kita tidak diambil negara lain?

B. Soal Tes Evaluasi Individu Siklus II**I. Pilihlah jawaban yang benar dengan menyilang huruf a, b, c atau d!**

1. Candi Borobudur termasuk 7 keajaiban dunia, terletak di kabupaten ...
 - a. Purwokerto
 - b. Sleman
 - c. Temanggung
 - d. Magelang
2. Jika ingin bepergian ke luar negeri, kita harus memiliki
 - a. KTP
 - b. Paspor
 - c. Kartu keluarga
 - d. SIM
3. Sikap yang suka membeli produk yang diiklankan disebut
 - a. Individualis
 - b. Primitif
 - c. Pancasilais
 - d. Konsumtif
4. Salah satu cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia dalah.....
 - a. Berperang
 - b. Mengirim misi kebudayaan
 - c. Menjual kesenian
 - d. Berkunjung ke luar negeri
5. Dalang dari Jawa Tengah yang memperoleh penghargaan dari UNESCO dan sering diundang pentas ke luar negeri adalah
 - a. Ki Joko Bodho
 - b. Ki Hajar Dewantoro
 - c. Ki Mantep Sudharsono
 - d. Ki Parto Mangunkusumo
6. Sanggar tari Studio Tari Indra (STI) pernah membawakan tari Jaipong di negara Yunani dan mampu mengharumkan nama Indonesia di mata dunia. Tari Jaipong berasal dari provinsi
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Barat
 - d. Yogyakarta
7. Aku adalah kesenian yang jarang ditemui di era globalisasi. Aku dimainkan oleh seorang dalang. Aku adalah.....
 - a. Karapan sapi
 - b. Pantomim
 - c. Opera
 - d. Wayang Kulit
8. Surat elektronik di internet disebut
 - a. SMS
 - b. e mail
 - c. Visa
 - d. Facebook

9. Berikut adalah cara melestarikan kebudayaan Indonesia, *kecuali*
 - a. Cinta produk dalam negeri
 - b. Mementaskan di sekolah
 - c. promosi budaya
 - d. Meniru gaya luar negeri
10. Kesenian yang diakui oleh negara Malaysia adalah
 - a. Reog Ponorogo
 - b. Marawis
 - c. Ludrug
 - d. Kuda Lumping

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Karapan sapi adalah kebudayaan asli Indonesia yang berasal dari.....
2. Pulau Bali banyak dikunjungi wisatawan asing karena
3. Tempat untuk melindungi benda bersejarah adalah.....
4. Keajaiban dunia yang terdapat di negara Mesir adalah
5. Dampak negatif akibat sering menonton televisi adalah.....
6. Ayah membeli motor Yamaha. Motor tersebut berasal dari
7. Mencintai produk dalam negeri sesuai dengan nilai pancasila, sila ke ..
8. Bahasa yang digunakan sebagai bahasa internasional adalah
9. Kita harus melestarikan kesenian daerah supaya
10. Jika ingin mencari informasi melalui internet, kita harus pergi ke..

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Sebutkan 3 kebudayaan Indonesia yang terkenal di dunia !
3. Apa penyebab budaya kita sering diakui oleh negara lain?
4. Bagaimana cara agar budaya Indonesia dapat dikenal negara lain!
5. Bagaimana pendapatmu jika ada orang asing belajar budaya Indonesia?

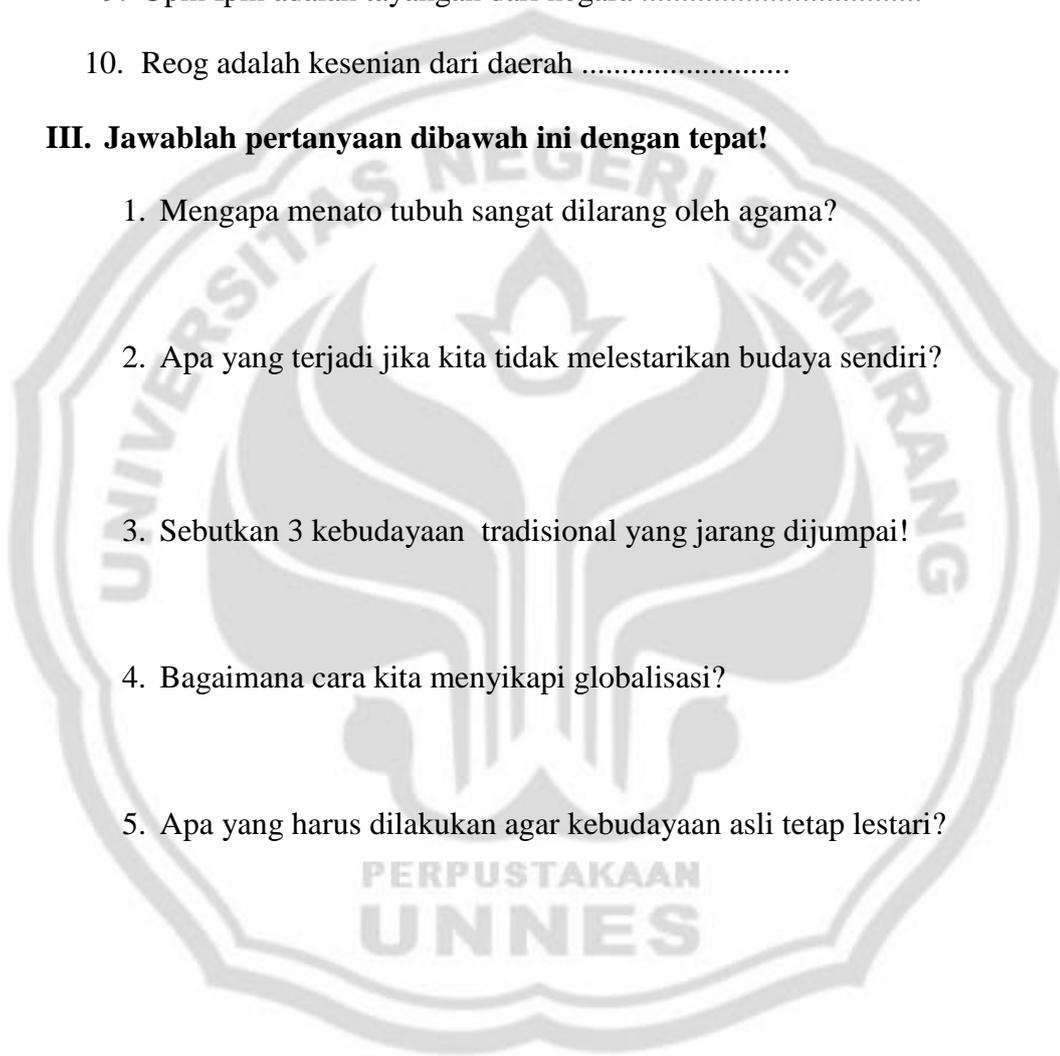
C. Soal Tes Evaluasi Individu Siklus III**I. Pilihlah jawaban benar dengan cara menyilang huruf a, b, c atau d!**

1. Kebudayaan asli daerah sendiri harus kita.....
 - a. Tingalkan
 - b. Biarkan
 - c. Lestarikan
 - d. Seleksi
2. Pulau Sipadan dan pulau Ligitan yang sebenarnya masuk wilayah Indonesia telah menjadi wilayah negara
 - a. Singapura
 - b. Malaysia
 - c. Papua Nugini
 - d. Amerika
3. Melestarikan budaya daerah merupakan tanggung jawab.....
 - a. Presiden
 - b. Negara
 - c. Semua masyarakat
 - d. DPR
4. Media informasi yang dapat digunakan untuk misi kebudayaan agar dunia internasional mengenal kebudayaan Indonesia adalah....
 - a. Surat kabar
 - b. Internet
 - c. Radio
 - d. Telepon
5. Akibat jika kita menolak arus globalisasi terlalu berlebihan adalah.....
 - a. Tidak tahu perkembangan dunia
 - b. Sejahtera
 - c. Makmur
 - d. Pandai
6. Pemerintah telah berupaya memblokir situs yang tidak sesuai di internet. Kementrian yang menangani masalah tersebut adalah.....
 - a. Agama
 - b. Sosial
 - c. Informasi dan komunikasi
 - d. Perdagangan

6. Akibat beteman dengan anak yang suka meniru gaya dari luar negeri adalah
7. Mencoret tembok sekolah dengan bahasa yang tidak sopan adalah
8. Menonton acara televisi yang bertuliskan dewasa dilarang karena
9. Upin Ipin adalah tayangan dari negara
10. Reog adalah kesenian dari daerah

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Mengapa menato tubuh sangat dilarang oleh agama?
2. Apa yang terjadi jika kita tidak melestarikan budaya sendiri?
3. Sebutkan 3 kebudayaan tradisional yang jarang dijumpai!
4. Bagaimana cara kita menyikapi globalisasi?
5. Apa yang harus dilakukan agar kebudayaan asli tetap lestari?



Kunci jawaban dan Penilaian Tes Evaluasi Individu**Jawaban Tes Evaluasi Individu Siklus I****I. Pilihan ganda**

- | | |
|------|-------|
| 1. b | 6. b |
| 2. d | 7. b |
| 3. c | 8. c |
| 4. b | 9. b |
| 5. a | 10. a |

II. Isian

1. Jepang
2. Pesawat terbang/ kapal laut
3. Candi Borobudur
4. Saudi Arabia
5. Memperlihatkan aurat
6. Mementingkan diri sendiri
7. Telepon genggam
8. Bahan pengawet
9. Singkong
10. Sila ke 3

III. Uraian

1. Memberitahu bahwa hal tersebut tidak baik/ tidak patut/melanggar aturan
2. Sikap individualis, meniru gaya hidup negara lain, hilangnya kebudayaan
3. Mengetahui informasi, tempat silaturahmi, menambah pengetahuan dll
4. Karena gaya hidup dari negara lain belum tentu sesuai dengan norma
5. Bangga terhadap budaya sendiri, melestarikan, belajar menyebarluaskan

Skala Penilaian Soal Evaluasi Individu Siklus I

I. Pilihan Ganda

Jumlah benar X 3

II. Isian

Jumlah benar X 4

III. Uraian

Jumlah benar X 6

Skor Penilaian = I + II + III = Nilai Akhir

Kriteria keberhasilan siklus I:

NO	Nilai	Keterangan
1	91- 100	Sangat Baik
2	81- 90	Baik
3	71- 80	Cukup
4	65-70	Kurang
5	<65	Sangat kurang

(BERMUTU, 2010:13)

Persentase keberhasilan siklus I:

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

(BNSP, 2010: 23)

Jawaban Soal Evaluasi Individu Siklus II

I. Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. d | 6. c |
| 2. b | 7. d |
| 3. d | 8. b |
| 4. b | 9. d |
| 5. c | 10. a |

II. Isian

1. Madura
2. Tempat wisata di Bali sangat indah/ masyarakat ramah/ budaya unik
3. Museum
4. Piramid/ Spink
5. Malas/ bodoh/ mata sakit
6. Jepang
7. Tiga
8. Bahasa Inggris
9. Tidak diakui negara lain/ tidak hilang
10. Warnet

III. Uraian

1. Prose bersatunya masyarakat dunia menjadi satu masyarakat yang uruh
2. Keris, Batik, Wayang, Reog Ponorogo, Tari Jaipong, Ngaben
3. Karena tidak dijaga dengan baik/ kalah dengan budaya luar negeri
4. Melaksanakan pertukaran seni budaya, pementasan, adanya lomba dll
5. Malu, sedih karena orang Indonesia malah tidak mau mempelajari

Skala Penilaian Tes Evaluasi Individu Siklus II

I. Pilihan Ganda

Jumlah benar X 3

II. Isian

Jumlah benar X 4

III. Uraian

Jumlah benar X 6

Skor Penilaian = I +II + III= Nilai Akhir

Kriteria keberhasilan siklus II:

NO	Nilai	Keterangan
1	91- 100	Sangat Baik
2	81-90	baik
3	71-80	cukup
4	65-70	kurang
5	<65	sangat kurang

(BERMUTU, 2010: 13)

Persentase keberhasilan siklus II:

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

(BNSP, 2010: 23)

Jawaban Tes Evaluasi Individu Siklus III**I. Pilihan Ganda**

- | | |
|------|-------|
| 1. c | 6. c |
| 2. b | 7. c |
| 3. c | 8. a |
| 4. b | 9. c |
| 5. a | 10. d |

II. Isian

- | | |
|----------------|-----------------------------|
| 1. Koran | 6. Ikut-ikutan |
| 2. Tidak sopan | 7. Melanggar peraturan |
| 3. Pancasila | 8. Tidak sesuai dengan usia |
| 4. Bodoh | 9. Malaysia |
| 5. Orang tua | 10. Ponorogo |

III. Uraian

1. Karena air wudlu tidak dapat masuk ke pori- pori kulit
2. Kebudayaan daerah akan diakui negara lain
3. Wayang, ludruk, sinden
4. Tidak menolak tetapi harus selektif
5. Mencintai produk dalam negeri dll

Skala Penilaian Evaluasi Individu Siklus III

I .Pilihan ganda

Jawaban benar X 3

II .Isian

Jawaban benar X 4

III. Uraian

Jawaban benar X 6

Skor penilaian = I +II + III= nilai akhir

Kriteria keberhasilan

NO	Nilai	Keterangan
1	91- 100	Sangat baik
2	81-90	baik
3	71-80	cukup
4	65 -70	kurang
5	<65	sangat kurang

Persentase keberhasilan individu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Soal Diskusi Kelompok Media Blog Sekolah

A. Soal Diskusi Siklus I

1. Apakah yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Apa saja media teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi?
3. Apa saja dampak negatif globalisasi di lingkungan sekitar?
4. Apa saja dampak positif globalisasi?
5. Mengapa kita tidak boleh meniru begitu saja kebudayaan asing?

B. Soal Diskusi Siklus II

1. Mengapa kita harus bangga terhadap kebudayaan Indonesia?
2. Bagaimana cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia di dunia?
3. Apa yang harus kita lakukan untuk melestarikan kebudayaan?
4. Sebutkan 5 budaya Indonesia yang dipentaskan di dunia Internasional?
5. Sebutkan 5 kebudayaan yang diakui oleh negara lain!

C. Soal Diskusi Siklus III

1. Apa yang akan terjadi jika kita tidak melestarikan kebudayaan?
2. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan di era globalisasi saat ini?
3. Sebutkan 5 teknologi yang dapat menjadi media untuk memperkenalkan kebudayaan kita kepada negara lain!
4. Sebutkan 3 perbuatan yang berasal dari negara lain yang tidak sesuai dengan norma agama!
5. Bagaimana cara menghadapi globalisasi?

**Kisi- Kisi Indikator Keterampilan Guru dalam Penerapan Model
Kontekstual Berbasis ICT pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan
Bawang Kabupaten Batang**

No	KKG Bermutu (Tahun 2010)	Penilaian Kontekstual (Tahun 2009)	Standar Penilaian BSNP (Tahun 2007)
1	Apersepsi dan motifasi awal pembelajaran	Membangun pengetahuan awal (konstruktivisme)	Apersepsi motifasi dan analogi awal
2	Prosedur pembelajaran yang terarah/ hirakhis	Menemukan pengetahuan sendiri (inkuiri)	Tanya jawab membangun konsep awal
3	Keterkaitan pembelajaran dengan realita kehidupan	Komunikasi interaktif (bertanya)	Penjelasan materi secara sistematis dan hirakhis
4	Terampil dalam pemanfaatan media pembelajaran	Bekerjasama dalam sistem Mengoptimalkan sumber belajar (pemodelan)	Manajemen komponen pembelajaran
5	Ketepatan dalam pemilihan strategi pembelajaran	Menyimpulkan pengalaman yang diperoleh (refleksi)	Pengaktifan siswa
6	Terampil dalam mengaktifkan siswa	Menanggapi penilaian secara bersama nyata	Pemanfaatan metode dan strategi pembelajaran
7	Kesesuaian melakukan evaluasi pembelajaran	(Penilaian sebenarnya)	Refleksi dan evaluasi pembelajaran

**Instrumen Pengamatan Keterampilan Guru dalam Penerapan Model
Kontekstual Berbasis ICT pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan
Bawang Kabupaten Batang
(Siklus I)**

Pilihlah skala penilaian pada instrumen pengamatan dengan memberikan tanda (V) pada angka (1, 2, 3, 4 atau 5) sesuai kenampakan deskriptor.

1. Memilih angka 5 jika ada 5 deskriptor yang nampak
2. Memilih angka 4 jika ada 4 deskriptor yang nampak
3. Memilih angka 3 jika ada 3 deskriptor yang nampak
4. Memilih angka 2 jika ada 2 deskriptor yang nampak
5. Memilih angka 1 jika ada 1 deskriptor yang nampak

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	<p>Keterampilan melakukan apersepsi pembelajaran</p> <p>a. Guru memberikan apersepsi menyenangkan</p> <p>b. Guru mengaktifkan siswa dalam apersepsi</p> <p>c. Guru membimbing apersepsi dengan tertib</p> <p>d. Guru menggali pengetahuan awal siswa dari kegiatan apersepsi</p> <p>e. Guru memberikan kaitan antara apersepsi dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: d</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :4</p>				V		4

2	<p>Keterampilan penerapan pemodelan dan inkuiri</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menampilkan gerak tubuh dan suara b. Guru menarik perhatian siswa untuk aktif melakukan tanya jawab dengan media TIK c. Guru membimbing siswa dalam tanya jawab untuk menemukan informasi baru bagi siswa d. Guru memfasilitasi siswa dalam menemukan informasi bermanfaat dengan media TIK e. Guru mendorong siswa untuk menggunakan kalimat tanya tingkat lanjut dalam tanya jawab <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :4</p>				v	4
3	<p>Keterampilan dalam menjelaskan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran b. Guru menggunakan media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan materi c. Guru menjelaskan materi secara runtut d. Guru menjaga perhatian dan ketertiban siswa dalam menjelaskan materi pelajaran e. Guru memnuculkan kegiatan interaksi guru-siswa- guru (umpan balik materi) <p>Deskriptor yang belum muncul: b</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :4</p>				v	4

<p>6</p>	<p>Keterampilan penerapan penilaian sebenarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memandu unjuk kerja presentasi b. Guru memberikan kesempatan siswa dalam proses konfirmasi kebenaran jawaban c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai kinerja terbaik d. Guru menggali pemahaman materi dengan kalimat tanya pelacak e. Guru memberikan rangkuman materi <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :4</p>				<p>V</p>	<p>4</p>
<p>7</p>	<p>Keterampilan penerapan refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing jurnal belajar b. Guru menekankan penanaman nilai c. Guru mengkaitkan keterampilan yang dimiliki dengan dunia nyata siswa d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyimpulkan materi dengan kalimat sendiri e. Guru mendorong siswa untuk melestaikan kebudayaan dan keterampilan siswa dalam mengaktualisasikan diri. <p>Deskriptor yang belum muncul: b, c dan e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 2</p>		<p>X</p>			<p>2</p>

Jumlah skor penilaian yang diperoleh	24	
Jumlah deskriptor yang belum muncul	11	
Kriteria Keberhasilan	Cukup	
Persentase keberhasilan penelitian	68, 57%	

Batang, 3 Maret 2011

Pengamat

RIMBAWANTO, S.Pd
NIP. 19720109200803 1 001

Keterangan:

1. Kriteria Penilaian :

Kategori	Jumlah skor	Interpretasi kualitatif	Huruf
I	30-35	85, 71%- 100%	A
II	25- 29	71, 42%- 82, 85%	B
III	20 -24	57, 14%- 68, 57%	C
IV	15-19	42, 85%- 54, 28%	D
V	<14	0 %- 40, 00%	K

(BSNP, 2007: 27-29)

2. Penghitungan Persentase Keberhasilan Penelitian

<u>skor yang diperoleh</u>	X 100%
Jumlah semua indikator	

(Arikunto, 2007)

**Instrumen Pengamatan Keterampilan Guru dalam Penerapan Model
Kontekstual Berbasis ICT pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan
Bawang Kabupaten Batang
(Siklus II)**

Pilihlah skala penilaian pada instrumen pengamatan dengan memberikan tanda (V) pada angka (1, 2, 3, 4 atau 5) sesuai kenampakan deskriptor.

1. Memilih angka 5 jika ada 5 deskriptor yang nampak
2. Memilih angka 4 jika ada 4 deskriptor yang nampak
3. Memilih angka 3 jika ada 3 deskriptor yang nampak
4. Memilih angka 2 jika ada 2 deskriptor yang nampak
5. Memilih angka 1 jika ada 1 deskriptor yang nampak

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	<p>Keterampilan melakukan apersepsi pembelajaran</p> <p>a. Guru memberikan apersepsi menyenangkan</p> <p>b. Guru mengaktifkan siswa dalam apersepsi</p> <p>c. Guru membimbing apersepsi dengan tertib</p> <p>d. Guru menggali pengetahuan awal siswa dari kegiatan apersepsi</p> <p>e. Guru memberikan kaitan antara apersepsi dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: -</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 5</p>					V	5

2	<p>Keterampilan penerapan pemodelan dan inkuiri</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menampilkan gerak tubuh dan suara b. Guru menarik perhatian siswa untuk aktif melakukan tanya jawab dengan media TIK c. Guru membimbing siswa dalam tanya jawab untuk menemukan informasi baru bagi siswa d. Guru memfasilitasi siswa dalam menemukan informasi bermanfaat dengan media TIK e. Guru mendorong siswa untuk menggunakan kalimat tanya tingkat lanjut dalam tanya jawab <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>				V	4
3	<p>Keterampilan dalam menjelaskan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran b. Guru menggunakan media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan materi c. Guru menjelaskan materi secara runtut d. Guru menjaga perhatian dan ketertiban siswa dalam menjelaskan materi pelajaran e. Guru memnuculkan kegiatan interaksi guru-siswa- guru (umpan balik materi) <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>				v	4

<p>4</p>	<p>Keterampilan pemanfaatan media berbasis ICT</p> <p>a. Guru terampil mempersiapkan dan menggunakan media berbasis internet (<i>ICT</i>)</p> <p>b. Guru memandu pemanfaatan media berbasis internet (<i>ICT</i>) secara merata</p> <p>c. Guru menjaga ketertiban kelas dalam pemanfaatan media berbasis internet (<i>ICT</i>)</p> <p>d. Guru membimbing siswa dalam menemukan informasi dari media belajar internet (<i>ICT</i>)</p> <p>e. Guru mengaktifkan siswa dalam pemanfaatan media berbasis internet (<i>ICT</i>)</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>					<p>V</p>	<p>4</p>
<p>5</p>	<p>Keterampilan dalam penerapan diskusi dan masyarakat belajar.</p> <p>a. Guru memberikan kebebasan berdiskusi</p> <p>b. Guru membimbing diskusi dengan baik</p> <p>c. Guru menjaga ketertiban proses diskusi</p> <p>d. Guru aktif memantau keaktifan kelompok</p> <p>e. Guru memotivasi kerjasama tim dalam diskusi</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>					<p>V</p>	<p>4</p>

<p>6</p>	<p>Keterampilan penerapan penilaian sebenarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memandu unjuk kerja presentasi b. Guru memberikan kesempatan siswa dalam proses konfirmasi kebenaran jawaban c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai kinerja terbaik d. Guru menggali pemahaman materi dengan kalimat tanya pelacak e. Guru memberikan rangkuman materi <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :4</p>				<p>V</p>	<p>4</p>
<p>7</p>	<p>Keterampilan penerapan refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing jurnal belajar b. Guru menekankan penanaman nilai c. Guru mengkaitkan keterampilan yang dimiliki dengan dunia nyata siswa d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyimpulkan materi dengan kalimat sendiri e. Guru mendorong siswa untuk melestaikan kebudayaan dan keterampilan siswa dalam mengaktualisasikan diri. <p>Deskriptor yang belum muncul: c dan e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 3</p>			<p>X</p>		<p>3</p>

Jumlah skor penilaian yang diperoleh	28	
Jumlah deskriptor yang belum muncul	7	
Kriteria Keberhasilan	Baik	
Persentase keberhasilan penelitian	80%	

Batang, 10 Maret 2011

Pengamat

RIMBAWANTO, S.Pd
NIP. 19720109200803 1 001

Keterangan:

1. Kriteria Penilaian :

Kategori	Jumlah skor	Interpretasi kualitatif	Huruf
I	30-35	85, 71%- 100%	A
II	25- 29	71, 42%- 82, 85%	B
III	20 -24	57, 14%- 68, 57%	C
IV	15-19	42, 85%- 54, 28%	D
V	<14	0 %- 40, 00%	K

(BSNP, 2007: 27-29)

2. Penghitungan Persentase Keberhasilan Penelitian

<u>skor yang diperoleh</u>	X 100%
Jumlah semua indikator	

(Arikunto, 2007)

**Instrumen Pengamatan Keterampilan Guru dalam Penerapan Model
Kontekstual Berbasis ICT pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan
Bawang Kabupaten Batang
(Siklus III)**

Pilihlah skala penilaian pada instrumen pengamatan dengan memberikan tanda (V) pada angka (1, 2, 3, 4 atau 5) sesuai kenampakan deskriptor.

1. Memilih angka 5 jika ada 5 deskriptor yang nampak
2. Memilih angka 4 jika ada 4 deskriptor yang nampak
3. Memilih angka 3 jika ada 3 deskriptor yang nampak
4. Memilih angka 2 jika ada 2 deskriptor yang nampak
5. Memilih angka 1 jika ada 1 deskriptor yang nampak

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	<p>Keterampilan melakukan apersepsi pembelajaran</p> <p>a. Guru memberikan apersepsi menyenangkan</p> <p>b. Guru mengaktifkan siswa dalam apersepsi</p> <p>c. Guru membimbing apersepsi dengan tertib</p> <p>d. Guru menggali pengetahuan awal siswa dari kegiatan apersepsi</p> <p>e. Guru memberikan kaitan antara apersepsi dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: -</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 5</p>					V	5

<p>2</p>	<p>Keterampilan penerapan pemodelan dan inkuiri</p> <p>a. Guru menampilkan gerak tubuh dan suara</p> <p>b. Guru menarik perhatian siswa untuk aktif melakukan tanya jawab dengan media TIK</p> <p>c. Guru membimbing siswa dalam tanya jawab untuk menemukan informasi baru bagi siswa</p> <p>d. Guru memfasilitasi siswa dalam menemukan informasi bermanfaat dengan media TIK</p> <p>e. Guru mendorong siswa untuk menggunakan kalimat tanya tingkat lanjut dalam tanya jawab</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>				<p>V</p>	<p>4</p>
<p>3</p>	<p>Keterampilan dalam menjelaskan materi</p> <p>a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>b. Guru menggunakan media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan materi</p> <p>c. Guru menjelaskan materi secara runtut</p> <p>d. Guru menjaga perhatian dan ketertiban siswa dalam menjelaskan materi pelajaran</p> <p>e. Guru memnuculkan kegiatan interaksi guru-siswa- guru (umpan balik materi)</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: -</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 5</p>				<p>X</p>	<p>5</p>

4	<p>Keterampilan pemanfaatan media berbasis ICT</p> <p>a. Guru terampil mempersiapkan dan menggunakan media berbasis internet (<i>ICT</i>)</p> <p>b. Guru memandu pemanfaatan media berbasis internet (<i>ICT</i>) secara merata</p> <p>c. Guru menjaga ketertiban kelas dalam pemanfaatan media berbasis internet (<i>ICT</i>)</p> <p>d. Guru membimbing siswa dalam menemukan informasi dari media belajar internet (<i>ICT</i>)</p> <p>e. Guru mengaktifkan siswa dalam pemanfaatan media berbasis internet (<i>ICT</i>)</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>				V	4
5	<p>Keterampilan dalam penerapan diskusi dan masyarakat belajar.</p> <p>a. Guru memberikan kebebasan berdiskusi</p> <p>b. Guru membimbing diskusi dengan baik</p> <p>c. Guru menjaga ketertiban proses diskusi</p> <p>d. Guru aktif memantau keaktifan kelompok</p> <p>e. Guru memotivasi kerjasama tim dalam diskusi</p> <p>Deskriptor yang belum muncul: -</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 5</p>				X	5

<p>6</p>	<p>Keterampilan penerapan penilaian sebenarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memandu unjuk kerja presentasi b. Guru memberikan kesempatan siswa dalam proses konfirmasi kebenaran jawaban c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai kinerja terbaik d. Guru menggali pemahaman materi dengan kalimat tanya pelacak e. Guru memberikan rangkuman materi <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>				<p>V</p>	<p>4</p>
<p>7</p>	<p>Keterampilan penerapan refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing jurnal belajar b. Guru menekankan penanaman nilai c. Guru mengkaitkan keterampilan yang dimiliki dengan dunia nyata siswa d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyimpulkan materi dengan kalimat sendiri e. Guru mendorong siswa untuk melestaikan kebudayaan dan keterampilan siswa dalam mengaktualisasikan diri. <p>Deskriptor yang belum muncul: e</p> <p>Deskriptor yang diperoleh : 4</p>				<p>X</p>	<p>4</p>

Jumlah skor penilaian yang diperoleh	31	
Jumlah deskriptor yang belum muncul	4	
Kriteria Keberhasilan	Baik Sekali	
Persentase keberhasilan penelitian	88, 57%	

Batang, 17 Maret 2011

Pengamat

RIMBAWANTO, S.Pd
NIP. 19720109200803 1 001

Keterangan:

1. Kriteria Penilaian :

Kategori	Jumlah skor	Interpretasi kualitatif	Huruf
I	30-35	85, 71%- 100%	A
II	25- 29	71, 42%- 82, 85%	B
III	20 -24	57, 14%- 68, 57%	C
IV	15-19	42, 85%- 54, 28%	D
V	<14	0 %- 40, 00%	K

(BSNP, 2007: 27-29)

2. Penghitungan Persentase Keberhasilan Penelitian

<u>skor yang diperoleh</u>	X 100%
Jumlah semua indikator	

(Arikunto, 2007)

Rekapitulasi Perolehan Keterampilan Guru

(Siklus I, Siklus II dan Siklus III)

No	Keterampilan yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Apersepsi Konstruktivisme	4	5	5
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	4	4	4
3	Aktifitas Penjelasan Guru	4	4	5
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	3	4	4
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	3	4	5
6	Penilaian Sebenarnya	4	4	4
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	2	3	4
Jumlah Total Perolehan		24	28	31
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	Baik	Sangat baik
Persentase Keberhasilan		68, 57 %	80 %	88, 57%

Batang, 18 Maret 2011

Pengamat

Peneliti

RIMBAWANTO, S.Pd
NIP. 19720109200803 1 001

FALIDAN AHMAD
NIM. 1402907198

**Kisi- kisi Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Penerapan Model
Kontekstual Berbasis ICT pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan
Bawang Kabupaten Batang**

No	Penilaian ABCD <i>(W.Edward Deming, 1998)</i>	Penilaian Autentik <i>(Menurut Sugandi, 2005)</i>	Penilaian SCANS <i>(Secretary of Labour's Commision on Achieving Necessary Skills, 1993)</i>
1	<i>Average</i> (mengelola pembelajaran)	Membangun pengetahuan awal (konstruktivisme)	Mengoptimalkan pengetahuan/ keterampilan
2	<i>Begin</i> (menemukan dan mengerjakan)	Menemukan pengetahuan sendiri (inkuiri)	Menggali pengetahuan baru
3	<i>Change</i> (mengubah tindakan baru)	Komunikasi interaktif (bertanya)	Bekerjasama dalam tim
4	<i>Demonstration</i> (penyajian hasil pengetahuan)	Bekerjasama dalam sistem kerja	Mengumpulkan informasi keterampilan
5	<i>Explorations learning</i> (pengembangan diri)	Mengoptimalkan sumber belajar (pemodelan)	Mampu membentuk sistem
6	<i>Collaboration</i> (kerjasama)	Menyimpulkan pengalaman yang diperoleh (refleksi)	Terampil menggunakan media pembejaran
7	<i>Confirmation</i> (refleksi)	Penilaian oleh siswa(Penilaian)	Tindak lanjut keterampilan sebagai bekal hidup

Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn Pokok

Bahasan Globalisasi Melalui Model Kontekstual Berbasis ICT

Nama Siswa :

Nomor Absen :

Pilihlah skala penilaian pada instrumen pengamatan dengan memberikan tanda (V) pada angka (1, 2, 3, 4 atau 5) sesuai kenampakan deskriptor.

1. Memilih angka 5 jika ada 5 deskriptor yang nampak
2. Memilih angka 4 jika ada 4 deskriptor yang nampak
3. Memilih angka 3 jika ada 3 deskriptor yang nampak
4. Memilih angka 2 jika ada 2 deskriptor yang nampak
5. Memilih angka 1 jika ada 1 deskriptor yang nampak

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian					ket
		1	2	3	4	5	
1	Aktivitas belajar dalam apersepsi						
	a. Siswa tertarik dengan apersepsi berbasis permainan tradisional						
	b. Siswa aktif melakukan apersepsi berbasis permainan tradisional						
	c. Siswa melakukan apersepsi dengan tertib sesuai dengan kesepakatan kelompok						
	d. Siswa menemukan motivasi belajar dari apersepsi						

	<p>berbasis permainan tradisional</p> <p>e. Siswa mampu mengaitkan apersepsi yang telah dilakukan dengan materi yang dipelajari</p> <p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh:</p>						
2	<p>Aktivitas dalam pemodelan dan inkuiri</p> <p>a. Siswa antusias mengamati pemodelan guru</p> <p>b. Siswa aktif menjaga ketertiban kelas saat inkuiri (tanya jawab dengan narasumber)</p> <p>c. Siswa berani bertanya jawab</p> <p>d. Siswa aktif mencari informasi yang dibutuhkan dengan kalimat tanya tingkat lanjut</p> <p>e. Siswa menemukan pengetahuan baru</p> <p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :</p>						
3	<p>Aktivitas belajar siswa dalam menerima penjelasan</p> <p>a. Siswa mengetahui tujuan pembelajaran</p> <p>b. Siswa antusias memperhatikan penjelasan materi pelajaran yang disampaikan guru</p> <p>c. Siswa fokus pada media pembelajaran</p> <p>d. Siswa menjaga ketertiban kelas pada saat proses penjelasan dari guru</p> <p>e. Muncul inisiatif dalam menjawab pertanyaan</p>						

	<p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :</p>						
4	<p>Aktivitas belajar siswa dalam pemanfaatan media berbasis ICT</p> <p>a. Siswa paham tentang panduan pemanfaatan media berbasis internet (ICT)</p> <p>b. Siswa tertib dan teratur dalam memanfaatkan media berbasis internet (ICT)</p> <p>c. Siswa aktif bekerjasama dan memberikan kontribusi dalam pemanfaatan media ICT.</p> <p>d. Siswa antusias mencari informasi internet</p> <p>e. Siswa memperoleh keterampilan hidup dari pemanfaatan media berbasis internet (ICT)</p> <p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :</p>						
5	<p>Aktivitas dalam diskusi dan masyarakat belajar</p> <p>a. Siswa memahami penugasan kelompok</p> <p>b. Siswa memberikan sumbangsih ide pemikiran</p> <p>c. Siswa bekerjasama dengan tim kerja</p> <p>d. Siswa mengerti tugas dan kewajiban kelompok</p> <p>e. Siswa aktif menjaga ketertiban diskusi</p> <p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :</p>						

<p>6</p>	<p>Aktivitas belajar siswa dalam penilaian sebenarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa antusias memilih delegasi kelompok b. Siswa memberikan penghargaan kinerja c. Siswa mampu memilih kinerja terbaik d. Siswa berani memberikan konfirmasi jawaban e. Siswa aktif menjawab pertanyaan pelacak <p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :</p>						
<p>7</p>	<p>Aktivitas belajar dalam refkelsi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa antusias menyimpulkan materi pelajaran pada jurnal belajar b. Siswa mengerti nilai- nilai/ amanat pembelajaran yang disampaikan c. Siswa mampu mengungkapkan perasaan hasil pengalaman belajar pada jurnal belajar d. Siswa memiliki komitmen terhadap pelestarian budaya nasional e. Siswa menguasai keterampilan pemanfaatan media ICT sebagai bekal hidup. <p>Deskriptor yang belum muncul:</p> <p>Deskriptor yang diperoleh :</p>						

	Jumlah skor penilaian yang diperoleh		
	Jumlah deskriptor yang belum muncul		
	Kriteria Keberhasilan		
	Persentase keberhasilan penelitian		

Batang, Maret 2011

Pengamat II

Pengamat I

NOVITA ADRIYANI, S.Pd
NIP. 19800519 200501 2 013

WAKHYUDIN, S.Pd
NIP.19720502 200801 1 001

Keterangan:

1. Kriteria Penilaian :

Kategori	Jumlah skor	Interpretasi kualitatif	Huruf
I	30-35	85, 71%- 100%	A
II	25- 29	71, 42%- 82, 85%	B
III	20 -24	57, 14%- 68, 57%	C
IV	15-19	42, 85%- 54, 28%	D
V	<14	0 %- 40, 00%	K

(BSNP, 2007: 27-29)

Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Aspek Pengamatan							Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Mustikawati	4	3	4	4	4	3	3	25	C
2	Ririn Kurniawati	4	3	3	4	3	3	2	22	C
3	Suprihati	4	3	4	3	3	3	2	22	C
4	Fina Sari	4	3	4	3	3	3	2	22	C
5	Eka Juwarti	4	3	4	3	3	3	3	23	C
6	Ilma N	4	3	4	3	3	3	2	22	C
7	Islamudin Maarif	4	3	3	3	3	3	2	21	C
8	Eva Wijayanti	4	3	3	3	3	3	2	21	C
9	Wisnu Devani	4	4	4	4	4	4	3	27	B
10	Zia Ainun Nikmah	4	4	4	4	3	4	3	26	B
11	Ahmad Kharis	4	3	4	4	3	4	3	25	C
12	Ahmad Khoirul H	4	3	4	3	3	3	3	23	C
13	Amalia Ulfa	4	4	4	4	4	4	3	27	B
14	Asfiyani	4	3	3	3	3	3	2	21	C
15	Azkie Iktalaqilma	4	4	4	3	3	3	3	24	C
16	Ida Nurdalila	4	3	4	3	3	4	3	24	C
17	Jesika Tri Oktaviani	4	4	4	3	3	4	3	25	C
18	Lindriyani	4	3	4	3	3	3	3	23	C
19	M. Adiyat Thariq	4	4	3	3	4	3	3	24	C
20	Muhammad Irfandi	4	4	4	4	4	3	3	26	B
21	Muhammad Isfaq	4	3	4	3	3	3	2	22	C
22	M. Saifullah B	4	4	4	3	3	3	2	23	C
23	M. Zanahoirun Z.	4	4	4	4	4	3	3	26	C
24	Nariyah	3	3	4	3	3	3	2	21	C
25	Renita Irani	4	4	4	4	3	4	3	26	C
26	Selviyatul Khasanah	4	3	4	3	3	3	3	23	C
27	Sukmawati	4	3	3	3	3	3	2	21	C
28	Rendi Prasetyo	4	4	3	4	4	3	2	24	C
Jumlah Total		111	95	105	94	91	91	72	659	
Rata- Rata Hasil		4	3.39	3.8	3.36	3.3	3.3	2.6	23.54	
Rata- Rata Jumlah Skor		23								
Persentase Keberhasilan		65.71%								
Kriteria Keberhasilan		Cukup								

Lampiran 18

Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama siswa	Aspek Pengamatan							Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Mustikawati	5	4	5	4	3	4	4	29	B
2	Ririn Kurniawati	5	3	5	4	4	3	3	27	B
3	Suprihati	5	3	4	3	4	3	4	26	B
4	Fina Sari	5	3	5	4	4	3	4	28	B
5	Eka Juwarti	5	4	4	3	4	3	4	27	B
6	Ilma N	5	4	4	4	4	3	4	28	B
7	Islamudin Maarif	4	3	4	3	3	3	3	23	C
8	Eva Wijayanti	4	3	4	3	4	4	3	25	B
9	Wisnu Devani	5	4	5	4	4	4	4	30	A
10	Zia Ainun Nikmah	5	4	5	4	4	4	4	30	A
11	Ahmad Kharis	5	4	5	4	3	3	4	28	B
12	Ahmad Khoirul Huda	5	4	4	4	4	5	4	30	A
13	Amalia Ulfa	5	4	5	4	4	3	4	29	B
14	Asfiyani	4	3	4	3	3	3	3	23	C
15	Azkie Iktalaqilma	5	4	4	4	4	3	4	28	B
16	Ida Nurdalila	5	4	5	4	4	4	4	30	A
17	Jesika Tri Oktaviani	5	4	4	4	4	4	4	29	B
18	Lindriyani	5	3	4	3	4	3	4	26	B
19	M. Adiyat Thariq	5	4	4	4	4	3	4	28	B
20	Muhammad Irfandi	5	4	5	4	4	3	4	29	B
21	Muhammad Isfaq	5	3	4	4	3	3	4	26	B
22	M. Saifullah B	5	4	4	4	4	3	4	28	B
23	M. Zana Khoirun Z.	5	4	5	4	4	5	4	31	A
24	Nariyah	3	3	4	3	3	3	3	22	C
25	Renita Irani	5	4	4	4	4	4	4	29	B
26	Selviyatul Khasanah	5	4	4	4	3	3	4	27	B
27	Sukmawati	5	3	4	4	4	3	3	26	B
28	Rendi Prasetyo	5	3	4	3	4	3	4	26	B
Jumlah Total		135	101	122	104	105	95	106	768	
Rata- Rata Hasil		4.8	3.61	4.4	3.7	3.75	3.39	3.79	27.43	
Rata- Rata Jumlah Skor		27								
Persentase Keberhasilan		77.14%								
Kriteria Keberhasilan		Baik								

Lampiran 19

Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

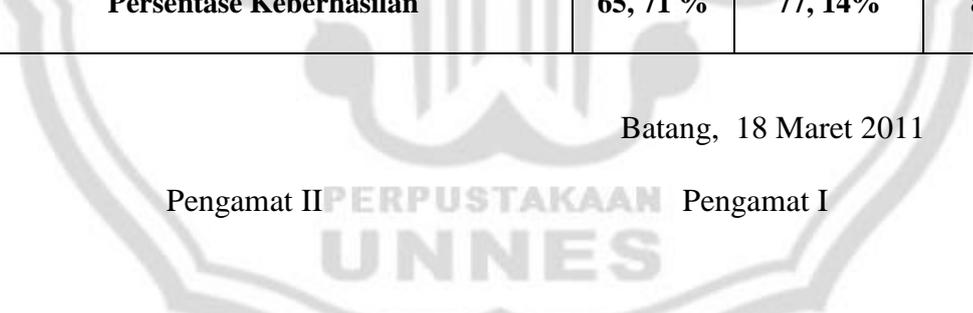
No	Nama siswa	Aspek Pengamatan							Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Mustikawati	5	4	4	4	4	4	4	29	B
2	Ririn Kurniawati	5	4	4	4	4	4	4	29	B
3	Suprihati	5	4	4	4	4	4	4	29	B
4	Fina Sari	5	4	4	4	4	4	4	29	B
5	Eka Juwarti	5	4	4	4	4	4	4	29	B
6	Ilma Nikmaturrahmah	5	4	4	4	4	4	4	29	B
7	Islamudin Maarif	5	4	4	4	4	4	4	29	B
8	Eva Wijayanti	4	4	4	4	4	4	4	28	B
9	Wisnu Devani	5	5	5	5	5	5	5	35	A
10	Zia Ainun Nikmah	5	5	5	5	5	5	5	35	A
11	Ahmad Kharis	5	4	5	4	5	4	4	31	A
12	Ahmad Khoirul Huda	5	4	4	5	5	4	4	31	A
13	Amalia Ulfa	5	5	5	5	5	5	4	34	A
14	Asfiyani	4	3	4	4	4	4	3	26	B
15	Azkie Iktalaqilma	5	4	4	4	4	4	4	29	B
16	Ida Nurdalila	5	4	5	5	5	4	4	32	A
17	Jesika Tri Oktaviani	5	4	4	5	5	4	4	31	A
18	Lindriyani	5	4	4	4	4	4	4	29	B
19	M. Adiyat Thariq	5	4	4	4	4	4	4	29	B
20	Muhammad Irfandi	5	4	4	5	4	4	4	30	A
21	Muhammad Isfaq	5	4	4	4	4	4	4	29	B
22	M. Saifullah Bahaudin	5	4	4	5	5	4	4	31	A
23	M. Zana Khoirun Z.	5	4	5	5	4	5	5	33	A
24	Nariyah	4	4	4	4	4	4	4	28	B
25	Renita Irani	5	4	4	5	4	5	4	31	A
26	Selviyatul Khasanah	5	4	4	4	4	4	4	29	B
27	Sukmawati	5	4	4	4	4	4	4	29	B
28	Rendi Prasetyo	5	4	4	4	4	4	4	29	B
Jumlah Total		137	114	118	122	120	117	114	842	
Rata- Rata Hasil		4.89	4.07	4.21	4.36	4.29	4.18	4.07	30.07	
Rata- Rata Jumlah Skor		30								
Persentase Keberhasilan		85.71%								
Kriteria Keberhasilan		Sangat Baik								

Lampiran 20

**Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Siswa
(Siklus I, Siklus II dan Siklus III)**

No	Keterampilan yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Apersepsi Konstruktivisme	79, 28%	96, 42%	97,85%
2	Pemodelan Inkuiri Berbasis Media ICT	67, 8 %	72,14%	81.42%
3	Aktivitas Menerima Penjelasan Guru	75, 00%	87,14%	84,28%
4	Pemanfaatan Media Belajar Berbasis ICT	67, 14%	74,28%	87,14%
5	Diskusi Kelompok (Masyarakat Belajar)	65, 00%	75,00%	85.71%
6	Penilaian Sebenarnya	65, 00%	67,85%	83.57%
7	Refleksi Berbasis Jurnal Belajar	51, 42%	75,71%	81,43%
Jumlah Total Perolehan		659	768	842
Rata- Rata Perolehan Deskriptor		23	27	31
Kriteria Keberhasilan Penelitian		Cukup	Baik	Sangat baik
Persentase Keberhasilan		65, 71 %	77, 14%	85,71%

Batang, 18 Maret 2011

Pengamat II  Pengamat I

NOVITA ADRIYANI, S.Pd
NIP. 19800519 200501 2 013

WAKHYUDIN, S.Pd
NIP.19720502 200801 1 001

Peneliti

Hasil Belajar Siswa (Siklus I)
Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi
Kelas IV SDN Jlamprang Tahun Ajaran 2010/ 2011

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	Mustikawati	77	tuntas
2	Ririn Kurniawati	73	tuntas
3	Suprihati	57	belum tuntas
4	Fina Sari	68	tuntas
5	Eka Juwarti	68	tuntas
6	Ilma Nikmaturrahmah	63	belum tuntas
7	Islamudin Maarif	45	belum tuntas
8	Eva Wijayanti	60	belum tuntas
9	Wisnu Devani	80	tuntas
10	Zia Ainun Nikmah	86	tuntas
11	Ahmad Kharis	72	tuntas
12	Ahmad Khoirul Huda	70	tuntas
13	Amalia Ulfa	82	tuntas
14	Asfiyani	54	belum tuntas
15	Azkie Iktalaqilma	72	tuntas
16	Ida Nurdalila	65	tuntas
17	Jesika Tri Oktaviani	74	tuntas
18	Lindriyani	70	tuntas
19	M. Adiyat Thariq	68	tuntas
20	Muhammad Irfandi	80	tuntas
21	Muhammad Isfaq	67	tuntas
22	M. Saifullah Bahaudin	60	belum tuntas
23	M. Zana Khoirun Z.	84	tuntas
24	Nariyah	64	tuntas
25	Renita Irani	73	tuntas
26	Selviyatul Khasanah	72	tuntas
27	Sukmawati	60	belum tuntas
28	Rendi Prasetyo	70	tuntas
JUMLAH		1934	
RATA RATA		69.07	
NILAI TERTINGGI		86	
NILAI TERENDAH		45	
KKM		65	
SISWA MEMENUHI KKM		20	
SISWA BELUM MEMENUHI KKM		8	
PERSENTASE KEBERHASILAN		71, 42%	

Hasil Belajar Siswa (Siklus II)
Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi
Kelas IV SDN Jlamprang Tahun Ajaran 2010/ 2011

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	Mustikawati	77	tuntas
2	Ririn Kurniawati	75	tuntas
3	Suprihati	65	tuntas
4	Fina Sari	72	tuntas
5	Eka Juwarti	70	tuntas
6	Ilma Nikmaturrahmah	68	tuntas
7	Islamudin Maarif	55	belum tuntas
8	Eva Wijayanti	62	belum tuntas
9	Wisnu Devani	88	tuntas
10	Zia Ainun Nikmah	90	tuntas
11	Ahmad Kharis	75	tuntas
12	Ahmad Khoirul Huda	67	tuntas
13	Amalia Ulfa	86	tuntas
14	Asfiyani	65	tuntas
15	Azkie Iktalaqilma	70	tuntas
16	Ida Nurdalila	68	tuntas
17	Jesika Tri Oktaviani	74	tuntas
18	Lindriyani	72	tuntas
19	M. Adiyat Thariq	74	tuntas
20	Muhammad Irfandi	76	tuntas
21	Muhammad Isfaq	67	tuntas
22	M. Saifullah Bahaudin	64	belum tuntas
23	M. Zana Khoirun Z.	82	tuntas
24	Nariyah	60	belum tuntas
25	Renita Irani	75	tuntas
26	Selviyatul Khasanah	68	tuntas
27	Sukmawati	62	belum tuntas
28	Rendi Prasetyo	73	tuntas
JUMLAH		2000	
RATA RATA		71.42	
NILAI TERTINGGI		90	
NILAI TERENDAH		55	
KKM		65	
SISWA MEMENUHI KKM		23	
SISWA BELUM MEMENUHI KKM		5	
PERSENTASE KEBERHASILAN		82,14%	

Hasil Belajar Siswa (Siklus III)
Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi
Kelas IV SDN Jlamprang Tahun Ajaran 2010/ 2011

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	Mustikawati	82	Tuntas
2	Ririn Kurniawati	78	tuntas
3	Suprihati	72	tuntas
4	Fina Sari	75	Tuntas
5	Eka Juwarti	71	Tuntas
6	Ilma Nikmaturrahmah	72	Tuntas
7	Islamudin Maarif	60	belum tuntas
8	Eva Wijayanti	61	belum tuntas
9	Wisnu Devani	90	Tuntas
10	Zia Ainun Nikmah	92	Tuntas
11	Ahmad Kharis	76	Tuntas
12	Ahmad Khoirul Huda	70	Tuntas
13	Amalia Ulfa	90	Tuntas
14	Asfiyani	65	Tuntas
15	Azkie Iktalaqilma	75	Tuntas
16	Ida Nurdalila	70	Tuntas
17	Jesika Tri Oktaviani	70	Tuntas
18	Lindriyani	80	Tuntas
19	M. Adiyat Thariq	75	Tuntas
20	Muhammad Irfandi	80	Tuntas
21	Muhammad Isfaq	68	Tuntas
22	M. Saifullah Bahaudin	68	Tuntas
23	M. Zana Khoirun Z.	85	Tuntas
24	Nariyah	60	belum tuntas
25	Renita Irani	76	Tuntas
26	Selviyatul Khasanah	70	Tuntas
27	Sukmawati	64	belum tuntas
28	Rendi Prasetyo	70	Tuntas
JUMLAH		2065	
RATA RATA		73.75	
NILAI TERTINGGI		92	
NILAI TERENDAH		60	
KKM		65	
SISWA MEMENUHI KKM		24	
SISWA BELUM MEMENUHI KKM		4	
PERSENTASE KEBERHASILAN		85,71%	

DOKUMENTASI PENELITIAN

A. Siklus I



Pengkondisian Kelas dan Media ICT sebelum Proses Pembelajaran



Siswa Melakukan Apersepsi Permainan Tradisional "Sledar Sledur"



Guru Menggali Pengetahuan Awal Menggunakan Media Informasi



Guru Menjelaskan Materi Globalisasi dengan Media Belajar ICT



Pengamat Mengamati Aktifitas Belajar Siswa Saat Penjelasan Materi



Guru Memandu Penggunaan dan Pemanfaatan Media Berbasis ICT



Siswa Memanfaatkan Internet Sebagai Sumber Belajar Globalisasi



Siswa Mempelajari Materi Globalisasi Melalui Fasilitas Blog Sekolah



Siswa Melakukan Diskusi Kelompok dari Penugasan Blog Sekolah



Konfirmasi dan Kolaborasi Jawaban Hasil Diskusi Kelompok



Siswa Mengerjakan Tes Evaluasi Individu



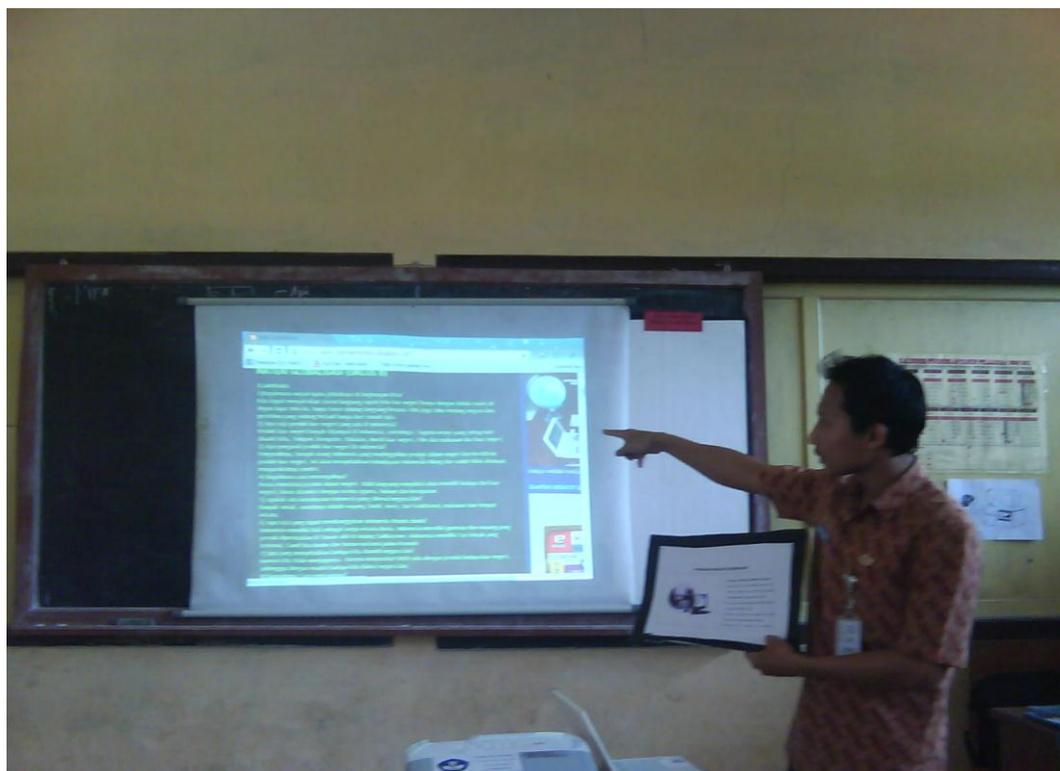
Siswa Mengungkapkan Pengalaman Belajar pada Jurnal Belajar

B. SIKLUS II

Siswa Melakukan Apersepsi Permainan Tradisional “Merdeka Karet”



Inkuiri (tanya jawab) dengan Narasumber Melalui Media HP



Guru Menjelaskan Materi yang Telah Ditulis pada Blog Sekolah



Siswa Mempelajari Materi Globalisasi Pada Blog Sekolah



Guru Membimbing Proses Diskusi kelompok



Proses Kerjasama Tim dalam Penugasan Kelompok Diskusi



Siswa Menggunakan Permainan Homimpa Untuk memilih Presentator



Konfirmasi dan Kolaborasi Jawaban Diskusi Kelompok



Siswa Antusias Menjawab Pertanyaan Pelacak yang Diberikan Guru



Siswa Mengerjakan Tes Evaluasi Individu

C. Siklus III



Guru dan pengamat Mengamati Proses Apersepsi Permainan “Jaranan”



Siswa Melakukan Tradisional Permainan jaranan dan Patahan



Guru Memandu Pemanfaatan Internet Sebagai Media Belajar



Siswa Berdiskusi Mencari Informasi Tentang Globalisasi



Pengamat Mengamati Aktifitas Siswa dalam Pemanfaatan Media ICT



Konfirmasi dan Kolaborasi pada Saat Presentasi Hasil Diskusi



Antusiasme Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Pelacak



Siswa Menulis Pengalaman Belajar dan Komitmen Dalam Jurnal Belajar

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Falidan Ahmad
NIM : 1402907198
Program Studi : S1 PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa :

Nama : Rimbawanto, S.Pd
NIP : 19720109 200801 1 001
Jabatan : Guru Kelas V
Unit Kerja : SDN Jlamprang Kecamatan Bawang
Kabupaten Batang

Adalah teman sejawat yang membantu peneliti dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Melalui Model Kontekstual Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang ” sebagai pengamat keterampilan guru

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batang, 18 Maret 2011

Yang membuat pernyataan,

Teman Sejawat

Mahasiswa

RIMBAWANTO, S.Pd
NIP. 19720109 200801 1 001

FALIDAN AHMAD
NIM. 1402907198

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Falidan Ahmad
 NIM : 1402907198
 Program Studi : S1 PGSD
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa :

Nama : Wakhyudin, S.Pd
 NIP : 19720502 199503 1 001
 Jabatan : Guru Kelas IV
 Unit Kerja : SDN Jlamprang Kecamatan Bawang
 Kabupaten Batang

Adalah teman sejawat yang membantu peneliti dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Melalui Model Kontekstual Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang ” sebagai pengamat aktivitas belajar siswa
 Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batang, 18 Maret 2011

Yang membuat pernyataan,

Teman Sejawat

Mahasiswa

WAKHYUDIN, S.Pd

NIP.19720502 199503 1 001

FALIDAN AHMAD

NIM. 1402907198

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Falidan Ahmad
 NIM : 1402907198
 Program Studi : S1 PGSD
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa :

Nama : Novita Adriyani, S.Pd
 NIP : 19800519 200501 2 013
 Jabatan : Guru Kelas III
 Unit Kerja :SDN Jlamprang Kecamatan Bawang
 Kabupaten Batang

Adalah teman sejawat yang membantu peneliti dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Melalui Model Kontekstual Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang ” sebagai pengamat aktivitas belajar siswa

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batang, 18 Maret 2011

Yang membuat pernyataan,

Teman Sejawat,

Mahasiswa

NOVITA ADRIYANI, S.Pd
NIP.19800519 200501 2 013

FALIDAN AHMAD
NIM. 1402907198

**PEMERINTAH KABUPATEN BATANG****DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA****UPTD KECAMATAN BAWANG****SD NEGERI JLAMPRANG****Jl. Raya Bawang – Sukorejo Km 1,5 Kode Pos 51274****SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2 / 03 / 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang menerangkan bahwa :

Nama : FALIDAN AHMAD
NIM : 1402907198
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FIP UNNES

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang pada tanggal 3 Maret sampai dengan 17 Maret 2011 guna memperoleh data penelitian/ skripsi yang berjudul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi Melalui Model Kontekstual Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jlamprang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang”

Denikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batang, 18 Maret 2011

Kepala SDN Jlamprang

EDI SUSANTO, S.Pd.**NIP.19601208 198012 1 001**