



**PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN
PKn SISWA KELAS IV SD N SEKARAN 01**

SKRIPSI

Disajikan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Hermuning Puspita Sari

1401409233

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN

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

Semarang, 26 Februari 2013

Hermuning Puspita Sari

NIM. 1401409233

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Hermuning Puspita Sari, NIM 1401409233, dengan judul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) bebrbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N Sekaran 01” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 26 Februari 2013

Semarang, 26 Februari 2013

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Harmanto, S.Pd, M.Pd

NIP. 195407251980 11 1 001

Drs. Purnomo, M.Pd

NIP. 196703141992 03 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP Semarang

Dra. Hartati, M.Pd

NIP. 195510051980 12 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua

Sekretaris

Drs. Harjono, M.Pd

NIP. 195108011979 03 1 007

Fitria Dwi P, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198506062009 12 2 007

Penguji Utama

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd

NIP. 195607041982 03 2 002

Penguji I

Penguji II

Harmanto, S.Pd, M.Pd

NIP. 195407251980 11 1 001

Drs. Purnomo, M.Pd

NIP. 196703141992 03 1 005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tujuan paling prinsip dari pendidikan adalah menciptakan manusia yang mampu melakukan hal-hal baru, tidak hanya mengulangi apa yang dilakukan generasi sebelumnya; manusia kreatif, memiliki daya cipta, dan penemu.

(Jeans Piaget, psikologi Swiss)

Aku tak butuh yang mudah, aku butuh yang mungkin. Karena aku akan menjadikan diriku pemungkin bagi keberhasilanku sendiri.

(Mario Teguh, Motivator Indonesia)

Skripsi ini teruntuk:

Ibu dan ayah Harningsih & Eko Muji Rahayu

Almamaterku

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT dengan limpahan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N Sekaran 01” dengan penuh perjuangan.

Di dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu ucapan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmojo, M. Si. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan studi.
2. Drs. Hardjono, M. Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dra. Hartati, M. Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan dukungan positif atas terlaksananya penelitian ini.
4. Penguji utama, Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini.
5. Harmanto, S. Pd, M. Pd. Dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memotivasi.
6. Drs. Purnomo, M. Pd. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan.
7. Sri Hartati, M. Pd. Kepala Sekolah SD N Sekarn 01 yang memberikan izin penelitian.

8. Keluarga besar SD N Sekaran 01 yang telah banyak membantu dan mendukung terselesaikannya skripsi ini.

9. Dan semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Proses pembuatan skripsi ini penuh harapan dan perjuangan. Untuk itu segala peristiwa dan bantuan yang ada akan selalu dikenang oleh penulis.

Semarang, 26 Februari 2013

Penulis

ABSTRAK

Sari, Puspita Hermuning. 2013. *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N Sekaran 01*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Harmanto, S.Pd, M.Pd dan Drs. Purnomo, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini ditemukan permasalahan rendahnya kualitas pembelajaran PKn di kelas IV SD N Sekaran 01 berdasarkan refleksi melalui observasi. Guru kurang memberikan konteks keseharian siswa. Inovasi pembelajaran serta media belum dimanfaatkan dengan baik. Data pendukung adalah hasil belajar 69% siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan penelitian dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Sekaran 01.

Permasalahan tersebut dikaji melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan 36 siswa kelas IV SD N Sekaran 01. Jenis data meliputi kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan dengan teknik tes dan non tes yaitu observasi, wawancara, angket, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian yaitu keterampilan guru meningkat dengan data pada siklus I jumlah skor 24 dan kualifikasi cukup. Siklus II jumlah skor 32 dan kualifikasi baik. Pada siklus III jumlah skor 37 dan kualifikasi sangat baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, siklus I skor rata-rata 24,6 dan kualifikasi cukup. Pada siklus II skor rata-rata 31,3 dan kualifikasi baik. Puncaknya pada siklus III skor rata-rata 34,1, dan kualifikasi sangat baik. Hasil belajar pada siklus I persentase ketuntasan 55,55% dengan nilai rata-rata 66,94. Siklus II meningkat menjadi 72,22%, dengan nilai rata-rata 70. Siklus III persentase ketuntasan 86,11% dengan nilai rata-rata 77,88.

Simpulan penelitian adalah pendekatan CTL berbasis metode permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas IV SD N Sekaran 01 dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dan saran untuk perbaikan pendidikan dan proses pembelajaran, sebaiknya guru menerapkan inovasi pembelajaran terutama pendekatan CTL berbasis metode permainan, serta memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Sebaiknya pendekatan CTL berbasis metode permainan diterapkan dalam mata pelajaran PKn sebagai wujud inovasi pembelajaran.

Kata Kunci: Kualitas Pembelajaran, Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan, Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan dan Pemecahan Masalah.....	6
1.2.1 Perumusan Masalah.....	6
1.2.2 Pemecahan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8
1.3.2 Tujuan Khusus.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	10
2.1.2 Kualitas Pembelajaran.....	13

2.1.2.1 Keterampilan Guru.....	14
2.1.2.2 Aktivitas Siswa.....	20
2.1.2.3 Iklim Pembelajaran	22
2.1.2.4 Materi Pembelajaran	23
2.1.2.5 Media Pembelajaran.....	24
2.1.2.6 Sistem Pembelajaran	24
2.1.2.7 Hasil Belajar Siswa.....	26
2.1.3 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.....	27
2.1.3.1 Hakikat PKn.....	27
2.1.3.2 PKn sebagai Mata Pelajaran berbasis Nilai dan Moral.....	29
2.1.3.3 Pendidikan Karakter.....	31
2.1.4 Pendekatan CTL.....	34
2.1. 5 Metode Permainan	40
2.1. 6 Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan	43
2.1.6.1 Pengertian pendekatan CTL dalam Pembelajaran PKn.....	43
2.1.6.2 Karakteristik Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan	43
2.1.6.3 Penerapan Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan.....	49
2.1.7 Teori Belajar yang Mendasari.....	50
2.1.7.1 Teori Experiential Learning.....	50
2.1.7.2 Teori Konstruktivisme.....	51
2.2 Kajian Empiris.....	52
2.3 Kerangka Berpikir.....	54
2.4 Hipotesis Tindakan.....	56

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian.....	57
3.2 Prosedur Penelitian.....	58
3.2.1 Perencanaan.....	58
3.2.2 Pelaksanaan	58
3.2.3 Observasi	59
3.2.4 Refleksi	59
3.3 Siklus Penelitian	60
3.3.1 Siklus I	60
3.3.2 Siklus II	63
3.3.3 Siklus III.....	65
3.4 Subjek Penelitian.....	67
3.5 Variabel yang Diselidiki	68
3.6 Data dan Cara Pengumpulan Data	68
3.6.1 Sumber Data.....	68
3.6.2 Jenis Data	69
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data	69
3.7 Validitas Alat Pengumpul Data.....	71
3.8 Teknik Analisis Data.....	71
3.9 Indikator Keberhasilan	74

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	76

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	91
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	106
4.1.4 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, II, dan III.....	118
4.2 Pembahasan.....	121
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti	121
4.2.1.1 Keterampilan Guru.....	121
4.2.1.2 Aktivitas Siswa	125
4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa	129
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	131
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	133
5.2 Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konfigurasi Karakter	33
Gambar 2.2 Pola Komunikasi Multiarah Guru dengan Siswa	47
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir	55
Gambar 3.1 Siklus Penelitian	57
Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru	119
Gambar 4.2 Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	119
Gambar 4.3 Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	120
Gambar 4.4 Diagram Rekapitulasi Hasil Penelitian	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Pembelajaran CTL berbasis Metode Permainan	44
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Mata Pelajaran PKn Kelas IV	73
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Kualitatif	74
Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	79
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	83
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I	87
Tabel 4.4 Penilaian Hasil Karya Siswa Siklus I.....	88
Tabel 4.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	94
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	98
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	102
Tabel 4.8 Penilaian Hasil Karya Siswa Siklus II	103
Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	108
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	112
Tabel 4.11Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus III	116
Tabel 4.12 Penilaian Hasil Karya Siswa Siklus III	117
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	138
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	180
Lampiran 3. Hasil Penelitian.....	197
Lampiran 4. Gokumentasi Foto.....	235
Lampiran 5. Surat-surat dalam Penelitian.....	242

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kurikulum merupakan asas pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Karakteristik mata pelajaran PKn menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan mata pelajaran PKn yang termuat dalam KTSP (2006: 108) 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 lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran PKn, perlu diadakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang inovatif, inspiratif, dan interaktif didefinisikan melalui teori konstruktivisme merupakan suatu proses membangun pengetahuan melalui serangkaian pengalaman. Muchith, (2007: 73) menyatakan bahwa penekanan teori konstruktivisme adalah pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman nyata dari lapangan. Lebih lanjut, Hamdani (2011: 100) menegaskan bahwa dalam konstruktivisme, belajar haruslah menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Dengan demikian paradigma pembelajaran bukan lagi dalam rangka pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa, namun siswa membangun sendiri pengetahuan itu.

Dalam menyelenggarakan pembelajaran konstruktivisme pada mata pelajaran PKn, peran guru adalah sebagai motivator, mediator, dan fasilitator. Meskipun demikian, Mujiono (1992: 84) menyatakan bahwa guru PKn adalah personal yang dibebani kewajiban akademis untuk membantu siswa mengaktualisasikan sikap dan perilaku-perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu, peran guru dinilai sangat penting untuk mengarahkan siswa menuju sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai PKn.

Namun, pembelajaran PKn di Indonesia khususnya pada tingkat Sekolah Dasar masih dinilai belum maksimal sebagaimana dijelaskan dalam kajian kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (2007:25) yaitu pada pembahasan temuan kajian dokumen dan lapangan poin 14 dan 15. Isi temuan kajian dokumen adalah kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn untuk SD kelas IV-VI dan SMP yang terletak pada kurangnya kreativitas dan inovasi pembelajaran. Selain itu kesulitan utama yang dihadapi guru adalah dalam melaksanakan pembelajaran yang partisipatif dan melakukan penilaian yang komperhensif.

Gambaran permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PKn di kelas IV SD N Sekaran 01, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Berdasarkan refleksi melalui observasi dan analisis dokumen yang dilakukan peneliti dengan tim kolaborator, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran PKn kelas IV masih belum optimal. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu guru kurang memberikan pengalaman serta konteks keseharian siswa sehingga sebagian besar siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran dan media juga belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru karena guru masih mengajar tanpa menerapkan model pembelajaran yang baru dan media yang kreatif dan menarik, sehingga pembelajaran cenderung bersifat searah.

Permasalahan di SD N Sekaran 01 didukung dengan data hasil belajar pada mata pelajaran Pkn yaitu sebagian besar siswa kelas IV pada semester 1 tahun pelajaran 2012/2013 memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) yaitu 65. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 64 dengan nilai terendah 52,5 dan nilai tertinggi 82,5.

Dari gambaran permasalahan di atas, peneliti bersama tim kolaborator menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan. Dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan, guru akan terampil dalam memberikan pertanyaan dan mengelola kelas. Selain itu, pembelajaran menjadi bermakna sehingga materi yang diterima siswa akan tersimpan dalam memori jangka panjang.

Menurut Johnson (2011: 35), penemuan makna adalah ciri utama dari CTL dengan melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Lebih lanjut dinyatakan oleh Rusman (2010: 190) bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri. Dengan demikian, CTL merupakan suatu cara pandang dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih kepada siswa untuk membangun dan menemukan pengetahuan sendiri, sedangkan guru bersikap sebagai mediator, dan fasilitator.

Pendekatan CTL tersebut akan dikolaborasikan dengan metode permainan. Musfiroh (2008:98) menegaskan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Metode permainan mempunyai banyak manfaat, sesuai dengan yang dijabarkan oleh Solehuddin dalam Hamdani (2011: 154) antara lain: (1) pengalaman belajar dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh siswa yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya. (2) siswa memiliki kesempatan untuk membangun dunianya berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, metode permainan merupakan cara yang digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain.

Adapun kelebihan dari penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan adalah: (1) mempermudah pemahaman siswa karena materi dikaitkan dengan konteks keseharian siswa, (2) siswa lebih bebas dan nyaman dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, (3) menumbuhkan keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan di dalam kelas, (4) membentuk jiwa sosial siswa melalui masyarakat belajar, dan (5) mewujudkan pembelajaran menarik, inspiratif, dan memotivasi siswa untuk aktif.

Hasil penelitian sebagai pendukung tindakan yang akan dilakukan diantaranya penelitian oleh Marsiti, (2009) dengan judul “Efektifitas Penerapan Metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas III SD N Jatigawi V Sumberpucung Malang”. Pembahasan data dari pra tindakan ke siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak 13 siswa, dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 1 siswa.

Dalam hasil penelitian oleh Wahyudi, (2010) yang berjudul “Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kedisiplinan Siswa Bidang Studi PKn Pokok Bahasan NKRI Siswa Kelas V

SDN Drenges 04 Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.” Hasil penelitian menunjukkan peningkatan mulai dari pra tindakan sampai siklus II, yaitu hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I meningkat sebesar 4,52% dari pra tindakan, kemudian pada siklus II meningkat 6,85% dari siklus I. Aktivitas belajar siklus I mengalami peningkatan yaitu kategori cukup pada pra tindakan meningkat menjadi baik pada siklus I dan sangat baik pada siklus II.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Guru akan tertantang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan siswa dapat belajar sekaligus menyalurkan naluri bermainnya dalam pembelajaran. Dengan demikian diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar siswa tuntas atau melebihi batas KKM.

Dari ulasan yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti akan mengkaji melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N Sekaran 01.”

1.2 PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Perumusan Masalah

Menindaklanjuti latar belakang masalah maka dirumuskan permasalahan yaitu : Apakah kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD N Sekaran 01 dapat meningkat?

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- (1) Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan di kelas IV SD N Sekaran 01?
- (2) Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan di kelas IV SD N Sekaran 01?
- (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan di kelas IV SD N Sekaran 01?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti mengusulkan alternatif pemecahan masalah melalui penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan pada kelas IV SD N Sekaran 01.

Komponen CTL Depdiknas (2003:5) dan tahapan metode permainan yang dikemukakan oleh Subagyo (2010) dikolaborasikan sehingga dapat ditetapkan sintaks pendekatan CTL berbasis metode permainan sebagai berikut:

- (1) guru memberikan topik atau permasalahan sebagai umpan menuju materi.
- (2) guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran.
- (3) guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa.
- (4) guru mengkondisikan siswa agar siap melakukan permainan.
- (5) siswa melakukan permainan.
- (6) siswa berdiskusi tentang materi yang diperoleh melalui permainan.
- (7) siswa melaporkan hasil diskusi.

- (8) guru menjelaskan lebih lanjut tentang materi yang dipelajari melalui permainan.
- (9) guru melakukan refleksi pembelajaran.
- (10) siswa membuat karya.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N Sekaran 01 yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun rincian tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan di kelas IV SD N Sekaran 01.
- (2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan di kelas IV SD N Sekaran 01.
- (3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan di kelas IV SD N Sekaran 01.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat berupa sumbangan positif bagi pendidikan di Indonesia khususnya pada pengembangan inovasi pembelajaran PKn di SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Guru

Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas, memberikan pertanyaan, dan memberikan variasi serta menggali kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

1.4.2.2 Siswa

Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan diharapkan dapat memberikan ruang lebih bagi aktivitas siswa selama pembelajaran PKn, menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain, mengembangkan kemampuan membangun (*constructivism*) dan menemukan (*inquiry*) pengetahuan sendiri dalam pembelajaran, serta menumbuhkan kreativitas siswa melalui pembuatan karya.

1.4.2.3 Lembaga

Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan di SD N Sekaran 01 diharapkan dapat memberikan ide kreatif bagi para guru agar menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan bermakna, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan bagi sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Hakikat Belajar

Belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan sebagai dasar perubahan perilaku. Menurut paham konstruktivisme, belajar adalah proses merefleksikan pengalaman, membangun, dan mengkonstruksi pemahaman sehingga terbentuk konsep pengetahuan (Suyono, 2011: 105). Namun, ada beberapa pendapat para ahli tentang belajar yang memberikan keberagaman sudut pandang. Slameto (dalam Uno 2011: 139) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih rinci, Suyono (2011: 11) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman yang relatif menetap, menuju kebaikan dan perubahan yang positif bukan hanya dari segi teknis namun juga tentang nilai dan norma. Hasil yang diharapkan dari belajar adalah sebuah perubahan. Sepaham dengan hal tersebut Hamdani (2010: 21) menegaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Dari beberapa teori para ahli tentang ‘belajar’, dapat dirangkum beberapa unsur penting yang termuat dalam definisi belajar sebagai berikut: (1) belajar merupakan proses mental dan emosional yang terjadi secara sadar. (2) terjadi aktivitas baik fisik maupun mental sebagai wujud interaksi dengan lingkungan yang menjadikan sebuah pengalaman. (3) perubahan perilaku adalah dampak yang mengiringi belajar. Jadi, dapat dipahami bahwa belajar adalah aktivitas fisik maupun mental yang dialami manusia sebagai proses interaksi dengan lingkungan baik fisik, psikis maupun sosial yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif menetap.

Adapun dalam teori konstruktivisme, unsur-unsur belajar diantaranya: (1) tujuan belajar yaitu pembentukan makna dari apa yang siswa dengar, lihat, rasakan, dan alami; (2) proses belajar yaitu proses konstruksi makna secara terus menerus; (3) hasil belajar yang dipengaruhi oleh pengalaman sebagai interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Unsur-unsur tersebut dijabarkan menjadi beberapa kompetensi yang harus dimiliki siswa yaitu: (1) kompetensi dalam mengumpulkan, memilih, mengolah, dan mengelola informasi; (2) kompetensi dalam menguasai peralatan sebagai sarana untuk mengetahui dan memahami; (3) kompetensi dalam berkomunikasi dengan orang lain secara efektif; (4) kompetensi untuk beradaptasi diri menghadapi perubahan kehidupan; (5) kompetensi untuk bekerja sama dengan orang lain dalam satu tim; (6) kompetensi dalam menyelesaikan konflik melalui dialog dan negosiasi yang damai (Suyono, 2011: 127).

2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran

Berbeda dengan belajar yang hanya melibatkan seorang individu pembelajar saja, pembelajaran berhubungan dengan aktivitas guru dan siswa yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar dengan tujuan agar peserta didik berkeinginan untuk belajar. Sepaham dengan hal tersebut, Gagne dan Briggs dalam Uno (2011: 144) mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Di Indonesia, konsep pembelajaran dijabarkan dalam UU No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 20 yaitu pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam proses pembelajaran di SD, Yoesoef (dalam Dananjaya 2010: 16) berpendapat:

“Siswa sekolah dasar dan menengah harus sudah membiasakan untuk menghayati pengalaman *scientific culture*. Perilaku ilmiah harus menjadi kebiasaan hidupnya. Kerja, praksis, budaya ilmiah, keterampilan fisik dan kesiapan mental yang dimiliki dan dikuasai serta diterapkan harus menjadi perilaku sehari-hari.”

Pendapat tersebut kemudian ditegaskan oleh Dananjaya (2010: 19) dalam pernyataannya berikut ini:

“Pembelajaran merupakan suatu konsep pendidikan yang lahir dari perubahan paradigma lama yaitu pengajaran, sehingga dominasi guru harus diubah menjadi siswa aktif mengembangkan potensi dirinya dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, inspiratif, menantang, bebas berprakarsa dan kreatif.”

Beberapa landasan, teori dan argumen tentang pembelajaran tersebut membangun sebuah konsep bahwa pembelajaran merupakan hal mutlak yang harus ada di sekolah-sekolah saat ini. Paradigma pengajaran berpusat pada guru harus diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan dominasi siswa aktif, pembelajaran akan lebih interaktif. Siswa akan lebih nyaman dalam belajar sehingga potensi akan tereksplorasi dengan sendirinya. Kendati demikian, peran guru dalam proses pembelajaran sangat besar dan berpengaruh untuk keberhasilan pembelajaran, yaitu sebagai penyelenggara pendidikan yang dalam paham konstruktivisme adalah sebagai mediator, motivator, dan fasilitator.

Adapun prinsip pembelajaran dalam konstruktivisme yaitu; (1) pertanyaan dan konstruksi jawaban peserta didik adalah penting. (2) berlandaskan beragam sumber informasi, materi dapat dimanipulasi para peserta didik. (3) pendidik lebih bersikap interaktif dan berperan sebagai fasilitator dan mediator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. (4) program pembelajaran dibuat bersama peserta didik agar mereka benar-benar terlibat dan bertanggung jawab (kontrak pembelajaran). (5) strategi pembelajaran, *Student Centered Learning*, dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif, dan kolaboratif (Rifai, 2009: 199).

2.1.2 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai sebagai mutu atau tingkat keefektifan sehingga kualitas pembelajaran merupakan mutu atau tingkat keefektifan suatu pembelajaran. Mempertegas hal tersebut, Uno (2011: 174) menyatakan bahwa dalam pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting yaitu terjadinya belajar

pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Sementara kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistematis dan sinergis guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler (Depdiknas, 2004).

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa kualitas pembelajaran adalah gambaran tentang suatu efektivitas proses pembelajaran yang ditinjau dari *output* pembelajaran berupa indikator sebagaimana disebutkan di atas. Depdiknas menetapkan indikator kualitas pembelajaran yang terdiri atas perilaku pembelajaran guru (*teacher educator's behavior*), perilaku dan dampak belajar peserta didik (*Student teacher's behavior*), iklim pembelajaran (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran. Ketujuh indikator kualitas pembelajaran ini akan saling terkait satu sama lain. Adapun penjabaran indikator kualitas pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

2.1.2.1 Perilaku Pembelajaran Guru atau Keterampilan Guru

Suyono, (2011: 18) mendefinisikan mengajar sebagai suatu proses untuk membantu siswa mencapai kemajuan seoptimal mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam mengajar diperlukan suatu keterampilan dasar sebagai penentu keberhasilan dalam mengajar. Keterampilan dasar mengajar didefinisikan Rusman (2010:80-81) sebagai karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan dalam

melaksanakan proses pembelajaran. Rusman juga menjabarkan sembilan aspek keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai oleh seorang guru yaitu:

2.1.2.1.1 Keterampilan Membuka Pelajaran (set Induction skill)

Kegiatan membuka pembelajaran dinyatakan Muchith (2007: 114) sebagai usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan pra kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang dipelajarinya sehingga memperoleh hasil belajar yang ideal. Rusman (2010: 81) menegaskan bahwa membuka pembelajaran adalah kegiatan yang penting dan penentu keberhasilan kegiatan inti dan penutup. Berdasarkan Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan adalah sebagai berikut: (1) menyiapkan siswa secara psikis maupun fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) melakukan apresepasi, yaitu mengkiatkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; (3) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; (4) menyampiakan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus dan RPP.

2.1.2.1.2 Keterampilan Menjelaskan

Menjelaskan adalah menuturkan secara lisan mengenai suatu bahan pelajaran, secara sistematis dan terencana sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan (Rusman, 2010: 86). Tujuan pemberian penjelasan menurut Supriyadi (2011: 145)

adalah sebagai berikut: (1) membimbing pikiran peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, dalil, atau hukum-hukum yang menjadi bahan pelajaran; (2) memperkuat struktur kognitif peserta didik; (3) membantu peserta didik memecahkan masalah; (4) membantu memudahkan peserta didik dalam proses asimilasi dan akomodasi; (5) mengkomunikasikan ide/gagasan kepada peserta didik; (6) melatih peserta didik agar mandiri dalam mengambil keputusan; (7) melatih peserta didik berpikir logis.

2.1.2.1.3 *Keterampilan Memberikan Variasi*

Rusman (2010: 85) memandang keterampilan variasi adalah kemampuan guru dalam menyesuaikan kebutuhan siswa akan gaya mengajar, pola interaksi, media, metode, model, dan strategi secara individual dengan melihat intelegensi siswa berdasarkan *multiple intelligences*. Suyono, (2011: 230) menjelaskan tentang variasi gaya mengajar dan pola interaksi yaitu variasi gaya mengajar meliputi: (1) variasi suara; (2) pemusatan perhatian; (3) kesenyapan; (4) kontak pandang; (5) gerakan badan; (6) perubahan posisi guru; (7) perubahan metode mengajar; (8) membagi perhatian; (9) penggunaan selingan (*ice breaker*). Sementara variasi pola interaksi dapat dilakukan dengan mengubah pola interaksi klasikal antara guru dengan siswa dalam kelas menjadi pola interaksi dalam kelompok.

2.1.2.1.4 *Keterampilan Memberi Penguatan*

Penguatan adalah respon positif yang dilakukan guru atas perilaku positif yang dicapai peserta didik dalam proses belajarnya dengan tujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan perilaku tersebut. Ada empat cara dalam

memberikan penguatan dalam proses pembelajaran menurut Rusman (2010: 85) yaitu sebagai berikut: (1) penguatan kepada pribadi tertentu; (2) penguatan dengan kelompok siswa caranya dengan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik; (3) pemberian penguatan dengan cara segara; (4) variasi dalam penggunaan.

2.1.2.1.5 Keterampilan Bertanya

Bertanya adalah aktivitas pokok dalam pembelajaran yang bersifat multiarah. Menurut pandangan Rusman (2010: 82) pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa. Adapun Suyono, (2011: 213) mengungkapkan bahwa pertanyaan yang tepat dan efektif sebaiknya dilakukan dengan cara-cara berikut: (1) penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) memberikan acuan yang berupa pertanyaan yang berisi informasi yang relevan dengan jawaban yang diharapkan dari siswa; (3) memusatkan perhatian; (4) menyebarkan giliran menjawab pertanyaan secara acak; (5) pemberian waktu berpikir.

Tujuan dari aktivitas bertanya menurut Suyono, (2011: 215) adalah : (1) mengetahui tingkat kemampuan siswa; (2) meningkatkan minat belajar siswa; (3) meningkatkan perhatian siswa terhadap suatu permasalahan; (4) mengembangkan pembelajaran aktif; (5) mendiagnosis kesulitan belajar; (6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya; (7) membangun suasana demokratis dan terbuka.

2.1.2.1.6 *Keterampilan Mengelola Kelas*

Kemampuan mengelola kelas merupakan kemampuan guru dalam mewujudkan ketenangan dalam kelas (Muchith 2007: 158). Dalam penelitian ini, keterampilan mengelola kelas harus diterapkan dengan baik. Adapun komponen-komponen dalam mengelola kelas menurut Rusman (2010:90) adalah sebagai berikut:

- (1) keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, menegur bila siswa melakukan tindakan yang menyimpang.
- (2) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yaitu berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

Keterampilan mengelola kelas dalam penelitian ini diutamakan optimalisasinya karena penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan akan menjadikan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, dan melibatkan aktivitas fisik siswa sehingga guru harus mengelola kelas dengan baik untuk efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

2.1.2.1.7 *Keterampilan Membimbing Belajar Perseorangan*

Komponen yang perlu dikuasai guru berkaitan dengan pembelajaran perseorangan adalah sebagai berikut: (1) keterampilan mengadakan pendekatan pribadi; (2) keterampilan mengorganisasi; (3) keterampilan membimbing dan

memudahkan belajar; (4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rusman, 2010: 91).

2.1.2.1.8 Keterampilan Membimbing Kelompok Kecil

Komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok yaitu: (1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi; (2) memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman; (3) menganalisis pandangan siswa; (4) meningkatkan urunan siswa dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menentang; (5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; (6) menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi (Rusman, 2010: 89).

2.1.2.1.9 Keterampilan Menutup Pelajaran

Berdasarkan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dalam menutup pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat kesimpulan pembelajaran. (2) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. (3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. (4) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial, pengayaan, layanan bimbingan, memberikan tugas baik individu maupun kelompok. (5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa keterampilan guru merupakan perlakuan guru terhadap siswa di dalam kelas untuk melaksanakan

pembelajaran yang utuh dengan tujuan mengembangkan kompetensi siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, keterampilan guru yang diterapkan adalah: (1) keterampilan membuka pelajaran; (2) keterampilan menjelaskan; (3) keterampilan memberikan variasi; (4) keterampilan bertanya; (5) keterampilan mengelola kelas; (6) keterampilan membimbing belajar perseorangan; (7) keterampilan membimbing kelompok kecil; dan (8) keterampilan menutup pelajaran.

Keterampilan guru tersebut termuat dalam indikator-indikator berikut: (1) melaksanakan kegiatan pendahuluan; (2) menyampaikan topik atau permasalahan; (3) membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa (4) mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan; (5) memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan; (6) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; (7) memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi; (8) memberikan refleksi pembelajaran; (9) memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya; (10) menutup pembelajaran.

2.1.2.2 Aktivitas siswa

Menurut Sardiman (2011: 96), aktivitas siswa merupakan prinsip dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dibutuhkan aktivitas yang lebih banyak dari siswa. Lebih lanjut, Diedrich (dalam Sardiman, 2011: 101) menggolongkan aktivitas siswa menjadi delapan golongan, yaitu:

- (1) *visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

- (2) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- (3) *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- (4) *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- (5) *drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- (6) *motor activities*, yang termasuk didalamnya adalah melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- (7) *mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- (8) *emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sementara menurut Whipple (dalam Hamalik, 2008: 173) kegiatan-kegiatan siswa adalah sebagai berikut: (1) bekerja dengan alat-alat visual, (2) mempelajari masalah-masalah, (3) mengapresiasi literatur, (4) Ilustrasi dan konstruksi, (5) bekerja menyajikan informasi, (6) cek dan tes.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa aktivitas siswa adalah kegiatan-kegiatan siswa baik fisik maupun mental selama pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aktivitas siswa dapat dilakukan secara individual maupun kelompok dan dapat dilakukan dengan atau tanpa stimulus dan peran dari guru.

Adapun aktivitas siswa dalam penelitian ini antara lain: (1) *visual activities*; (2) *oral activities*; (3) *listening activities*; (4) *writing activities*; (5) *drawing activities*; (6) *motor activities*; (7) *mental activities*; (8) bekerja dengan alat-alat visual; (9) mempelajari masalah-masalah; (10) bekerja menyajikan informasi; (11) serta cek dan tes.

Aktivitas tersebut termuat dalam indikator-indikator berikut: (1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran; (2) menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru; (3) menjaga kekondusifan selama pembentukan kelompok; (4) melakukan aktivitas dalam permainan; (5) melakukan kegiatan diskusi; (6) melaporkan hasil diskusi; (7) menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi; (8) mengikuti kegiatan refleksi; (9) mengembangkan kemampuan bertanya (*Questioning*) selama pembelajaran; (10) membuat karya.

2.1.2.3 Iklim Pembelajaran

Iklim pembelajaran berkenaan dengan kondisi kelas selama proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2004: 09), iklim pembelajaran adalah kondisi lingkungan kelas dalam hubungannya dengan kegiatan pembelajaran. Iklim pembelajaran dikatakan berkualitas apabila suasana kelas kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan.

Menurut Rifa'i (2009: 212), lingkungan belajar dapat mempengaruhi aktivitas peserta didik yakni lingkungan fisik seperti temperatur, ventilasi udara, tempat duduk, lampu penerangan, dan sebagainya perlu mendapatkan perhatian.

Selain itu lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran efektif harus menyediakan buku-buku, pamflet, buku panduan, poster, foto pahlawan, dan lain sebagainya. Adapun empat faktor utama yang perlu diperhatikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yaitu: (1) persiapan sarana dan kegiatan belajar; (2) pengaturan fisik; (3) pembukaan kegiatan belajar; dan (4) membangun suasana kebersamaan.

Dari uraian tentang iklim pembelajaran di atas, maka dapat dipahami bahwa iklim pembelajaran adalah kondisi lingkungan pembelajaran yang dipengaruhi oleh sarana pendukung, sumber belajar, dan pola interaksi dalam kelas yang menghasilkan suasana tertentu. Apabila lingkungan pembelajaran terkondisi dengan baik, maka suasana akan kondusif dan pembelajaran menjadi efektif. Namun jika lingkungan pembelajaran tidak terkondisi dengan baik, maka suasana menjadi tidak nyaman, tidak kondusif, dan efektivitas pembelajaran tidak optimal.

2.1.2.4 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran atau bahan ajar merupakan materi pengetahuan yang harus dipelajari siswa. Memperinci hal tersebut, Depdiknas (2003) menjabarkan bahan ajar sebagai materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana untuk mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Ditinjau dari pihak guru, materi pembelajaran harus disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Dan dari

pihak siswa, materi pembelajaran harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Hamdani, 2010: 121).

Dengan demikian dapat dipahami bahwa materi pembelajaran merupakan bahan pelajaran yang berisi tentang pengetahuan dengan cakupan tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran digunakan guru sebagai acuan penyampaian pengetahuan. Sedangkan bagi siswa, materi pembelajaran adalah konsep-konsep yang harus dipahami. Materi pembelajaran mengacu pada kurikulum yang sudah ditetapkan menjadi beberapa bagian sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa pada setiap jenjangnya, yang termuat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

2.1.2.5 Media Pembelajaran

Media adalah perantara sebagai penghubung antara interaksi guru dengan siswa. Sepaham dengan hal tersebut, Hamdani (2011: 73) menjabarkan media sebagai segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Daryanto (2010: 5), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Secara umum, kegunaan media yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Secara lebih rinci, Dayton (dalam Hamdani, 2011: 73) mengidentifikasikan manfaat media pembelajaran yaitu: (1) Penyampaian materi

pembelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga. (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja. (7) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar. (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media, materi dapat tersampaikan dengan mudah dan dapat dipahami siswa dengan baik. Untuk mendukung pembelajaran yang efektif, penggunaan media inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran adalah sarana yang tepat.

2.1.2.6 Sistem Pembelajaran

Sistem dapat diartikan sebagai sebuah kesatuan utuh dari masing-masing sub sistem (komponen). Makna sistem dalam pembelajaran berarti adanya pemahaman atau asumsi guru bahwa pembelajaran harus didukung oleh berbagai elemen secara utuh dan komperhensif, meninggalkan salah satu elemen akan menimbulkan kegagalan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus benar-benar mampu melaksanakan semua faktor yang ada dalam pembelajaran secara komperhensif (Muchith, 2007: 18). Penerapan sistem pembelajaran meliputi : (1) adanya pemahaman secara utuh, komperhensif, dan terpadu, bahwa proses pembelajaran itu sangat tergantung dari berbagai elemen. (2) adanya sifat dan sikap keterbukaan yang dimiliki guru dan siswa.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, dapat dipahami bahwa sistem pembelajaran merupakan satu kesatuan dari unsur-unsur pembelajaran yaitu guru, siswa, materi, dan tujuan pembelajaran yang saling berhubungan satu sama lain. Sistem pembelajaran yang baik akan mewujudkan *output* yang baik pula, yaitu profesionalisme guru, dan hasil belajar siswa.

2.1.2.7 Hasil Belajar Siswa

Pada dasarnya hasil belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar mengajar. Pengertian ini sama dengan pendapat Rifa'i (2010: 85) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat dinilai melalui hasil belajar siswa. Sementara hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran.

Dinyatakan oleh Uno (2011: 191) bahwa kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar adalah dengan menetapkan indikator dikaitkan dengan prestasi yang akan diukur. Terkait dengan hal ini, Bloom (dalam Daryanto, 2011: 55) telah menetapkan tiga ranah sebagai dasar pengukuran hasil belajar yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

2.1.2.7.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri atas tingkat pengetahuan (*remember*), pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Adapun indikator ranah kognitif dalam penelitian ini diantaranya: (1) menjelaskan pengertian globalisasi (proses masuknya ruang

lingkup dunia), (2) menyebutkan 4 ciri-ciri globalisasi, (3) menyebutkan 3 dampak positif dari globalisasi.

2.1.2.7.2 *Ranah Afektif*

Ranah afektif terdiri atas menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasikan (*organization*), dan Karakterisasi menurut nilai (*organization by a value complex*). Adapun indikator ranah afektif dalam penelitian ini diantaranya: (1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran; (2) menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru; (3) menjaga kekondusifan selama pembentukan kelompok.

2.1.2.7.3 *Ranah Psikomotorik*

Dan ranah psikomotorik terdiri atas meniru (*perception*), manipulasi (*set*), presisi (*guided response*), artikulasi (*mechanism*), dan naturalisasi (*complex overt response*). Adapun indikator ranah psikomotorik dalam penelitian ini diantaranya: (1) melaksanakan kegiatan membuat karya berupa klipring tentang dampak dan pengaruh globalisasi; melaksanakan kegiatan membuat karya tulis berupa karangan deskripsi tentang globalisasi; (3) melaksanakan kegiatan membuat karya berupa gambar poster.

2.1.3 **Pembelajaran PKn di SD**

2.1.3.1 Hakikat PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestatikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-

hari. Sebagai mata pelajaran berbasis karakter khususnya di Sekolah Dasar, PKn memiliki kedudukan sebagaimana termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa di setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat terdiri dari Pendidikan Bahasa, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Diharapkan, melalui PKn peserta didik akan menjadi manusia warga negara Indonesia terlebih dahulu, sebelum menguasai IPTEK dan seni sehingga menjadi warganegara yang unggul dalam menguasai IPTEK dan seni, namun tidak kehilangan jati dirinya apalagi tercabut akar budaya bangsa dan keimanannya (Subagyo dkk, 2008: 5).

Adapun tujuan PKn di Sekolah Dasar yang dirumuskan dalam Permendiknas (2006) adalah: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Dijabarkan pula dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 bahwa Ruang lingkup Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pendidikan Dasar dan Menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa; (2) Norma, Hukum dan Peraturan; (3) Hak Asasi Manusia; (4)

Kebutuhan Warga Negara; (5) Konstitusi Negara; (6) Kekuasaan dan Politik; (7) Pancasila; (8) Globalisasi.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa PKn di SD merupakan mata pelajaran yang memuat materi-materi kenegaraan dan moral sesuai Pancasila sebagai sarana untuk membentuk karakter generasi penerus bangsa yang berkepribadian luhur, cinta tanah air, dan menjadikan Pancasila sebagai pandangan hidup. Setelah penelitian ini diharapkan siswa dapat menjadi pribadi sebagaimana dirumuskan dalam tujuan PKn. Adapun materi yang akan disampaikan dalam penelitian ini adalah globalisasi dengan rincian kompetensi sebagai berikut:

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi dasar : 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

2.1.3.2 PKn Sebagai Mata Pelajaran berbasis Nilai dan Moral

PKn di SD dapat dikategorikan ke dalam mata pelajaran berbasis nilai dan moral. Ruminiati (2007: 30-33) menjelaskan bahwa pendidikan nilai adalah pendidikan yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai dalam diri siswa dan PKn SD sangat penting guna mensosialisasikan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa. Sementara moral adalah suatu tuntutan perilaku yang baik yang dimiliki oleh individu sebagai moralitas yang tercermin dalam pemikiran, sikap, dan tingkah laku, dan PKn SD sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk moral anak. Dengan demikian PKn juga berfungsi dalam

menginternalisasikan nilai dan moral yang sesuai dengan pancasila dan budaya bangsa Indonesia.

Hadi (2010) menyatakan alasan-alasan PKn dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi Pendidikan Nilai dan Moral adalah sebagai berikut: (1) Materi PKn adalah Konsep- konsep nilai Pancasila dan UUD 1945 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan masyarakat negara Indonesia. (2) Sasaran akhir belajar PKn adalah perwujudan nilai-nilai tersebut dalam perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. (3) Proses pembelajaran menuntut terlibatnya emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai itu bukan hanya dipahami (bersifat kognitif) tetapi dihayati (bersifat objektif) dan dilaksanakan (bersifat perilaku).

Dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan dalam penelitian ini, siswa akan belajar berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa dapat memaknai nilai dari topik yang dibahas di setiap pertemuan melalui kegiatan refleksi. Guru juga proaktif dalam menyampaikan pesan moral di setiap kegiatan. Dengan demikian, nilai dan moral dari materi tersebut akan tertanam dalam benak siswa sehingga membentuk kepribadian yang bernilai dan moral sesuai pancasila.

Adapun nilai dan moral yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Nilai : Memahami hal positif dan negatif dari globalisasi di kehidupan sehari-hari dan mengambil tindakan positif dari pengaruh globalisasi.

Moral : Mampu mengendalikan diri dengan bersikap sesuai nilai dan norma yang berlaku dalam menghadapi arus globalisasi.

2.1.3.3 Pendidikan Karakter

PKn erat kaitannya dengan pendidikan karakter sebagaimana dikemukakan oleh Sapriya (dalam Narmoatmojo, 2009: 2) bahwa PKn sebagai program untuk membangun karakter warganegara yang berciri multidimensional. Dalam mata pelajaran PKn, pendidikan karakter berperan sebagai penginternalisasian nilai dan norma sebagaimana dinyatakan oleh Asmani (2011: 58) bahwa pendidikan karakter yang terpadu dalam pembelajaran merupakan pengenalan nilai-nilai, diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan internalisasi nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini (Kemendiknas, 2010:8):

1. Agama

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.

2. Pancasila

Negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas dasar Pancasila. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur

kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.

3. Budaya

Nilai-nilai budaya dijadikan dasar dalam pemberian makna dalam komunikasi antaranggota masyarakat. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.

4. Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Menurut *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:

OLAH PIKIR (cerdas)	OLAH HATI (jujur dan bertanggung jawab)
OLAH RAGA (bersih, sehat, dan menarik)	OLAH RASA DAN KARSA (peduli dan kreatif)

Gambar 2.1 Konfigurasi Karakter (Kemendiknas 2010)

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Adapun **18 nilai dalam pendidikan karakter bangsa** tersebut adalah: (1) **Religius**, (2) **Jujur**, (3) **Toleransi**, (4) **Disiplin**, (5) **Kerja Keras**, (6) **Kreatif**, (7) **Mandiri**, (8) **Demokratis**, (9) **Rasa Ingin Tahu**, (10) **Semangat Kebangsaan**, (11) **Cinta Tanah Air**, (12) **Menghargai Prestasi**, (13) **Bersahabat/Komunikatif**, (14) **Cinta Damai**, (15) **Gemar Membaca**, (16) **Peduli Lingkungan**, (17) **Peduli Sosial**, (18) **Tanggung Jawab**. Dan karakter

yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Cinta Tanah Air, Semangat Kebangsaan, Kreatif, dan Peduli Sosial.

2.1.4 Pendekatan CTL

CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran sebagaimana dijabarkan oleh Depdiknas (2003) bahwa Pendekatan kontekstual atau CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ditinjau dari sudut pandang siswa, Johnson (2011: 67) menjelaskan bahwa sistem CTL adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Lebih lugas dinyatakan oleh Rusman (2010: 190) bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri.

Dengan demikian, pembelajaran tidak sekadar dilihat dari sisi hasil, akan tetapi yang terpenting adalah proses. Sehingga dapat dipahami bahwa pendekatan CTL adalah suatu cara pandang dalam pembelajaran yang bertujuan memberikan makna melalui pengaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

2.1.4.1 Komponen Pendekatan CTL

Depdiknas (2003) merumuskan tujuh komponen dalam CTL yaitu:

(1) Konstruktivisme (*Contructivism*),

Konstruktivisme adalah teori belajar yang menyatakan bahwa ilmu dapat diserap dari proses membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. Pakar pendidikan, Hernowo (dalam Johnson, 2011) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan kegiatan pendidikan yang menunjukkan bahwa ilmu tidak hanya dikonsumsi, tapi dikonstruksi atau dibangun. Sementara Johnson (2011: 98) mengungkapkan bahwa semakin lama anak-anak mengerjakan tugas menantang yang menarik kemampuan, minat, melibatkan aktivitas fisik, dan membutuhkan pemikiran tingkat tinggi, otak mereka akan semakin terangsang.

Jadi dapat dipahami bahwa konstruktivisme merupakan landasan berpikir CTL, yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, mengingat pengetahuan tetapi merupakan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara fisik dan mental membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur pengetahuan yang dimilikinya.

Adapun tugas guru dalam memfasilitasi proses mengkonstruksi pengetahuan tersebut yaitu: (a) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi peserta didik; (b) memberi kesempatan peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri; (c) menyadarkan peserta didik agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar (Rifa'i, 2009: 242).

(2) Menemukan (*Inquiry*),

Inquiri dapat dimaknai sebagai penemuan baru setelah belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Hernowo (dalam Johnson, 2011) menyatakan bahwa inquiry dalam CTL adalah menemukan sesuatu yang baru setelah pembelajaran. Dan sebagai pakar CTL Johnson (2011: 35) menegaskan bahwa penemuan makna adalah hal utama dalam CTL. Depdiknas (2003) menjabarkan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan inkuiri berarti: (a) proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman; (b) peserta didik belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis; (c) diawali dengan pengamatan, lalu berkembang untuk memahami konsep/fenomena.

(3) Bertanya (*Questioning*),

Suatu pembelajaran yang interaktif pasti melibatkan siswa dalam kegiatan bertanya. Kegiatan bertanya ini dapat memacu keingintahuan siswa dalam mempelajari pengetahuan baru. Selain pertanyaan dari guru, pertanyaan dapat dilontarkan antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Diungkapkan pula oleh Broks & Brooks dalam Johnson (2011: 102), untuk bisa mengerti siswa harus mencari makna. Untuk mencari sebuah makna, siswa harus punya kesempatan untuk membentuk dan mengajukan pertanyaan.

Adapun Rusman (2010: 195) merumuskan delapan fungsi dari bertanya yaitu: (a) dapat menggali informasi baik administrasi maupun akademik; (b) mengecek pemahaman siswa; (c) membangkitkan respon siswa, (d) mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; (e) mengetahui hal-hal yang diketahui siswa; (f) memfokuskan perhatian siswa; (g) membangkitkan lebih banyak lagi

pertanyaan dari siswa; dan (h) menyegarkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

(4) Masyarakat-belajar (*Learning Community*),

Konsep masyarakat belajar menyarankan hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dari orang lain. Hasil belajar diperoleh dari ‘sharing’ antar teman, antar kelompok, dan antar yang tau ke yang belum tau. Masyarakat belajar terjadi apabila ada komunikasi dua arah, dua kelompok atau lebih yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran saling belajar. Lebih lanjut Johnson (2011: 168) merincikan bahwa belajar dengan kerjasama melatih siswa berinteraksi dengan orang lain dan menghargai perbedaan pola pikir dan pola aktivitas serta bertukar pendapat sehingga mendapatkan konteks yang lebih luas.

(5) Permodelan (*Modeling*),

Inti dari pemodelan menurut Hernowo (dalam Johnson, 2011) adalah keteladanan, panutan, contoh, dalam masyarakat belajar. Depdiknas (2003) menjabarkan tentang arti pemodelan sebagai berikut : (a) proses menyampaikan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja, dan belajar; (b) membahasakan gagasan yang dipikirkan; (c) mengerjakan apa yang guru inginkan agar peserta didik mengerjakannya.

(6) Refleksi (*Reflection*),

Refleksi adalah berpikir ke masa lalu tentang apa yang sudah dilakukan. Menurut Hernowo (dalam Johnson, 2011), refleksi merupakan kegiatan bertafakur yang intinya bahwa pembelajaran harus disertai dengan pemikiran yang hati-hati, mendalam, dan sistematis. Depdiknas (2003) menjabarkan pengertian tentang

refleksi yaitu : (a) cara berpikir tentang apa yang telah kita pelajari; (b) mencatat apa yang telah dipelajari; (c) membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok, dengan memberi kesan saran peserta didik mengenai pembelajaran tersebut.

(7) Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assesment*).

Authentic Assesment merupakan kegiatan yang dilakukan guru setelah pembelajaran. kegiatan ini didukung dengan hasil dari pembelajaran yang dapat berupa produk, dan karya. Hernowo (dalam Johnson, 2011) menegaskan bahwa *Authentic Assesment* adalah kegiatan dari menghasilkan karya. Depdiknas (2003) mengungkapkan tentang *Authentic Assesment* adalah : (a) mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa; (b) penilaian produk (kinerja); (c) memberikan tugas-tugas yang relevan dan kontekstual; (d) menilai dengan berbagai cara dan dari berbagai sumber; (e) tugas-tugas yang kontekstual dan relevan.

2.1.4.2 Prinsip Pendekatan CTL

Johnson (2011:86) merumuskan tiga prinsip CTL yaitu :

(1) prinsip kesaling-bergantungan;

Kesaling tergantungan mewujudkan diri, misalnya ketika para siswa bergabung untuk memecahkan masalah. Dalam kegiatan diskusi ini siswa akan menempatkan diri sebagai teman yang demokratis dan bisa bekerjasama.

(2) prinsip diferensiasi;

Diferensiasi menjadi nyata ketika CTL menantang para siswa untuk saling menghormati keunikan masing-masing, untuk menghormati perbedaan, menjadi kreatif, bekerja sama, menghasilkan gagasan dan hasil baru yang berbeda, dan untuk menyadari bahwa keragaman adalah tanda kemantapan dan kekuatan.

(3) prinsip pengorganisasian diri.

Pengorganisasian diri terlihat ketika para siswa mencari dan menemukan kemampuan dan minat mereka sendiri yang berbeda, mendapat manfaat dari umpan balik yang diberikan oleh penilaian autentik, mengulas usaha-usaha mereka dalam tuntunan tujuan yang jelas dan standar yang tinggi, dan berperan serta dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada siswa.

Dengan demikian, pendekatan CTL sangat berperan penting dalam pembelajaran yang aktif, dan kreatif. Pendekatan CTL mampu memberikan makna pada siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan disimpan dalam memori jangka panjang. Selain itu pendekatan CTL juga menumbuhkan kepekaan intrapersonal siswa melalui masyarakat belajar, dan memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk siswa mengungkapkan gagasan melalui kegiatan bertanya aktif. Namun, untuk melaksanakan pembelajaran CTL dengan baik, guru dituntut untuk kreatif baik dalam pemilihan media, cara penyajian materi, maupun mengelola kelas.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan CTL

Kelebihan penerapan pendekatan CTL diantaranya:

1. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi dan pengetahuan akan diingat siswa dalam jangka waktu yang relatif lama.
2. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena siswa dibimbing dan difasilitasi untuk menemukan

pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui ”mengalami” bukan ”menghafal”.

Adapun kelemahan pendekatan CTL adalah sebagai berikut:

1. Guru lebih intensif dalam membimbing. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa. Solusi dari kelemahan ini adalah guru berupaya untuk terampil dan intensif membimbing siswa dan mengelola kelas dengan sikap yang hangat dan bersahabat.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Untuk itu, peran guru cukup berat yaitu memfasilitasi, memotivasi, dan memediasi siswa. Solusi dari kelemahan ini adalah guru berupaya untuk memberikan variasi media yang menarik agar memotivasi dan menambah rasa ingin tahu siswa. Selain itu guru memberikan variasi gestur dan mimik yang bersahabat, ceria, dan hangat agar siswa tidak segan dalam mengungkapkan gagasannya. (diadaptasi dari Sheva: 2011)

2.1.5 Metode Permainan

Bermain merupakan media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar. Dari bermain itulah, anak belajar melalui proses berbuat dan menyentuh langsung objek-objek nyata (Hamdani, 2011: 100). Sementara Musfiroh (2008: 98) menegaskan bahwa, ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Belajar dengan bermain

memberi kesempatan pada siswa untuk memperluas dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung batasnya.

Permainan sebagai metode adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Metode ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang dipahami, atau memecahkan suatu masalah (Hamdani 2011: 281). Metode permainan mempunyai banyak manfaat, sesuai dengan yang dijabarkan oleh Solehuudin dalam Hamdani (2011: 154) antara lain: (1) pengalaman belajar dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh siswa yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya. (2) siswa memiliki kesempatan untuk membangun dunianya berinteraksi dengan orang lain.

Terkait dengan adanya pandangan bahwa bermain menyamakan penanaman konsep atau materi pelajaran karena hanya cenderung untuk kesenangan saja, Musfiroh (2008: 56) mengemukakan fungsi bermain untuk pengembangan kognitif anak yaitu:

- (1) bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Artinya anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.
- (2) bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, dimana proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Fokus perkembangan intelektual dapat dilihat melalui bahasa dan literasi, serta berpikir logiko-matematis.

- (3) bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Melalui serangkaian aktivitas baik individu maupun kelompok, daya kreativitas anak dalam menyelesaikan permainan akan terpacu.

Berdasarkan uraian singkat tentang metode permainan di atas, dapat dipahami bahwa metode permainan adalah cara yang tepat digunakan dalam pembelajaran di SD sesuai dengan tingkat perkembangan anak, yang tidak hanya melibatkan aktivitas yang menyenangkan, namun juga mendukung kemampuan kognitif siswa. Sama halnya dengan pendekatan CTL, metode permainan juga memberikan makna pada siswa. Selain itu, menerapkan metode permainan menuntut daya kreativitas guru dalam merancang permainan yang kreatif dan menarik minat siswa.

Subagyo (2010) merumuskan tahapan-tahapan dalam metode permainan sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran, (2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, (3) Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan, (4) Siswa melakukan permainan, (5) Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari, (6) Siswa melaporkan hasil diskusi.

2.1.6 Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan

2.1.6.1 Landasan Filosofis

Landasan filosofis CTL adalah konstruktivisme yaitu pembelajaran yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafal, tetapi merekonstruksikan atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru lewat fakta-fakta atau proposisi yang mereka alami dalam kehidupannya. Pendekatan ini sama dengan konsep kurikulum berbasis kompetensi yang diberlakukan saat ini

dan secara operasional tertuang pada KTSP(Syahza: 2010). Dengan demikian teori konstruktivisme merupakan konsep yang mendasari pendekatan CTL.

2.1.6.2 Landasan Psikologis

Sesuai dengan filsafat yang mendasari yaitu konstruktivisme, maka dipandang dari sudut psikologis, CTL berpijak pada teori konstruktivisme. Pandangan konstruktivisme tentang cara anak belajar adalah pandangan yang paling representatif untuk menjelaskan proses belajar kepada anak-anak (Hamdani, 2011:99).

Dari latar belakang yang mendasari CTL ini maka ada beberapa hal yang perlu kita perhatikan yakni : (1) Belajar bukanlah menghafal akan tetapi belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. (2) Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang secara bertahap. (3) Belajar pada hakikatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan(4) belajar adalah berdasar pada pemecahan masalah. (adaptasi dari Marsi: 2012)

2.1.6.3 Pengertian Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan

Pendekatan CTL menurut Rusman (2010: 190) adalah proses pendidikan yang membantu siswa mengaitkan materi akademik dengan konteks kehidupan pribadi, sosial, dan budaya. Metode permainan menurut Hamdani (2011: 281) merupakan cara penyajian materi melalui serangkaian permainan. Metode permainan dapat digunakan pada mata pelajaran IPA, PKn, matematika, dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan adalah model pembelajaran yang memberikan makna dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa melalui permainan.

2.1.6.2 Karakteristik Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan

2.1.6.2.1 Langkah-langkah atau Sintaks

Sintaks pembelajaran dengan CTL berbasis metode permainan diperoleh melalui matriks di bawah ini:

Tabel 2.1
Matriks sintaks pembelajaran CTL berbasis metode permainan

Komponen CTL Depdiknas (2002)			Metode Permainan Subagyo (2010)	CTL berbasis metode Permainan
<i>Konstruktivisme</i>		<i>Questioning</i>	- Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok - Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan	1. Guru memberikan topik/permasalahan sebagai umpan menuju materi 2. Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran 3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa. 4. Guru mengkondisikan siswa agar siap melakukan permainan
	<i>Inquiry</i>	<i>Learning Comunity</i>	- Siswa melakukan permainan - Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari	5. Siswa melakukan permainan 6. Siswa berdiskusi tentang materi yang diperoleh melalui permainan

		Modelling	- Siswa melaporkan hasil diskusi	7. Siswa melaporkan hasil diskusi
				8. Guru menjelaskan lebih lanjut tentang materi yang dipelajari melalui permainan
	Reflection			9. Guru melakuka refleksi pembelajaran
	Autentic asesment			10. Siswa membuat karya

2.1.6.2.2 Sistem Sosial

Sistem sosial dapat diartikan sebagai norma, perlakuan guru dan perilaku siswa selama pembelajaran dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan. Dalam pendekatan CTL, pemaknaan merupakan unsur yang diutamakan dibandingkan dengan penekanan terhadap seberapa banyak pengetahuan yang harus diingat oleh siswa. (Rusman, 2011). Sementara dalam permainan, karakteristik permainan yang cocok untuk pembelajaran menurut Hamdani (mengutip dari Malone) yaitu tantangan, fantasi, dan keingintahuan(2011: 126).

Adapun perlakuan guru dalam pembelajaran dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan adalah sebagai berikut: (1) guru memungkinkan siswanya mendapatkan pengetahuan dan keahlian. (2) guru secara terus-menerus mengawasi proses belajar yang berlangsung. (3) membantu siswa untuk secara mandiri membuat pilihan-pilihan yang tepat dan mengelola emosi mereka agar siswa mahir menemukan segala hal serta mampu membedakan alasan baik dan buruk. (4) guru menciptakan lingkungan belajar yang kaya dengan memberikan pengalaman yang membantu siswa untuk menemukan cara menghubungkan

materi dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. (5) guru mengetahui dan menghargai setiap materi yang diajarkan sehingga setiap tujuan akademik yang mereka harapkan dapat dikuasai siswa telah dikuasainya terlebih dahulu. (6) guru berperan sebagai motivator, mediator, dan fasilitator selama pembelajaran. (7) guru memerhatikan siswa dengan kasih sayang dan kebaikan hati yang tulus (diadaptasi dari Johnson, 2011: 175).

Dan perilaku siswa dalam pembelajaran dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan adalah sebagai berikut: (1) siswa mengatur diri sendiri dan aktif sehingga dapat mengembangkan minat individu, mampu bekerja sendiri atau kelompok melalui belajar dengan praktik. (2) siswa membangun keterkaitan antara sekolah dan konteks kehidupan nyata. (3) siswa melakukan pekerjaan yang berarti yaitu pekerjaan yang memiliki tujuan, berguna untuk orang lain, yang melibatkan proses menentukan pilihan, dan menghasilkan produk yang nyata maupun tidak. (4) siswa menggunakan pemikiran tingkat tinggi yang kreatif dan kritis dalam menganalisis, melakukan sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, menggunakan logika dan bukti. (5) siswa bekerja sama dalam kelompoknya. (6) siswa mengembangkan setiap individu dengan cara menghormati teman sebaya dan orang dewasa. (7) siswa mengenali dan mencapai standar yang tinggi dengan menunjukkan tak hanya kemampuan akademik namun juga melalui karya (diadaptasi dari Johnson, 2011: 93).

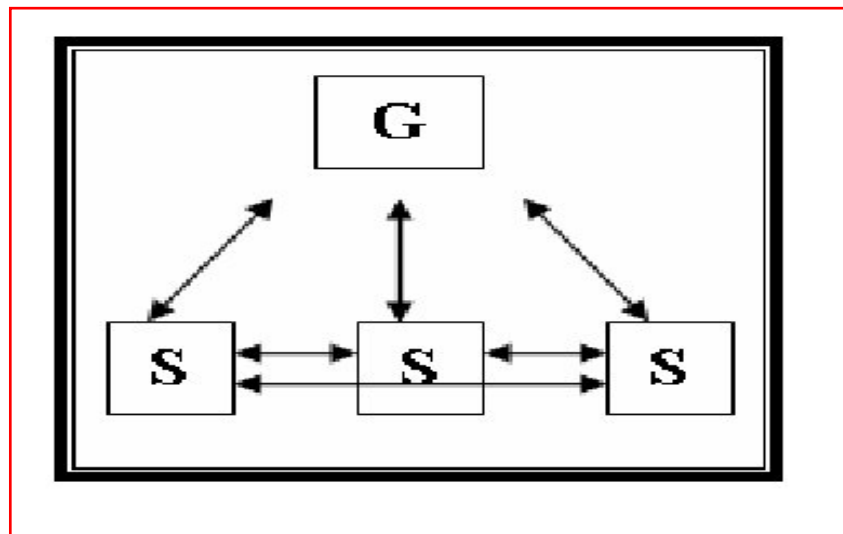
2.1.6.2.3 *Prinsip Reaksi*

Prinsip reaksi berkaitan dengan bagaimana cara guru memerhatikan dan mempelajari siswa, serta merespon stimulus yang berasal dari siswa seperti

pertanyaan, jawaban, tanggapan, atau aktivitas lainnya. Secara umum, Joice & Weil (1992: 351) mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pedoman bagi guru bagaimana menghargai pebelajar dan bagaimana merespon apa yang dilakukan siswa. Prinsip reaksi atau pola interaksi dalam pendekatan CTL berbasis metode permainan yaitu interaksi yang sistemik. Muchith (2007: 125,133) menjabarkan interaksi sistemik sebagai proses berlangsungnya situasi tertentu dimana ada interaksi pendidik dengan peserta didik, ada sarana atau alat yang menjadi perantara proses berkomunikasi sehingga benar-benar terjalin komunikasi multiarah antara guru-siswa maupun diantara siswa dengan komponen interaksi sistemik yang meliputi: (1) tujuan pembelajaran; (2) materi pembelajaran; (3) metode mengajar; (4) sumber belajar; (5) media; (6) manajemen interaksi belajar mengajar; (7) evaluasi belajar; (8) siswa; dan (9) kompetensi guru.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa interaksi sistemik dalam pembelajaran CTL berbasis metode permainan menghasilkan pola komunikasi yang multiarah, melibatkan interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan guru dengan siswa. Dengan adanya pola komunikasi ini, terjadi proses interaksi yang optimal antara guru dengan siswa.

Pola komunikasi multiarah dapat dilihat di bagan di bawah ini:



Gambar 2.2 Pola komunikasi multiarah guru dengan siswa

Adapun peranan guru dalam interaksi yang sistemik menurut Muchith (2007: 129) adalah sebagai berikut: (1) sebagai pendidik yang mengupayakan agar terwujud kondisi yang memudahkan siswa untuk melakukan perubahan dalam potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. (2) sebagai pengajar yang mengatur berbagai komponen agar tercapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. (3) sebagai pemimpin yang mengelola segala potensi dan sarana yang ada di sekitarnya agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. (4) sebagai pengganti orang tua yang berupaya menyelesaikan problematika yang dialami oleh siswa.

2.1.6.2.4 Sistem Pendukung

Pada dasarnya, penerapan pembelajaran dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan tidak menuntut media dan sumber belajar yang serba canggih dan mahal. Guru bisa memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang telah tersedia di sekolah atau yang ada di lingkungan sekolah. Masyarakat di sekitar, fenomena alam sekitar, benda-benda, koran, majalah bekas, biji-bijian,

pohon dan berbagai hal lainnya dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar (Supriadi, 2011). Secara tersirat diungkapkan juga oleh Chatib dalam bukunya yang berjudul “Gurunya Manusia” (2011) bahwa media dalam pembelajaran dengan pendekatan CTL dapat memanfaatkan apa yang ada di lingkungan siswa seperti memanfaatkan halaman sekolah untuk melaksanakan pembelajaran, menggunakan sayur mayur untuk media apersepsi, dan memanfaatkan model seorang yang berkompeten di bidangnya seperti menjadikan salah satu korban bencana banjir di Jakarta sebagai model untuk menceritakan tentang pengalaman bencana banjir dalam mata pelajaran IPS.

Menurut Hamdani (2010: 127), dalam menerapkan metode permainan, guru perlu memilih alat-alat permainan dengan kriteria sebagai berikut: (1) menarik bagi anak; (2) sesuai dengan kapasitas fisik anak; (3) sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak; (4) sesuai untuk kelompok anak-anak; (5) dikonsultasikan dengan baik, tahan lama, dan aman untuk anak dalam kelompok.

Untuk melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan dalam penelitian ini, sarana tempat yang digunakan adalah ruang kelas dan lingkungan sekolah. Sementara media yang digunakan adalah gambar-gambar, poster, dan artikel terkait materi pembelajaran. Dan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat peralatan dalam melakukan permainan “Mencari Harta Karun” dan “Misteri Kotak Imajinasi”.

2.1.6.2.5 *Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring*

Dampak pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional meliputi peningkatan dari tiga aspek

yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dan dampak pengiringnya adalah karakter siswa. Adapun karakter yang diharapkan dari penelitian menggunakan pendekatan CTL berbasis metode permainan dengan materi pokok “Globalisasi” ini adalah Cinta Tanah Air, Semangat Kebangsaan, Kreatif, dan Peduli Sosial.

2.1.6.3 Penerapan Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan dalam Pembelajaran PKn

Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan dalam pembelajaran PKn mengacu pada 10 sintaks yang dilaksanakan mulai dari kegiatan pendahuluan sampai penutup. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

(1) Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru menerapkan sintaks pertama yaitu memberikan topik atau permasalahan sebagai umpan menuju materi. Pemberian topik atau permasalahan ini bisa dilakukan dengan bercerita sambil menunjukkan gambar, artikel, poster, atau gestur yang sesuai.

(2) Inti

Dalam kegiatan inti, diterapkan sintaks nomor 2 – 7 yaitu guru menjelaskan maksud; tujuan; dan proses pembelajaran, guru membentuk kelompok beranggotakan 5 – 6 siswa, guru mengkondisikan siswa agar siap melakukan permainan, siswa melakukan permainan, siswa berdiskusi tentang materi yang diperoleh melalui permainan, dan siswa melaporkan hasil diskusi.

(3) Penutup

Dalam kegiatan penutup, diterapkan sintaks nomor 8 – 10 yaitu guru menjelaskan lebih lanjut tentang materi yang dipelajari melalui permainan, guru melakukan refleksi pembelajaran, dan siswa membuat karya.

2.1.7 Teori Belajar yang Mendasari Pendekatan CTL berbasis Metode Permainan

2.1.7.1 Teori *Experiential Learning*

Menurut Dewey (dalam Musfiroh, 2008), pengalaman dalam belajar tampak ketika anak memiliki kesempatan untuk beraktivitas fisik yang menggerakkan mereka untuk bermain sebagai dasar pengalaman. Pengalaman itu mencakup apa, bagaimana, di mana, dan dengan siapa sesuatu itu dialami. Musfiroh (2008) menambahkan, melalui pengalaman anak telah belajar dan memperoleh pengetahuan. Ini berarti, pengetahuan bukanlah wujud informasi yang melekat otomatis pada anak, yang diperoleh tanpa usaha. Pengetahuan merupakan suatu alat untuk menyelesaikan masalah. Kekayaan pengetahuan anak yang diperoleh melalui pengalaman itu dipergunakan anak sebagai materi untuk menyelesaikan masalah.

Anak belajar melalui pengalaman, dari pengalaman itulah anak mempraktikkan suatu metode ilmiah yaitu: (1) anak, sebagai pembelajar, menghadapi “pengalaman asli”, yakni keterlibatan aktif anak dalam suatu aktivitas yang menarik bagi mereka. (2) didalam pengalaman ini, anak menemukan berbagai masalah yang menstimulasi mereka untuk berpikir. (3) anak-anak memproses informasi-informasi yang ada di sekitarnya, dan melakukan serangkaian “dugaan” untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan

untuk menyelesaikan masalah. (4) anak mengembangkan berbagai kemungkinan solusi atau alternatif yang mungkin dapat menyelesaikan masalah. (5) anak menguji alternatif-alternatif solusi tersebut dan menerapkannya pada masalah yang sedang mereka hadapi (Dewey dalam Hamdani, 2011:97).

2.1.7.2 Teori Konstruktivisme

Pendekatan CTL sangat erat kaitannya dengan konstruktivisme. Pandangan konstruktivisme tentang cara anak belajar adalah pandangan yang paling representatif untuk menjelaskan proses belajar kepada anak-anak (Hamdani, 2011:99).

Prinsip-prinsip konstruktivisme antara lain: (1) belajar merupakan pencarian makna; (2) pemaknaan dalam proses pembelajaran berfokus pada konsep-konsep primer, bukan pada fakta yang terpisah; (3) guru harus paham betul karakteristik siswa; (4) tujuan pembelajaran adalah pengkonstruksian makna pada siswa. Dampak teori konstruktivisme Piaget bagi pengajaran adalah guru harus lebih menekankan pada pengalaman siswa atau interaksi siswa dengan lingkungan di sekelilingnya misalnya dengan menerapkan permainan-permainan yang menunjang struktur kognitif (Suyono, 2011:107).

Kedua teori belajar di atas merupakan teori yang mendasari penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan. Teori *experiential learning* memberikan gambaran pembelajaran yang dirangkum dalam aktivitas langsung untuk menghasilkan pengalaman seperti pada penerapan metode permainan dalam pembelajaran. Sedangkan teori konstruktivisme dapat dimaknai sebagai dasar suatu pembelajaran dengan dominasi siswa aktif dalam membangun pengetahuan

sendiri. Sehingga dalam pembelajaran yang berbasis konstruktivisme, peran guru adalah sebagai motivator yang memberikan dorongan pada siswa untuk belajar, fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, dan mediator yang memberikan konfirmasi dan aktif bertanya untuk mengeksplorasi pengetahuan siswa.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Ada beberapa temuan yang mendukung penelitian ini diantaranya:

- (1) Penelitian oleh Faulata (2012) dari PGSD FIP UNNES dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Audio Visual Siswa Kelas IV SDN Petompon 01.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa persentase peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II sebanyak 15,62%, dan dari siklus II ke siklus III sebanyak 6,25%. Aktivitas siswa juga meningkat dengan data siklus I menunjukkan kategori cukup, siklus II baik, dan siklus III sangat baik. Sementara persentase peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebanyak 17,14%, dan dari siklus II ke siklus III sebanyak 14,28%.
- (2) Penelitian oleh Setyono (2010) dari Universitas Muhamadiyah dengan judul “Meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD N Gunungsari Kecamatan Tajinan melalui Pendekatan Kontekstual”. Hasil penelitian menunjukan bahwa persentase peningkatan ketuntasan belajar PKn siswa dari siklus I ke siklus II adalah 10% dan telah mencapai hasil maksimal

pada siklus II. Persentase peningkatan keaktifan siswa dari pra tindakan ke siklus I sebanyak 60%, dan dari siklus I ke siklus II sebanyak 5%.

- (3) Penelitian oleh Khasanah,dkk (2011) dari Universitas Negeri Surakarta dengan judul “Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N 2 Jatimulyo, Kecamatan Pertanahan, Tahun ajaran 2011/2012.” Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dengan meningkatnya aktivitas siswa yaitu presentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 10,8%, dan dari siklus II ke siklus III sebanyak 9,5% dengan kategori sangat baik. Sementara aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebanyak mengalami peningkatan, dari siklus II ke siklus III sebanyak juga meningkat dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 15,4%, siklus II ke siklus III sebesar 7,7%.

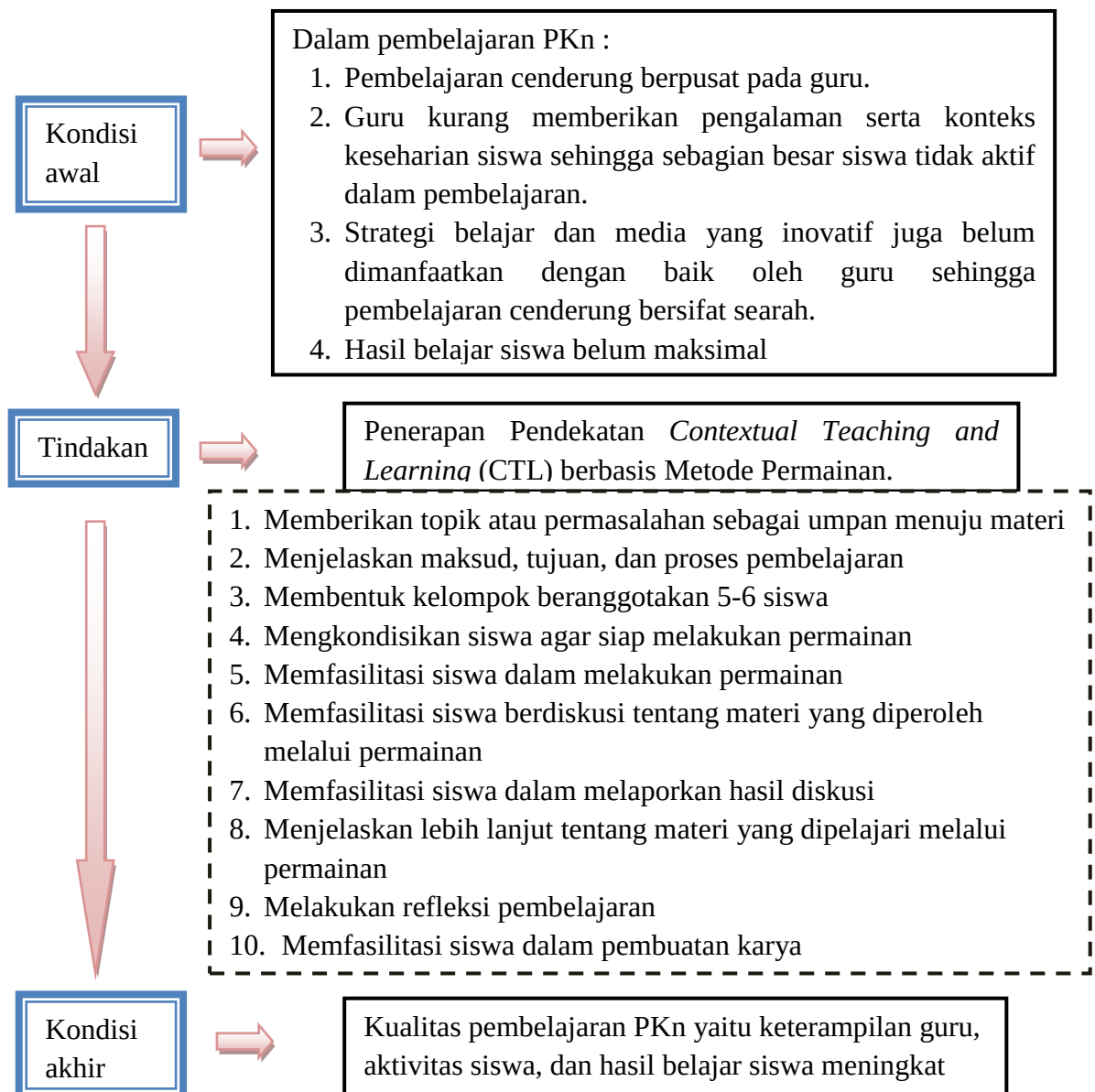
Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat diketahui bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan pendekatan CTL dan metode permainan. Sehingga hasil penelitian tersebut dapat dijadikan pendukung dari tindakan yang akan dilakukan peneliti yaitu menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa di kelas IV SD N Sekaran 01.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran PKn kelas IV SD N Sekaran 01 belum maksimal. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan dominasi guru bertindak dan berbicara. Selama pembelajaran guru kurang memberikan konteks keseharian siswa sehingga sebagian besar siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran belum terlaksana karena model pembelajaran baru dan media yang kreatif belum diterapkan, sehingga pembelajaran cenderung bersifat searah. Permasalahan tersebut mengakibatkan belum maksimalnya hasil belajar siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 64 dengan nilai terendah 52,5 dan nilai tertinggi 82,5.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode Permainan. Melalui kolaborasi keduanya dikemukakan 10 sintaks pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas IV SD N Sekaran 01 meliputi aspek keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Kerangka berpikir tersebut secara terperinci dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 2. 3 Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

- (1) Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N Sekaran 01.

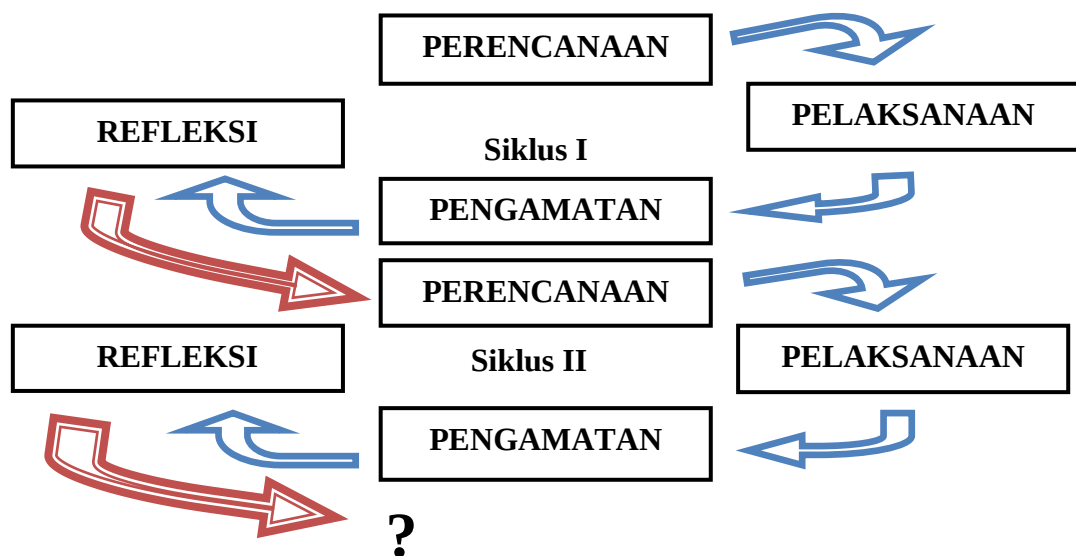
- (2) Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N Sekaran 01.
- (3) Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N Sekaran 01.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Untuk mengkaji permasalahan dalam penelitian ini digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan (Arikunto, 2009: 3). Adapun model PTK yang diterapkan adalah model Kemmis&McTaggart. Model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar yang dikemukakan oleh Kurt. D Lewin. Dalam model ini, PTK dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dimana pelaksanaannya berkelanjutan ke siklus-siklus berikutnya. Jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan (Kusumah, 2009: 21).



Skema 3.1 Siklus penelitian

3.2 PROSEDUR PENELITIAN

3.2.1 Perencanaan

Keoptimalan kinerja sangat ditentukan oleh perencanaan yang baik. Begitu juga dalam PTK, perencanaan sangat menentukan keberhasilan dan kevalidan penelitian. Arikunto (2009: 18) menyatakan bahwa dalam tahap perencanaan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Sementara Kusumah (2010: 39) menyatakan bahwa hal-hal yang direncanakan diantaranya terkait dengan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik atau strategi pembelajaran, serta media dan materi pembelajaran. Dengan demikian tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi penyusunan identifikasi masalah dilanjutkan dengan penetapan rancangan tindakan yaitu pembuatan RPP, media, serta instrumen pendukung.

3.2.2 Pelaksanaan

Kusumah (2009: 39) menegaskan bahwa pelaksanaan tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan tindakan sesuai rencana yang termuat dalam RPP dan akan menggunakan media dan instrumen yang telah disiapkan. Hal ini sepaham dengan pernyataan Arikunto (2009: 18) bahwa hal yang perlu diperhatikan dalam tahap pelaksanaan tindakan ini peneliti harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat.

3.2.3 Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung (Arikunto, 2009: 78). Adapun pengamatan dalam penelitian ini adalah pengamatan terstruktur yang menurut Kusumah (2009: 71) ditandai dengan perekaman data yang relatif sederhana, terhubung dengan telah disediakan format yang relatif rinci. Untuk itu, peneliti bersama tim kolaborator melaksanakan kegiatan pengamatan dengan mengisi lembar instrumen yang telah disiapkan terdiri dari catatan lapangan, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, dan lembar wawancara.

3.2.4 Refleksi

Pada prinsipnya, yang dimaksud dengan istilah refleksi ialah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang terkait dengan suatu PTK yang dilaksanakan (Kusumah, 2009: 40). Sementara Arikunto (2009: 133) menjabarkan refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru. Dalam tahap ini peneliti akan mengkaji proses pembelajaran berdasarkan variabel yaitu keterampilan guru serta aktivitas dan hasil belajar siswa. Kajian tersebut kemudian disesuaikan dengan ketercapaian indikator kinerja. Apabila sudah sesuai, maka peneliti tidak mengubah strategi dalam rencana pelaksanaan di siklus berikutnya. Namun apabila kajian tersebut belum sesuai atau jauh selisihnya dari ketercapaian indikator, peneliti akan mengubah strategi pada rencana pelaksanaan di siklus berikutnya. Selain itu,

peneliti juga mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus I untuk selanjutnya dibuat perencanaan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

3.3 SIKLUS PENELITIAN

Penelitian dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Adapun rincian kegiatannya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Siklus I

3.3.1.1 Perencanaan

Dalam tahap perencanaan siklus I, peneliti:

- (1) Menyiapkan sumber yang dibutuhkan yaitu standar isi, silabus, Kata Kerja Operasional, dan buku referensi.
- (2) Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pokok bahasan “Ciri-ciri Globalisasi” lengkap dengan bahan ajar, kisi-kisi soal, lembar kerja, dan lembar evaluasi.
- (3) Menyiapkan media seperangkat alat permainan.
- (4) Menyiapkan perangkat penelitian yang terdiri dari lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, lembar catatan lapangan, dan angket.

3.3.1.2 Pelaksanaan

Dalam tahap ini, peneliti akan melaksanakan pembelajaran dengan rincian sebagai berikut:

Pendahuluan

- (1) guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab dan memperlihatkan gambar tentang jejaring sosial *facebook*.
- (2) guru memberikan topik sesuai materi yang akan dikaji yaitu maraknya pemanfaatan jejaring sosial di Indonesia.
- (3) guru mengarahkan siswa ke tujuan pembelajaran, yang diakhiri dengan kegiatan motivasi berupa *brain gym*.

Kegiatan inti

- (1) guru menggali pengetahuan siswa tentang pengertian globalisasi (eksplorasi)
- (2) guru menggali pengetahuan siswa tentang makna globalisasi bagi kehidupan sehari-hari(eksplorasi)
- (3) siswa diperkenalkan dengan permainan “Mencari Harta Karun”(konfirmasi)
- (4) guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa untuk melakukan permainan(elaborasi)
- (5) siswa berdiskusi tentang materi ciri-ciri globalisasi(elaborasi)
- (6) perwakilan tiap-tiap kelompok memaparkan hasil diskusinya(elaborasi)
- (7) guru menjelaskan lebih mendalam tentang materi yang sudah dikaji siswa yaitu pengertian dan ciri-ciri globalisasi(konfirmasi)
- (8) guru memberikan tanggapan terhadap hasil permainan yang telah dilakukan(konfirmasi)

Penutup

- (1) guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dilanjutkan dengan pengerjaan soal evaluasi.
- (2) guru memberikan refleksi pembelajaran berupa jawaban atas topik yang diajukan di awal yaitu sebagai warga negara indonesia yang berkepribadian pancasila, harus menyikapi jejaring sosial dengan sewajarnya.
- (3) siswa membuat karya tulis berupa karangan deskripsi tentang globalisasi.
- (4) guru memberikan tindak lanjut.

3.3.1.3 Observasi

Selama tahap pengamatan observer:

- (1) mengamati keterampilan guru selama pembelajaran.
- (2) mengamati perilaku siswa atau aktivitas siswa .

3.3.1.4 Refleksi

- (1) mengkaji dan menganalisis hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil angket dan hasil belajar siswa.
- (2) membuat daftar permasalahan yang muncul dan keberhasilan yang telah dicapai.
- (3) menetapkan tindak lanjut pada penelitian siklus berikutnya.

3.3.2 Siklus II

3.3.2.1 Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka peneliti menetapkan susunan perencanaan pada siklus II sebagai berikut:

- (1) menyiapkan sumber pembelajaran yang terdiri dari standar isi, silabus, Kata Kerja Operasional, dan buku referensi.
- (2) menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu RPP dengan pokok bahasan “Dampak Globalisasi” lengkap dengan bahan ajar, lembar kerja, kisi-kisi soal, dan lembar evaluasi.
- (3) menyiapkan media yang akan digunakan seperangkat alat permainan.
- (4) menyiapkan perangkat penelitian yaitu lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, catatan lapangan, dan angket.

3.3.2.2 Pelaksanaan

Pendahuluan

- (1) guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang materi yang lalu.
- (2) guru memberikan topik sesuai materi dan permainan yaitu latihan gabungan militer di Indonesia.
- (3) guru mengarahkan siswa ke tujuan pembelajaran, yang diakhiri dengan kegiatan motivasi berupa *brain gym*.

Kegiatan inti

- (1) guru menggali pengetahuan siswa tentang dampak globalisasi(eksplorasi)
- (2) guru menggali pengetahuan siswa tentang dampak globalisasi di lingkungannya(eksplorasi)

- (3) siswa diperkenalkan dengan permainan “Misteri Kotak Imajinasi”(konfirmasi)
- (4) guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa untuk melakukan permainan(elaborasi)
- (5) siswa berdiskusi tentang materi dampak globalisasi(elaborasi)
- (6) perwakilan tiap-tiap kelompok memaparkan hasil diskusinya(elaborasi)
- (7) guru menjelaskan lebih mendalam tentang materi yang sudah dikaji siswa yaitu dampak globalisasi(konfirmasi)
- (8) guru memberikan tanggapan terhadap hasil permainan yang telah dilakukan(konfirmasi)

Penutup

- (1) guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dilanjutkan dengan pengerjaan soal evaluasi.
- (2) guru memberikan refleksi pembelajaran berupa jawaban atas topik yang diajukan di awal yaitu sebagai warga negara indonesia yang berkepribadian pancasila, harus bangga dengan Indonesia karena telah menyelenggarakan latihan gabungan militer yang rutin dilaksanakan.
- (3) siswa membuat karya berupa poster tentang dampak globalisasi.
- (4) guru memberikan tindak lanjut.

3.3.2.3 Observasi

Selama tahap pengamatan observer:

- (1) mengamati atau keterampilan guru selama pembelajaran.
- (2) mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran.

3.3.2.4 Refleksi

- (1) mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil angket, dan hasil belajar siswa.
- (2) membuat daftar permasalahan yang muncul dan keberhasilan yang telah dicapai.
- (3) menentukan tindak lanjut pada penelitian siklus berikutnya.

3.3.3 Siklus III

3.3.3.1 Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus II, maka peneliti menetapkan susunan perencanaan pada siklus III adalah sebagai berikut:

- (1) menyiapkan sumber yang dibutuhkan yaitu standar isi, silabus, Kata Kerja Operasional, dan buku referensi.
- (2) menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pokok bahasan “Pengaruh Globalisasi bagi Kehidupan Sehari-hari” lengkap dengan bahan ajar, kisi-kisi soal, lembar kerja, dan lembar evaluasi
- (3) menyiapkan media berupa seperangkat alat permainan.
- (4) menyiapkan perangkat penelitian yang terdiri dari lembar observasi keterampilan guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar catatan lapangan, serta lembar angket, serta lembar wawancara .

3.3.3.2 Pelaksanaan

Pendahuluan

- (1) guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang materi yang lalu.
- (2) guru memberikan topik sesuai materi dengan bercerita tentang gaya hidup masyarakat Indonesia ala Korea.
- (3) guru mengarahkan siswa ke tujuan pembelajaran, yang diakhiri dengan kegiatan motivasi berupa *brain gym*.

Kegiatan inti

- (1) guru menggali pengetahuan siswa tentang apa saja pengaruh nyata globalisasi di lingkungan sekitar(eksplorasi)
- (2) siswa diperkenalkan dengan permainan “Mencari Harta Karun”(konfirmasi)
- (3) guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa untuk melakukan permainan(elaborasi)
- (4) siswa berdiskusi tentang materi pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar(elaborasi)
- (5) perwakilan tiap-tiap kelompok memaparkan hasil diskusinya(elaborasi)
- (6) guru menjelaskan lebih mendalam tentang materi yang sudah dikaji siswa yaitu pengaruh globalisasi(konfirmasi)

Penutup

- (1) guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dilanjutkan dengan pengerjaan soal evaluasi.
- (2) guru memberikan refleksi pembelajaran berupa jawaban atas topik yang diajukan di awal yaitu sebagai warga negara indonesia yang berkepribadian

pancasila, harus bangga dengan Indonesia dan melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia.

- (3) siswa membuat karya berupa kliping tentang dampak globalisasi.
- (4) guru memberikan tindak lanjut.

3.3.3.3 Observasi

Selama tahap pengamatan observer:

- (1) mengamati perlakuan guru atau keterampilan guru selama pembelajaran..
- (2) mengamati perilaku siswa atau aktivitas siswa selama pembelajaran.

3.3.3.4 Refleksi

- (1) mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
- (2) membuat daftar permasalahan yang muncul dan keberhasilan yang telah dicapai.
- (3) menetapkan tindak lanjut untuk terus menerapkan inovasi pembelajaran dan mengupayakan konsistensi dan peningkatan kualitas pembelajaran PKn.

3.4 SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini diantaranya guru kelas IV SD N Sekaran 01 tahun pelajaran 2012/2013 dan siswa kelas IV SD N Sekaran 01 yang terdiri dari 36 siswa dengan 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

3.5 VARIABEL YANG DISELIDIKI

- (1) Variabel tindakan : Pendekatan CTL berbasis metode permainan.

(2) Variabel masalah : (a) Keterampilan guru yang terdiri dari: keterampilan membuka pelajaran; keterampilan menjelaskan; keterampilan memberikan variasi; keterampilan bertanya; keterampilan mengelola kelas; keterampilan membimbing belajar perseorangan; keterampilan membimbing kelompok kecil; dan keterampilan menutup pelajaran. (b) Aktivitas siswa yang terdiri dari: *visual activities*; *oral activities*; *listening activities*; *writing activities*; *drawing activities*; *motor activities*; *mental activities*; bekerja dengan alat-alat visual; bekerja memecahkan masalah-masalah; bekerja menyajikan informasi; serta cek dan tes.

3.6 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Sumber Data

3.6.1.1 Guru

Dalam penelitian ini peneliti akan mendapatkan sumber data yang berasal dari guru dengan melakukan wawancara, analisis catatan lapangan, dan lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan.

3.6.1.2 Siswa

Sumber data yang berasal dari siswa akan peneliti dapatkan melalui observasi dan analisis angket, pengamatan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

3.6.1.3 Data Dokumen

Data dokumen yang diperoleh adalah data awal hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan.

3.6.2 Jenis Data

3.6.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau bilangan. Sugiyono (2010:341) menambahkan, data kuantitatif dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram*, dan sejenisnya. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar siswa selama pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan.

3.6.2.2 Data Kualitatif

Sementara data kualitatif menurut Sugiyono (2010:341) disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan wawancara serta catatan lapangan selama pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

3.6.3.1 Teknik Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tingkat pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1-5). Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Tes diberikan kepada siswa secara

individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran.

3.6.3.2 Teknik Non Tes

3.6.3.2.1 *Observasi*

Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian (Kusumah, 2010:66). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data keterampilan guru dan aktifitas siswa selama pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis yang menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

3.6.3.2.2 *Dokumentasi*

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010:329). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto dan video yang menggambarkan proses pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan.

3.6.3.2.3 *Wawancara*

Wawancara adalah aktivitas tanya jawab antara peneliti dengan responden. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon (Sugiyono, 2010:194). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu suatu wawancara yang telah mempersiapkan terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.

3.6.3.2.4 *Angket*

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:199). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner tak berstruktur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan.

3.6.3.2.5 *Catatan Lapangan*

Setiap detail aktivitas pembelajaran dapat diketahui melalui catatan lapangan. Kusumah (2010:62) mendefinisikan catatan lapangan sebagai catatan tentang situasi kelas, baik selama maupun setelah pelajaran usai, mengenai hal penting yang terjadi di kelas. Catatan lapangan dalam penelitian ini berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data perilaku siswa dan perlakuan guru serta suasana dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan.

3.7 **VALIDITAS ALAT PENGUMPUL DATA**

3.7.1 **Tes**

Data tes yang diperoleh dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui validitas isi. Sugiyono (2010:182) menyatakan bahwa pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan. Dalam pengujian validitas pada data tes, digunakan kisi-kisi pembuatan soal sehingga cakupan pengetahuan yang akan diukur sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

3.7.2 Non Tes

Dalam menguji validitas alat pengumpul data non tes, digunakan *practical validity*. Widihastrini (2012) menjabarkan tentang *practical validity* yaitu sepanjang anggota kelompok *action research* memutuskan bahwa instrumen layak untuk digunakan kemudian instrumen dinyatakan valid dan *reliable*. Maka dalam penelitian ini, sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, diajukan terlebih dahulu kepada *expert* atau yang lebih ahli yaitu dosen pembimbing.

3.8 TEKNIK ANALISIS DATA

3.8.1 Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa selama pembelajaran PKn dengan pokok bahasan “Globalisasi” dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan akan disajikan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif tersebut adalah :

(1) Menghitung nilai

Data hasil belajar siswa dapat diukur dengan penskoran terhadap tes evaluasi dan hasil karya siswa. Adapun rumus penghitungan nilai evaluasi dan hasil karya siswa adalah sebagai berikut:

$$NA = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

$\sum X$ = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

(2) Menghitung mean

$$\text{Me} = \frac{\sum X_1}{n}$$

Keterangan :

Me : Mean

$\sum X_1$: jumlah nilai

N : jumlah individu

(Sugiyono, 2010: 49)

(3) Menghitung persentase

Berdasarkan data jumlah siswa yang tuntas, dianalisis persentase ketuntasan dengan rumus berikut:

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

(Zainal Aqib, 2010:41)

Keterangan :

P : persentase

Nilai individu dan persentase klasikal kemudian akan dianalisis ketuntasannya berdasarkan kriteria berikut ini:

Tabel 3.1
Kriteria ketuntasan mapel PKn kelas IV

Kriteria Ketuntasan Minimal		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 65	$>80\%$	Tuntas
< 65	$<80\%$	Tidak Tuntas

(Sumber: dokumen SD N Sekaran 01)

3.8.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan akan dianalisis dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh kemudian dianalisis tingkat keberhasilannya melalui kriteria di bawah ini:

Tabel 3.2

Kriteria persentase data kualitatif

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat keberhasilan pembelajaran
85% – 100%	Sangat baik	Berhasil
65% – 84%	Baik	Berhasil
55% - 64%	Cukup	Tidak Berhasil
0 – 54%	Kurang	Tidak Berhasil

(Zainal Aqib, 2009:161)

3.9 INDIKATOR KEBERHASILAN

Pendekatan CTL berbasis metode permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD N Sekaran 01 dengan kriteria sebagai berikut:

- (1) Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn materi pokok “globalisasi” dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan meningkat dengan kriteria $65\% \leq \text{persentase} \leq 100\%$ dan kualifikasi sekurang-kurangnya baik.

- (2) Aktivitas siswa pembelajaran PKn materi “globalisasi” dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan meningkat dengan kriteria $65\% \leq \text{persentase} \leq 100\%$ dan kualifikasi sekurang-kurangnya baik.
- (3) Pada akhir siklus $> 80\%$ siswa kelas IV SD N Sekaran 01 mencapai batas nilai KKM dalam pembelajaran PKn yaitu 65.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.1.1 Deskripsi Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

4.1.1.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Berdasarkan observasi dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No	Indikator	Skor yang diperoleh					Skor
		0	1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan				√		3
2.	Menyampaikan topik atau permasalahan			√			2
3.	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa			√			2
4.	Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan				√		3
5.	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan			√			2
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok				√		3
7.	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi				√		3
8.	Memberikan refleksi pembelajaran			√			2
9.	Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya			√			2
10.	Menutup pembelajaran			√			2
Jumlah							24
Persentase							60%
Kriteria							C

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor keseluruhan pada observasi keterampilan guru siklus I adalah 24 dengan persentase 60% yang dinilai cukup baik, namun belum dinyatakan berhasil.

Adapun deskripsi perolehan skor pada setiap indikator dipaparkan secara rinci dalam uraian berikut:

(1) Melaksanakan kegiatan pendahuluan

Dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menarik perhatian melalui gestur dan memotivasi siswa dengan memberikan *brain gym* menyanyikan lagu “Kepala pundak lutut kaki”. *Brain gym* dilakukan dengan gerakan sesuai arahan guru yaitu memegang anggota tubuh yang disesuaikan dengan nyanyian. Ketika siswa menyebutkan kepala, maka harus memegang kepala. Sama halnya ketika siswa menyebut pundak, lutut, dan kaki. Setelah serempak, guru meminta siswa menghafalkan kode yaitu 1 untuk kepala, 2 untuk pundak, 3 untuk lutut, dan 4 untuk kaki. Ketika guru menyebutkan angka-angka tertentu, maka siswa harus memegang anggota tubuh sesuai ketetapan kode. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pengetahuan yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya yaitu materi pemerintahan tingkat pusat. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.

(2) Menyampaikan topik atau permasalahan

Dalam menyampaikan topik atau permasalahan, guru memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyampaikan topik tentang *facebook* sebagai jejaring sosial yang populer di Indonesia melalui media gambar logo *facebook*.

Topik ini dipilih karena sesuai dengan materi globalisasi, dan dekat dengan lingkungan siswa. Guru menyampaikan topik dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa sehingga siswa dapat memahami.

(3) Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa

Dalam membentuk kelompok, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menggunakan cara yang variatif dalam pembentukan kelompok, yaitu meminta siswa berhitung angka 1 sampai dengan 6, kemudian mengelompok sesuai angka yang disebutkan. Guru menginstruksikan pembagian kelompok secara jelas sehingga siswa mengerti arahan yang diberikan. Guru membentuk kelompok secara heterogen dengan cara acak tanpa memperhatikan kelompok sosial siswa.

(4) Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan

Guru memperoleh skor 3 dalam mengkondisikan siswa untuk melaksanakan permainan. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan media dan lokasi permainan “Mencari Harta Karun” yaitu di lingkungan sekolah. Kemudian guru menyampaikan prosedur permainan secara runtut dan jelas yaitu setiap kelompok menentukan letak amplop bintang yang harus dicari sesuai dengan peta harta karun yang diberikan, lalu siswa keluar kelas mencari amplop bintang yang berisi tugas kelompok, setelah menemukan siswa masuk kelas kembali untuk mendiskusikan tugas. Guru mengkonfirmasi kesiapan siswa dalam melaksanakan permainan dengan memberikan pertanyaan “apakah kalian sudah siap bermain?”. Dengan demikian, siswa akan lebih siap dan mengerti langkah-langkah permainan.

(5) Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan

Guru memperoleh skor 2 untuk memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan. Hal ini ditunjukkan dengan guru membimbing jalannya permainan dari awal sampai akhir dengan mengawasi jalannya permainan serta mengarahkan aktivitas siswa dalam bermain yang belum benar. Guru bersikap ramah serta interaktif dalam menanggapi siswa dengan selalu melakukan pendekatan baik secara individual maupun kelompok, dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan siswa.

(6) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok

Guru memperoleh skor 3 dalam membimbing diskusi kelompok. Hal ini ditunjukkan dengan guru mengawasi jalannya diskusi dengan berkeliling kelas. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dengan melontarkan kalimat “Ada pertanyaan?” atau “Apakah ada yang kesulitan?”. Guru memfasilitasi kebutuhan siswa dalam proses diskusi diantaranya membimbing secara intensif kelompok yang belum memahami tugas yang harus dilaksanakan, dan memberikan kertas untuk kelompok yang masih membutuhkan.

(7) Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi

Dalam memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang ciri-ciri globalisasi dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa sehingga siswa antusias. Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari diantaranya bercerita tentang banyaknya masyarakat yang memiliki kendaraan pribadi sebagai wujud canggihnya alat transportasi,

mudahnya jaringan komunikasi jarak jauh menggunakan akses internet sebagai wujud canggihna alat komunikasi. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Adakah tanggapan, atau yang ingin bercerita tentang ciri-ciri globalisasi di lingkungannya?”.

(8) Memberikan refleksi pembelajaran

Dalam memberikan refleksi, guru memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyampaikan pesan moral dari materi pembelajaran berdasarkan topik yang diberikan di awal yaitu meminimalisir pemanfaatan jejaring sosial karena berdampak buruk terutama bagi pelajar. Guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Hayo siapa yang ingin memberikan tanggapannya acungkan tangan?”.

(9) Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya

Guru memperoleh skor 2 dalam memfasilitasi pembuatan karya. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan bahan yaitu kertas untuk membuat karya tulis berupa karangan deskripsi. Guru menanyakan terlebih dahulu kepada siswa tentang pengertian karangan deskripsi, namun karena siswa belum paham, maka guru menjelaskan terlebih dahulu. Guru menginstruksikan alokasi waktu yang dimiliki siswa dalam pembuatan karya yaitu 5 menit. Ketika guru mengumumkan alokasi waktu, beberapa siswa protes namun setelah mendengar penjelasan lebih lanjut bahwa karya tulis boleh hanya satu paragraf saja, siswa pun menerima

(10) Menutup pembelajaran

Guru memperoleh skor 2 dalam menutup pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan guru mengkondisikan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi

dengan membagikan lembar soal kepada siswa. Selain itu guru menjelaskan kembali petunjuk pengerjaan soal. Sebelum siswa mengerjakan soal, guru memberikan pertanyaan untuk mendapatkan konfirmasi kesiapan siswa “Ada yang belum jelas?”. Guru memberikan tindak lanjut dengan menghimbau siswa untuk belajar tekun dan tanggap terhadap globalisasi di lingkungannya.

4.1.1.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator	Jumlah Siswa yang Mencapai Skor					Rata-rata skor
		(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	26	9	1	0	0	3,6
2.	Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru	0	9	27	0	0	1,5
3.	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	0	0	7	29	0	1,2
4.	Melakukan aktivitas dalam permainan	8	18	9	1	0	2,9
5.	Melakukan kegiatan diskusi	0	6	30	0	0	2,2
6.	Melaporkan hasil diskusi	6	0	30	0	0	2,3
7.	Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi	34	2	0	0	0	3,9
8.	Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (<i>Questioning</i>) selama pembelajaran	2	0	0	0	34	0,2
9.	Mengikuti kegiatan refleksi	3	33	0	0	0	3,1
10	Pembuatan karya	31	3	2	0	0	3,7
Jumlah							24,6
Persentase							61,5%
Kriteria							C

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata skor siswa adalah 24,6, dengan persentase perolehan skor sebanyak 61,5%. Kriteria yang diperoleh adalah cukup baik.

Adapun deskripsi perolehan skor pada setiap indikator dipaparkan secara rinci dalam uraian berikut:

(1) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran

Dalam persiapan untuk menerima pembelajaran, jumlah siswa yang mendapatkan skor 4 sebanyak 26 siswa, skor 3 sebanyak 9 siswa, dan skor 2 sebanyak 1 siswa dengan rata-rata skor 3,6. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa sudah siap mengikuti pembelajaran. Siswa memasuki kelas tepat waktu dengan tertib dan duduk di tempat duduk masing-masing. Siswa menyiapkan buku dan alat tulis. Siswa menunjukkan sikap siap menerima pembelajaran. Namun ada 1 siswa yang masih belum siap menerima pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan siswa tersebut makan jajan ketika guru sudah membuka pembelajaran.

(2) Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru

Dalam menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru, sebanyak 9 siswa memperoleh skor 3, dan sebanyak 27 siswa memperoleh skor 2 dengan rata-rata skor 1,5. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa sudah mampu menjawab pertanyaan guru dan memberikan gagasan. Beberapa siswa menanggapi dengan mengangkat tangan terlebih dahulu, sementara beberapa siswa menjawab secara serempak tanpa mengangkat tangan. Adapun tanggapan berupa pertanyaan masih belum tampak. Siswa masih enggan dalam bertanya

aktif. Namun secara klaisaka siswa sudah merespon penyampaian topik dari guru meskipun belum optimal.

(3) Menjaga kekondusifan selama pembentukan kelompok

Selama pembentukan kelompok, siswa mengikuti instruksi guru dengan benar. Siswa berhitung angka 1 sampai 6, kemudian mengelompok sesuai angka yang sama. Namun beberapa siswa masih enggan bergabung dengan teman kelompoknya. Ketika bergabung dengan kelompok, suasana menjadi gaduh karena siswa masih bingung mencari siapa saja teman kelompok dan di mana meja kelompok yang harus ditempati. Ketidakkondusifan pun terjadi. Maka skor 1 diperoleh 29 siswa, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa memperoleh skor 2. Rata-rata skor siswa adalah 1,2.

(4) Melakukan aktivitas dalam permainan

Dalam kegiatan ini tampak *motor activities* siswa. Namun selama beraktivitas dalam permainan yaitu mencari “amplop bintang” yang tersebar di lingkungan sekolah, keantusiasan dan semangat siswa masih kurang. Fokus pada permainan pun masih dinilai belum maksimal. Selama permainan, masih ditemukan beberapa siswa yang bergurau. Meskipun demikian, siswa sudah mau melakukan aktivitas sesuai dengan arahan guru. Permainan dilakukan dengan lancar dan sportif. Adapun kemampuan kerjasama dengan teman kelompok terlihat masih kurang ditunjukkan dengan beberapa siswa yang masih berkomunikasi dan berbaur dengan teman kelompok bermainnya. Deskripsi tersebut sesuai dengan skor yang diperoleh siswa, yaitu sebanyak 8 siswa

memperoleh skor 4, 18 siswa memperoleh skor 3, 9 siswa memperoleh skor 2 dan 1 siswa memperoleh skor 1. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,9.

(5) Melakukan kegiatan diskusi

Mental activities tampak pada kegiatan berdiskusi. Perolehan skor 6 siswa adalah 3. Hal ini ditunjukkan dengan keenam siswa tersebut aktif dalam diskusi yaitu pemberi gagasan dan pencatat hasil diskusi. Sementara 30 siswa memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dengan siswa mengikuti jalannya diskusi tanpa mengungkapkan gagasan atau pertanyaan. Meskipun demikian, siswa sudah bersikap demokratis dengan mempersilakan teman lain untuk menanggapi. Dari perolehan skor tersebut dihasilkan rata-rata skor yaitu 2,2.

(6) Melaporkan hasil diskusi

Dalam melaporkan hasil diskusi, 6 siswa memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan siswa berani melaporkan hasil diskusi di depan kelas dengan memanfaatkan media yaitu gambar yang telah tertempel di papan tulis. Sementara itu, 30 siswa yang lain memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dengan siswa menyimak pemaparan diskusi temannya serta mencatat hal-hal penting yang terungkap. Dari perolehan skor tersebut dihasilkan rata-rata skor yaitu 2,3.

(7) Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi

Dalam menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru 34 siswa memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan siswa duduk tenang dan memperhatikan dan mendengarkan guru, merespon pertanyaan guru tentang kejelasan materi, menanggapi dengan bertanya. Sementara itu, 2 siswa lainnya memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dengan siswa duduk tenang memperhatikan, mengkonfirmasi

kejelasan, tanpa menanggapi dan bertanya. Rata-rata skor yang diperoleh paling tinggi diantara indikator yang lainnya yaitu 3,9.

(8) Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (*Questioning*) selama pembelajaran

Selama pembelajaran, siswa masih belum berani mengungkapkan pendapat apalagi bertanya. Sehingga terhitung dari 36 siswa hanya 2 siswa yang berani bertanya dan memperoleh skor 4. Sementara itu, 34 lainnya tidak memperoleh skor karena enggan bertanya. Rata-rata skor adalah 0,2. Sehingga dapat diketahui bahwa *oral activities* siswa masih sangat kurang.

(9) Mengikuti kegiatan refleksi

Selama pemberian refleksi dari guru, siswa memperhatikan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan semua siswa memfokuskan perhatiannya kepada guru. Tiga siswa berani memberikan tanggapan berupa kesan dan pertanyaan sehingga memperoleh skor 4. Sementara itu, 33 lainnya memperoleh skor 3 karena masih enggan memberikan tanggapan. Rata-rata skor adalah 3,1.

(10) Pembuatan karya

Karya pada siklus I adalah karya tulis berupa karangan deskripsi. Sebagian besar siswa mampu memahami arahan guru tentang karangan deskripsi sehingga sebagian besar siswa mampu membuat karya sesuai konteks pembahasan dalam pembelajaran. Alokasi waktu yang diberikan guru dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan skor yang diperoleh yaitu sebanyak 31 siswa memperoleh skor 4, 3 siswa memperoleh skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 2. Rata-rata skor adalah 3,7.

4.1.1.2 Hasil Belajar Siswa

4.1.1.2.1 Nilai Evaluasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi pembelajaran PKn melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh data nilai evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	91 – 100	2	5,55%	Tuntas
2.	81 – 90	2	5,55%	Tuntas
3.	71 – 80	8	22,22%	Tuntas
4.	61 – 70	8	22,22%	Tuntas
5.	51 – 60	8	22,22%	Tidak Tuntas
6.	41 – 50	4	11,11%	Tidak Tuntas
7.	< 41	4	11,11%	Tidak Tuntas
Jumlah			100%	

Tabel distribusi frekuensi tersebut menunjukkan bahwa melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh hasil 55,55% atau sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas. Sedangkan 44,45% atau sebanyak 16 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam belajar. Rata-rata nilai siswa adalah 66,94 dengan nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 30. Nilai yang sering muncul adalah antara 60 – 80.

Adapun analisisnya adalah 5,55% siswa atau sebanyak 2 siswa memperoleh nilai antara 91 – 100. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab pertanyaan isian dengan benar, dan menjawab pertanyaan uraian dengan analisis yang tepat. 5,55% siswa atau sebanyak 2 siswa memperoleh nilai 81 – 90. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan isian dengan benar, namun kemampuan menganalisis dan menjawab soal uraian masih belum baik. 22,22% atau sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 71 – 80. Hal ini ditunjukkan dengan kesalahan menjawab 1 soal isian, dan kemampuan menganalisis soal uraian kurang baik karena satu poin jawaban kurang tepat. 22,22% atau sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 61 – 70. Hal ini ditunjukkan dengan kesalahan menjawab 1 – 2 soal uraian, dan kemampuan menganalisis soal uraian kurang baik karena 2 poin jawaban tidak benar. 22,22% atau sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 51 – 60. Hal ini ditunjukkan dengan kesalahan menjawab 2 soal isian, dan kemampuan menganalisis soal uraian kurang baik karena 2 poin jawaban tidak benar dan tulisan tidak terbaca. 11,11% atau sebanyak 4 siswa memperoleh nilai 41 – 50. Hal ini ditunjukkan dengan kesalahan menjawab 3 soal isian, dan soal uraian sebagian besar salah. Dan sisanya yaitu 11,11% atau sebanyak 4 siswa memperoleh nilai 31 – 40. Hal ini ditunjukkan dengan kesalahan menjawab 3 soal isian, dan menjawab sebagian besar soal uraian dengan kurang tepat dan tulisan tidak terbaca.

4.1.1.2.2 Nilai Karya Siswa

Selain nilai evaluasi, penelitian ini juga menganalisis nilai karya siswa sebagai data pendukung. Karya pada siklus ini adalah karya tulis berupa karangan deskripsi. Adapun data disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Penilaian Hasil Karya Siswa Siklus I

No	Indikator	Jumlah skor tingkat kemampuan				Total jumlah skor	Persentase	kategori
		(1)	(2)	(3)	(4)			
1.	Persiapan alat dan bahan	0	0	29	7	115	79,9%	B
2.	Apresiasi hasil karya	14	9	9	4	75	52,1%	D
3.	Ketepatan hasil karya	4	9	16	7	98	68%	B
4.	Ketepatan waktu	8	13	11	4	93	64,6%	C
5.	Kebersihan	4	10	19	3	96	66,7%	C
	Jumlah skor					463		
	Rata-rata skor					12,86		
	Persentase keberhasilan						80,38%	B

Hasil pengamatan dan evaluasi pembuatan karya tulis berupa karangan deskripsi tentang globalisasi, diperoleh skor rata-rata 12,86 dengan kategori baik. Persiapan alat dan bahan memperoleh skor 115 dengan kriteria baik, apresiasi hasil karya memperoleh skor 75 dengan kriteria kurang, ketepatan hasil karya memperoleh skor 98 dengan kriteria baik, ketepatan waktu memperoleh skor 93 dengan kriteria cukup, dan kebersihan memperoleh skor 96 dengan kriteria cukup.

Dalam pembuatan karya karangan deskripsi, banyak siswa yang kesulitan karena belum memahami definisi karangan deskripsi.

4.1.1.3 Refleksi Siklus I

4.1.1.3.1 *Permasalahan Pembelajaran pada Penelitian Siklus I*

(1) Keterampilan Guru

Keterampilan guru belum maksimal dan belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang ditemukan. Guru belum memberikan variasi media dan gestur serta mimik yang menarik minat dan perhatian siswa. Guru juga belum begitu terampil mengelola kelas terutama ketika pembentukan kelompok. Keterampilan bertanya yang dilaksanakan guru kurang intensif dengan hanya memberikan pertanyaan umum dan tidak mengerucut. Adapun secara rinci permasalahan yang muncul adalah: (a) tidak mempersiapkan siswa secara fisik dan psikis dalam kegiatan pendahuluan, (b) penyampaian topik kurang jelas dan kurang memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi, (c) dalam pembentukan kelompok, tidak memberikan instruksi secara jelas dan tidak mengatur meja atau tempat kelompok, (d) guru tidak memberikan motivasi agar siswa sportif dan fokus dalam melaksanakan permainan, (e) ketika memberikan refleksi, guru tidak mengkondisikan siswa terlebih dahulu, dan tidak memberikan kesan dan pesan terhadap permainan yang dilakukan siswa, (f) guru tidak memberikan alokasi waktu yang jelas pada pembuatan karya, (g) guru tidak menyimpulkan pembelajaran dan tidak memberikan umpan balik.

Meskipun demikian guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan runtut dan baik. Keberhasilan ditunjukkan guru dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan. Apersepsi dilakukan dengan tepat, topik pembelajaran menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi, serta motivasi melalui *brain gym* yang diberikan membuat siswa antusias dan tergugah semangatnya.

(2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada siklus I belum optimal dan belum mencapai kriteria keberhasilan. Hal ini disebabkan adanya beberapa permasalahan yang ditemukan. *Motor activities* belum terlaksana secara teratur dan sesuai instruksi guru. *Oral activities* juga belum tampak. Siswa masih enggan dalam menanggapi guru dengan pertanyaan atau gagasan. Secara rinci permasalahan yang ditemukan diantaranya: (a) ada 1 siswa belum mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran, (b) sebagian siswa enggan memberikan tanggapan pada saat pemberian topik, (c) pembentukan kelompok tidak kondusif, (d) kemampuan kerjasama dalam melaksanakan permainan masih kurang, (e) bertanya aktif belum berkembang.

Meskipun demikian siswa sudah berusaha mengikuti arahan dari guru baik ketika kegiatan pendahuluan, kegiatan permainan, diskusi, maupun penutup. Siswa melaksanakan permainan dengan cukup baik sesuai prosedur, kegiatan diskusi dan pemodelan juga berhasil dilakukan tanpa halangan yang berarti.

4.1.1.3.2 Perbaikan untuk Siklus II

Perbaikan yang akan dilakukan untuk siklus II diantaranya:

- (1) Guru menerapkan permainan baru yaitu “Misteri Kotak Imajinasi”.
- (2) Guru mengubah sistem pendukung pada media yang digunakan yaitu seperangkat alat permainan “Misteri Kotak Imajinasi”, poster, dan papan kalimat.
- (3) Guru meningkatkan pemberian gestur dan mimik untuk menarik perhatian siswa.
- (4) Guru meningkatkan intensitas bertanya dan menstimulasi siswa untuk bertanya aktif.
- (5) Guru memberikan variasi baru dalam pembentukan kelompok.
- (6) Guru meningkatkan pengelolaan kelas terutama dalam pembentukan kelompok dan pengkondisian siswa saat melakukan permainan.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1 Deskripsi Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

4.1.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru pada siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator	Skor yang diperoleh					skor
		0	1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan					√	4
2.	Menyampaikan topik atau permasalahan				√		3
3.	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa					√	4

4.	Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan				√	4
5.	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan			√		3
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok			√		3
7.	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi			√		3
8.	Memberikan refleksi pembelajaran		√			2
9.	Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya			√		3
10	Menutup pembelajaran			√		3
Jumlah						32
Persentase						80%
Kriteria						B

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor keseluruhan dalam observasi keterampilan guru siklus II adalah 32, dengan persentase 80% dan kriteria baik.

Secara rinci, deskripsi perolehan skor pada setiap indikator dipaparkan dalam uraian berikut:

(1) Melaksanakan kegiatan pendahuluan

Dalam pelaksanaan kegiatan pendahuluan, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru telah menyiapkan siswa secara fisik dan psikis yaitu mengatur tempat duduk dan meminta siswa untuk fokus, menarik perhatian dan memotivasi siswa dengan gestur dan mimik yang variatif serta pemberian *brain gym*. Siswa diminta menyanyikan lagu “Aku Seorang Kapiten” sambil bergerak sesuai arahan guru. Setelah gerakan kompak, baru kemudian siswa diarahkan ke materi. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi yang lalu yaitu yaitu ciri-ciri globalisasi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Menyampaikan topik atau permasalahan

Dalam penyampaian topik atau permasalahan, guru memperoleh skor 3. Topik yang diberikan adalah latihan gabungan TNI yang akan dilaksanakan pada tahun ini di Indonesia. Siswa sangat tertarik dan antusias karena topik diberikan dengan bahasa yang mudah dipahami. Topik yang disampaikan terkait dengan materi yaitu dampak globalisasi dilihat dari segi pertahanan negara. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Ada yang akan memberikan tanggapan?”.

(3) Membentuk kelompok beranggotakan 5 – 6 siswa

Dalam pembentukan kelompok, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru mengelompokkan siswa secara yang variatif yaitu berdasarkan kartu nama yang diberikan. Sebelum pembelajaran guru telah memberikan titik berwarna pada bagian kanan bawah kartu. Warna tersebut adalah identitas kelompok yang terdiri dari biru, ungu, pink, merah, dan oranye. Pengelompokan warna didasarkan pada perolehan nilai siswa pada siklus sebelumnya sehingga terbentuk kelompok yang heterogen. Guru menginstruksikan pembentukan kelompok dengan jelas sehingga siswa paham. Guru mengatur terlebih dahulu meja kelompok sesuai warna sehingga siswa mengelompok dengan tertib.

(4) Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan

Dalam mengkondisikan siswa melaksanakan permainan, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan media permainan yaitu seperangkat alat permainan “Misteri Kotak Imajinasi”. Guru

menyampaikan prosedur permainan secara jelas melalui pembacaan pesan misteri pada kotak imajinasi oleh siswa, dan memberikan penjelasan lebih lanjut tentang prosedur permainan yaitu melaksanakan baris berbaris dan bisik berantai di samping kelas, mencari poster yang sesuai, dan berdiskusi tentang dampak positif dan negatif globalisasi. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan “Ada yang belum jelas?”. Guru mengkonfirmasi kesiapan siswa dalam bermain dengan bertanya “Apa kalian sudah siap bermain?”.

(5) Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan

Dalam memfasilitasi siswa melakukan permainan, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru dengan sabar membimbing siswa dalam melaksanakan permainan dari awal sampai akhir dengan memberikan arahan, pantauan, pada setiap kelompok. Guru bersikap ramah dan interaktif dalam menanggapi siswa dengan menjawab setiap pertanyaan dengan jelas dan sumringah, serta berusaha melakukan pendekatan baik secara individual maupun kelompok. Guru mengkondisikan siswa fokus dalam permainan dengan memberikan semangat yaitu “Ayo anak-anak, bermain yang fokus ya?”.

(6) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok

Dalam membimbing siswa berdiskusi, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru memberikan pengarahan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi yaitu menyampaikan materi yang didiskusikan berhubungan dengan kalimat yang diperoleh dalam bisik berantai, dan gambar poster yang dipilih. Guru memfasilitasi siswa dalam proses diskusi dengan memberikan

kebutuhan siswa seperti kertas yang kurang, hilang, atau sobek. Guru mengawasi jalannya diskusi dengan berkeliling kelas untuk memantau jalannya diskusi dan memberikan pengarahan intensif baik secara individual maupun kelompok.

(7) Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi

Dalam memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyampaikan materi dampak positif dan negatif globalisasi dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti siswa. guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa yaitu begitu banyak barang-barang dalam kehidupan sehari-hari seperti peralatan rumah tangga, buku, bahkan bolpoin yang merupakan produk luar negeri. Selain itu banyaknya anak-anak yang telah mengenal internet yang merupakan dampak positif dan negatif globaliasasi. Guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Adakah yang ingin menanggapi atau bertanya?”.

(8) Memberikan refleksi pembelajaran

Dalam menyampaikan refleksi, guru memperoleh skor 2. Hal ini ditunjukkan dengan guru mengkondisikan siswa untuk fokus dan memperhatikan dengan memintas mengajak siswa dengan kalimat “Ayo anak-anak, ibu akan memberikan kesan dan pesan, tolong diperhatikan baik-baik ya?”. Guru memberikan kesan terhadap pembelajaran yang baru saja dilakukan yaitu permainan dilaksanakan dengan baik dan tertib dan proses permainan berjalan dengan lancar sesuai harapan, serta siswa bermain dengan antusias. Dalam menyampaikan kesan ini, guru menunjukkan mimik yang puas dan bahagia sehingga siswa ikut bersorak gembira.

(9) Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya

Dalam memfasilitasi pembuatan karya, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan yaitu kertas untuk menggambar poster yang dibagikan masing-masing siswa satu lembar. Guru menginstruksikan alokasi waktu yaitu 10 menit. Siswa banyak yang protes dan guru menjelaskan kembali mengapa waktu yang dimiliki siswa hanya 10 menit yaitu karena menggambar poster tidak harus *full block*, dan alokasi waktu dalam pembelajaran terbatas. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya dengan menjelaskan poster yang baik itu seperti apa, contoh-contoh poster tentang globalisasi harus mengandung pesan yang positif, dan gambar poster boleh sama dengan poster yang digunakan dalam permainan.

(10) Menutup pembelajaran

Dalam menutup pembelajaran, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyampaikan simpulan materi yaitu dampak positif dan negatif globalisasi serta bagaimana cara menanggapinya. Ketika simpulan disampaikan siswa memperhatikan dengan seksama karena guru menyampaikan dengan posisi di tengah tengah siswa dan berusaha memandangi semua siswa. Guru mengkondisikan siswa untuk mengerjakan evaluasi dengan membagikan lembar evaluasi, memberikan pengarahannya tentang petunjuk pengerjaan soal evaluasi, dan memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas dengan melontarkan pertanyaan “Ada yang belum jelas?”. Ketika lembar soal dibagikan ada beberapa siswa yang mengeluh karena mengerjakan soal yang terlalu banyak. Dalam menanggapi hal ini, guru menjelaskan tentang arti belajar

yaitu memperoleh pengetahuan untuk dasar perubahan perilaku. Apabila soal tidak diberikan maka pengetahuan akan ‘mengambang’ saja. Guru memberikan tindak lanjut untuk tetap belajar tekun tentang materi PKn agar mudah memahami, dan pemberian tugas untuk pertemuan berikutnya yaitu mempersiapkan bahan pembuatan kliping.

4.1.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi aktivitas siswa siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Jumlah Siswa yang Mencapai Skor					Rata-rata skor
		(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	33	3	0	0	0	3,9
2.	Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru	8	4	24	0	0	2,6
3.	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	29	7	0	0	0	3,8
4.	Melakukan aktivitas dalam permainan	22	12	2	0	0	3,5
5.	Melakukan kegiatan diskusi	22	10	4	0	0	3,5
6.	Melaporkan hasil diskusi	8	0	28	0	0	2,4
7.	Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi	10	24	2	0	0	3,2
8.	Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (<i>Questioning</i>) selama pembelajaran	8	0	0	0	28	0,9
9.	Mengikuti kegiatan refleksi	31	5	0	0	0	3,9
10.	Pembuatan karya	27	7	2	0	0	3,6
Jumlah							31,3
Persentase							78,25%
Kriteria							B

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor rata-rata aktivitas siswa adalah 31,3, dan persentase yang diperoleh adalah 78,25% sehingga dapat dinilai baik. Persentase tersebut juga sudah menunjukkan keberhasilan yaitu $\geq 65\%$. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa aktivitas siswa pada siklus II ini meningkat.

Adapun deskripsi perolehan skor pada setiap indikator dipaparkan secara rinci dalam uraian berikut:

(1) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran

Dalam persiapan untuk menerima pembelajaran, jumlah siswa yang mendapatkan skor 4 sebanyak 33 siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa masuk ruang kelas tepat waktu, menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis, dan menunjukkan sikap siap menerima pembelajaran. Skor 3 diperoleh 3 siswa. Hal ini ditunjukkan dengan 3 siswa tersebut tidak menyiapkan buku pembelajaran. Dari perolehan skor tersebut dapat dihitung skor rata-rata adalah 3,9.

(2) Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru

Dalam menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru, sebanyak 8 siswa memperoleh skor 4 ditunjukkan dengan menjawab pertanyaan guru tentang latihan gabungan TNI, menanggapi dan bertanya dengan mengangkat tangan kanan terlebih dahulu tentang hubungan antara latihan gabungan dengan globalisasi, termasuk dampak positif atau negatifkah latihan tersebut, dan untuk apa diadakan latihan gabungan TNI. Empat siswa memperoleh

skor 3 ditunjukkan dengan menanggapi dengan bertanya dan memberikan gagasan tapi tidak mengangkat tangan kanan terlebih dahulu. Dan 24 siswa lainnya memperoleh skor 2 ditunjukkan dengan menjawab pertanyaan dari guru dan menanggapi dengan memberikan gagasan tanpa bertanya dan mengangkat tangan terlebih dahulu. Dari perolehan skor tersebut dapat dihitung skor rata-rata adalah 2,6.

(3) Menjaga kekondusifan selama pembentukan kelompok

Pembentukan kelompok dilakukan dengan meminta siswa mengelompok sesuai titik warna yang sama pada kartu nama siswa. Selama pembentukan kelompok, siswa mau mengikuti instruksi guru dengan benar. Siswa melihat titik warna di kartu nama masing-masing, dan mengelompok dengan pemilik titik warna yang sama sesuai meja kelompok yang telah ditentukan guru. Maka skor 4 diperoleh 29 siswa siswa. Sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa memperoleh skor 3 ditunjukkan dengan sikap kurang menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela. Dari perolehan skor tersebut dapat dihitung skor rata-rata adalah 3,8.

(4) Melakukan aktivitas dalam permainan

Dalam melakukan aktivitas permainan, sebanyak 22 siswa memperoleh skor 4, 12 siswa memperoleh skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 2. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa melakukan aktivitas sesuai arahan guru yaitu baris berbaris, bisik berantai, dan memilih poster. Siswa bermain dengan sportif dalam kelompoknya sehingga tidak ada kecurangan yang terjadi. Siswa bekerjasama dengan baik saat bermain. Hal ini tampak ketika melakukan bisik berantai, siswa berusaha agar kelompoknya

menjadi yang paling cepat dan benar. Namun, belasan siswa kurang fokus dalam bermain dan 2 siswa bergurau ketika baris berbaris.

(5) Melakukan kegiatan diskusi

Dalam melakukan kegiatan diskusi, 22 siswa memperoleh skor 4, ditunjukkan dengan siswa mengikuti jalannya diskusi dengan mengungkapkan gagasan, mencatat hasil diskusi, dan demokratis mempersilakan teman untuk menanggapi. Sepuluh siswa memperoleh skor 3, ditunjukkan dengan siswa mengikuti jalannya diskusi tanpa mencatat hasilnya. Dan 4 siswa memperoleh skor 2, ditunjukkan dengan siswa mengikuti jalannya diskusi dengan mencatat hasil diskusi tanpa mengungkapkan gagasan atau pertanyaan. Dari perolehan skor tersebut dihasilkan skor rata-rata yaitu 3,5.

(6) Melaporkan hasil diskusi

Dalam melaporkan hasil diskusi, 8 siswa memperoleh skor 4, ditunjukkan dengan siswa berani melaporkan hasil diskusi di depan kelas melalui media yaitu kartu kalimat dan papan kalimat serta poster yang telah disediakan guru. Sementara itu, 28 siswa yang lain memperoleh skor 2, ditunjukkan dengan siswa menyimak pemaparan diskusi temannya serta mencatat hal-hal penting yang terungkap tanpa membacakan hasil diskusi dan memanfaatkan media dalam menjelaskan. Dari perolehan skor tersebut dihasilkan skor rata-rata yaitu 2,4.

(7) Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi

Dalam menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru, suasana kurang kondusif karena sebagian besar siswa bersama-sama menjawab dan mengajukan pertanyaan tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu. Skor yang diperoleh adalah

sebanyak 10 siswa memperoleh skor 4, ditunjukkan dengan siswa duduk tenang dan memusatkan perhatian, mendengarkan penjelasan guru, mengkonfirmasi kejelasan pemberian materi dari guru, dan mengajukan pertanyaan. Sebanyak 24 siswa memperoleh skor 3, ditunjukkan dengan siswa duduk tenang memperhatikan guru, mendengarkan penjelasan guru, dan mengkonfirmasi kejelasan pemberian materi dari guru. Dan 2 siswa lainnya memperoleh skor 2, ditunjukkan dengan siswa duduk tenang dan memperhatikan guru, dan mendengarkan penjelasan guru. Dari perolehan skor tersebut dapat dihitung skor rata-rata yaitu 3,2.

(8) Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (*Questioning*) selama pembelajaran

Selama pembelajaran, siswa masih belum berani mengungkapkan pendapat apalagi bertanya meskipun guru telah memberikan kesempatan. Namun jumlah siswa yang aktif bertanya menunjukkan peningkatan yaitu sebanyak 8 siswa bertanya baik dalam kegiatan pendahuluan, inti, maupun penutup sehingga memperoleh skor 4. Sementara itu, 28 lainnya tidak memperoleh skor karena enggan bertanya. Maka skor rata-rata yang diperoleh dalam indikator ini adalah 0,9.

(9) Mengikuti kegiatan refleksi

Selama pemberian refleksi dari guru, siswa memperhatikan dengan baik. Semua siswa memfokuskan perhatiannya kepada guru. Tiga puluh satu siswa menyimak penyampaian pesan dari guru, berani memberikan tanggapan berupa kesan dan pertanyaan meskipun secara serempak sehingga memperoleh skor 4.

Sementara itu, 5 lainnya memperoleh skor 3 karena masih enggan memberikan tanggapan.

(10) Pembuatan karya

Dalam pembuatan karya, sebagian besar siswa mampu memahami arahan guru sehingga mampu mengerjakan sendiri karya yang sesuai dengan konteks materi. Siswa juga mampu memanfaatkan bahan yang diberikan guru yaitu kertas, dan pensil warna yang telah dibawa secara maksimal. Namun, alokasi waktu yang diberikan guru terlalu minim sehingga banyak siswa yang terlambat atau melebihi alokasi waktu yang diberikan dalam pembuatan karya. Hal ini sesuai dengan skor yang diperoleh yaitu sebanyak 27 siswa memperoleh skor 4, 7 siswa memperoleh skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 2. Dan rata-rata yang diperoleh adalah 3,6.

4.1.2.2 Hasil Belajar Siswa

2.1.2.2.1 Nilai Evaluasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi pembelajaran PKn melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh data nilai evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	91 – 100	0	0%	Tuntas
2.	81 – 90	5	13,88%	Tuntas
3.	71 – 80	7	19,44%	Tuntas
4.	61 – 70	14	38,88%	Tuntas

5.	51 – 60	3	8,33%	Tidak Tuntas
6.	41 – 50	7	19,44%	Tidak Tuntas
7.	< 41	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah			100%	

Tabel distribusi frekuensi tersebut menunjukkan bahwa melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh hasil 72,22% atau sebanyak 26 siswa dinyatakan tuntas. Sedangkan 27,78% atau sebanyak 10 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam belajar. Rata-rata nilai siswa adalah 70 dengan nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 50. Nilai yang sering muncul adalah antara 61-70.

Analisisnya adalah 13,88% atau sebanyak 5 siswa memperoleh nilai antara 81 – 90, ditunjukkan dengan kemampuan menjawab 5 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab 2 soal uraian dengan benar tetapi kurang lengkap. 19,44% atau sebanyak 7 siswa memperoleh nilai antara 71 – 80, ditunjukkan dengan kemampuan menjawab 3 – 4 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab 2 soal uraian dengan benar tetapi kurang lengkap. 38,88% atau sebanyak 14 siswa memperoleh nilai antara 61 – 70, ditunjukkan dengan kemampuan menjawab 2 – 3 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab 2 soal uraian dengan lengkap tetapi kurang benar. 8,33% atau sebanyak 3 siswa memperoleh nilai antara 51 – 60, ditunjukkan dengan kemampuan menjawab 2 – 3 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab 2 soal uraian dengan lengkap dan kurang benar. 19,44% atau sebanyak 7 siswa memperoleh nilai antara 41 – 50, ditunjukkan dengan kemampuan

menjawab 2 – 3 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab 2 soal uraian dengan kurang lengkap dan kurang benar.

4.1.1.2.2 Nilai Karya Siswa

Selain nilai siswa yang diperoleh melalui evaluasi, penelitian ini juga menganalisis nilai karya siswa sebagai data pendukung. Karya yang dibuat adalah poster tentang globalisasi. Adapun data disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8

Penilaian Hasil Karya Siswa Siklus II

No	Indikator	Jumlah skor tingkat kemampuan				Total jumlah skor	Persentase	kategori
		(1)	(2)	(3)	(4)			
1.	Persiapan alat dan bahan	0	0	8	28	136	94,44%	A
2.	Apresiasi hasil karya	2	16	15	3	91	63,19%	C
3.	Ketepatan hasil karya	0	1	9	26	133	92,36%	A
4.	Ketepatan waktu	21	11	4	0	55	38,2%	D
5.	Kebersihan	0	0	1	35	143	99,3%	A
	Jumlah skor					561		
	Rata-rata skor					15,58		
	Persentase keberhasilan						80,38%	B

Hasil pengamatan dan evaluasi pembuatan karya pada siklus II berupa poster tentang globalisasi, diperoleh skor rata-rata 15,58 dengan kategori baik. Persiapan alat dan bahan memperoleh skor 136 dengan kriteria sangat baik,

apresiasi hasil karya memperoleh skor 91 dengan kriteria cukup, ketepatan hasil karya memperoleh skor 133 dengan kriteria sangat baik, ketepatan waktu memperoleh skor 55 dengan kriteria kurang, dan kebersihan memperoleh skor 143 dengan kriteria sangat baik. Dalam pembuatan karya poster, banyak siswa yang tidak memperhatikan alokasi waktu sehingga terlambat dalam mengumpulkan karya.

4.1.2.3 Refleksi Siklus II

4.1.1.3.1 *Permasalahan Pembelajaran pada Penelitian Siklus II*

(1) Keterampilan Guru

Keterampilan guru sudah meningkat dari siklus I dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Namun masih ada beberapa permasalahan yang ditemukan. Adapun secara rinci permasalahan yang muncul adalah: (a) tidak memanfaatkan media dalam menyampaikan topik, (b) tidak memberikan motivasi agar siswa bermain dengan semangat dan sportif, (c) tidak memberikan kesempatan siswa untuk bertanya pada saat membimbing diskusi kelompok, (d) tidak menyampaikan kesan dan pesan serta tidak memberi kesempatan siswa untuk menanggapi pada saat pemberian refleksi.

Meskipun demikian, banyak keberhasilan yang telah dicapai guru diantaranya dalam melakukan kegiatan pendahuluan, guru berhasil mengantarkan siswa ke materi dengan apersepsi dan motivasi yang menarik dan membuat siswa bersemangat. Dalam kegiatan inti, guru telah mengelola kelas dengan baik sehingga meskipun permainan dilaksanakan di luar kelas, suasana tetap terkondisikan dengan baik. Dalam penutup, guru memberikan refleksi dengan

sangat baik sehingga siswa antusias memperhatikan. Evaluasi dan pembuatan karya juga dapat dikondisikan dengan cukup baik.

(2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada siklus II meningkat dan telah memenuhi kriteria keberhasilan. Namun masih ada permasalahan yang ditemukan. Secara rinci permasalahan yang ditemukan diantaranya: (a) sebagian besar siswa menanggapi penyampaian topik dengan menjawab dan bertanya namun secara serempak tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu, (b) saat menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru, suasana kurang kondusif, (c) sebagian besar siswa masih ragu dan enggan bertanya.

Meskipun demikian, banyak keberhasilan dalam aktivitas siswa diantaranya siswa berhasil melaksanakan permainan dengan tertib sesuai arahan guru. Selain itu siswa selalu memperhatikan penjelasan dan instruksi guru. Ketika refleksi sudah cukup banyak siswa yang memberikan tanggapan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa aktivitas bertanya aktif dan *oral activities* meningkat dari siklus I.

4.1.1.3.2 Perbaikan untuk Siklus III

Perbaikan yang akan dilakukan untuk siklus II diantaranya:

- (1) Guru menerapkan permainan “Mencari harta Karun” untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mencegah kejenuhan.
- (2) Guru mengubah sistem pendukung pada media yang digunakan yaitu seperangkat alat permainan “Mencari Harta Karun”.

(3) Guru meningkatkan intensitas bertanya dan menstimulasi siswa untuk bertanya aktif.

(4) Guru memberikan variasi baru dalam pembentukan kelompok.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1 Deskripsi Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

4.1.3.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru siklus III, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No	Indikator	Skor yang diperoleh					skor
		0	1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan					√	4
2.	Menyampaikan topik atau permasalahan				√		3
3.	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa					√	4
4.	Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan					√	4
5.	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan					√	4
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok					√	4
7.	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi					√	4
8.	Memberikan refleksi pembelajaran				√		3
9.	Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya				√		3
10.	Menutup pembelajaran					√	4
Jumlah							37
Persentase							92,5 %
Kriteria							SB

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor keseluruhan dalam observasi keterampilan guru siklus III adalah 37, dengan persentase 92,5% dan kriteria sangat baik.

Adapun deskripsi perolehan skor pada setiap indikator dipaparkan secara rinci dalam raian berikut:

(1) Melaksanakan kegiatan pendahuluan

Dalam pelaksanaan kegiatan pendahuluan, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis melalui pengaturan tempat duduk dan meminta siswa untuk fokus. Guru menarik perhatian dan memotivasi siswa dengan gestur dan mimik yang variatif serta pemberian *brain gym* yaitu melakukan gerakan tepuk-tepuk. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa komunitas, dan meminta setiap komunitas melakukan tepuk dengan irama sesuai arahan guru. Setiap komunitas melakukan tepuk yang berbeda-beda. Ketika semua siswa sudah mengerti, guru meminta setiap komunitas melakukan tepuknya sesuai arahan guru sehingga menghasilkan tepuk harmoni. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi yang lalu yaitu dampak globalisasi “Anak-anak, apakah kalian masih ingat pertemuan yang lalu kita sudah belajar tentang apa?”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Menyampaikan topik atau permasalahan

Dalam penyampaian topik atau permasalahan, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa dalam menyampaikan topik yaitu bercerita tentang salah seorang

teman yang lupa akan kebudayaan Indonesia setelah tinggal beberapa bulan di Korea. Siswa sangat antusias karena topik terkait dengan materi yaitu pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Kira-kira ada yang ingin menanggapi cerita Ibu tidak?”.

(3) Membentuk kelompok beranggotakan 5 – 6 siswa

Dalam pembentukan kelompok, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru mengelompokkan siswa dengan cara yang variatif yaitu melalui pertanyaan acak. Guru memberikan beberapa pertanyaan diantaranya “Siapa yang memiliki *facebook*?”, “Siapa yang menyukai Korea?”, “Siapa yang menyukai kebudayaan Indonesia?”. Guru mengelompokkan siswa yang memiliki jawaban sama atas pertanyaan-pertanyaan tersebut, sehingga kelompok menjadi heterogen. Guru menginstruksikan pembentukan kelompok dengan jelas. Guru mengatur meja kelompok terlebih dahulu sehingga proses pengelompokan cukup kondusif. Siswa mengetahui meja atau tempat kelompoknya untuk berdiskusi sehingga tidak gaduh mencari teman kelompok dan tempat untuk berdiskusi.

(4) Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan

Dalam mengkondisikan siswa sebelum melaksanakan permainan, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan media permainan yaitu seperangkat alat permainan “Mencari Harta Karun”. Guru menyampaikan prosedur permainan secara jelas yaitu siswa bekerjasama dengan kelompok dalam memecahkan huruf acak yang menyusun sebuah kata sebagai petunjuk lokasi amplop bintang yang berisi potongan *puzzle* di lingkungan kelas

sehingga siswa memahami arahan guru. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dengan memberikan pertanyaan “Adakah yang ingin bertanya?”. Guru mengkonfirmasi kejelasan pada siswa dengan bertanya “Berarti sudah jelas semua ya?”.

(5) Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan

Skor yang diperoleh guru dalam memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan adalah 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru sabar membimbing siswa dalam melaksanakan permainan dari awal sampai akhir dengan mengarahkan dan mengawasi secara intensif. Guru memotivasi siswa agar bermain dengan semangat dan sportif dengan berkata “Kalian sudah kelas 4, jadi harus bermain secara sportif dan semangat ya?”. Guru bersikap ramah terhadap siswa dengan membimbing siswa yang belum mengerti jalannya permainan secara intensif. Guru mengkondisikan siswa untuk fokus dalam permainan dengan berkata “Ayo anak-anak, yang fokus bermainnya jangan bergurau”.

(6) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok

Dalam membimbing siswa berdiskusi, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru memberikan pengarahan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi yaitu pengaruh globalisasi di lingkungan rumah dan sekolah melalui penyusunan *puzzle*. Guru memfasilitasi siswa dalam proses diskusi dengan memberikan kebutuhan seperti *doubletip* yang kurang dalam menempelkan *puzzle*, atau membantu mengarahkan penyusunan *puzzle* untuk kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan. Guru mengawasi jalannya diskusi

dengan berkeliling. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dengan memberikan pertanyaan “Ada yang ingin ditanyakan?”.

(7) Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi

Dalam memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dimengerti siswa. Guru menggunakan model lain yaitu objek siswa dalam menerangkan materi contoh pengaruh negatif globalisasi di sekolah. Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa baik di rumah maupun di sekolah. Di rumah seringnya melihat televisi menjadi salah satu pengaruh adanya globalisasi, sementara di sekolah pemanfaatan *handphone* secara berlebihan menjadi salah satu pengaruh negatif globalisasi. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Adakah yang ingin memberikan tanggapan?”.

(8) Memberikan refleksi pembelajaran

Dalam menyampaikan refleksi, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru mengkondisikan siswa terlebih dahulu agar memusatkan perhatian kepada guru sebelum pemberian refleksi. Guru memberikan kesan terhadap pembelajaran yaitu permainan dilaksanakan dengan baik, antusias, dan sesuai arahan guru. Guru menyampaikan pesan moral dari materi yang dibahas yaitu sebagai pelajar harus menanggapi pengaruh buruk globalisasi dengan cerdas. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan produk globalisasi seperti alat komunikasi dan transportasi yang canggih secara sewajarnya. Selain itu sebagai warga negara Indonesia harus selalu bangga dan mencintai produk serta budaya

Indonesia. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi dengan bertanya “Ada pertanyaan?”.

(9) Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya

Dalam memfasilitasi siswa membuat karya kliping, guru memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan yaitu lem, dan kertas. Guru membagikan masing-masing siswa satu lembar kertas untuk menempelkan gambar dan artikel. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya dengan menjelaskan kliping yang baik yaitu berisi gambar dan tulisan sesuai dengan tema. Guru mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas sambil membimbing secara intensif siswa yang belum mengerti tentang kliping.

(10) Menutup pembelajaran

Dalam menutup pembelajaran, guru memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyampaikan simpulan pembelajaran yaitu pengaruh positif dan negatif globalisasi di lingkungan rumah dan sekolah. Guru memberikan umpan balik dengan menanyakan kembali tentang materi diantaranya “Jadi anak-anak, apa saja pengaruh globalisasi di lingkungan rumah?”. Guru mengkondisikan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi, dengan menanyakan kesiapan siswa “Apakah kalian sudah siap mengerjakan soal?”, kemudian membagikan lembar evaluasi dan membimbing petunjuk pengerjaan soal. Guru memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas yaitu dihimbau agar siswa belajar dengan tekun agar dapat memaknai dan menanggapi secara cerdas segala dampak dan pengaruh globalisasi di rumah maupun di sekolah.

4.1.3.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Indikator	Jumlah Siswa yang Mencapai Skor					Rata-rata skor
		(4)	(3)	(2)	(1)	(0)	
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	36	0	0	0	0	4
2.	Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru	12	0	24	0	0	2,7
3.	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	33	3	0	0	0	3,9
4.	Melakukan aktivitas dalam permainan	31	5	0	0	0	3,9
5.	Melakukan kegiatan diskusi	30	6	0	0	0	3,8
6.	Melaporkan hasil diskusi	9	0	27	0	0	2,5
7.	Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi	26	10	0	0	0	3,7
8.	Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (<i>Questioning</i>) selama pembelajaran	16	0	0	0	20	1,8
9.	Mengikuti kegiatan refleksi	33	3	0	0	0	3,9
10.	Pembuatan karya	34	2	0	0	0	3,9
Jumlah							34,1
Persentase							85,25%
Kriteria							SB

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah skor rata-rata adalah 34,1, dan persentase yang diperoleh adalah 85,25% sehingga dapat dinilai sangat baik. Persentase tersenut juga sudah menunjukkan keberhasilan yaitu $\geq 65\%$.

Adapun deskripsi perolehan skor pada setiap indikator dipaparkan secara rinci dalam uraian berikut:

(1) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran

Dalam persiapan untuk menerima pembelajaran, semua siswa memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan semua siswa siap untuk mengikuti pembelajaran yaitu siswa memasuki ruang kelas tepat waktu, menyiapkan buku pelajaran, menyiapkan alat tulis, dan menunjukkan sikap siap menerima pembelajaran.

(2) Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru

Dalam menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru, sebanyak 12 siswa memperoleh skor 4, dan 24 siswa lainnya memperoleh skor 2 dengan rata-rata skor 2,7. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa sudah mampu menjawab pertanyaan guru dan memberikan gagasan.

(3) Menjaga kekondusifan selama pembentukan kelompok

Selama pembentukan kelompok, siswa mau mengikuti instruksi guru dengan benar, dan bergabung dengan teman kelompoknya dalam susana yang tenang. Tempat atau meja kelompok sudah diinstruksikan secara jelas. Maka skor 4 diperoleh 33 siswa dalam pengelompokan, sedangkan sisanya sebanyak 3 siswa memperoleh skor 3. Rata-rata skor siswa adalah 3,9.

(4) Melakukan aktivitas dalam permainan

Selama beraktivitas dalam permainan yaitu menyusun huruf acak, mencari amplop bintang, dan menyusun *puzzle*, siswa sudah menunjukkan keantusiasan yang cukup tinggi. Fokus pada permainan pun dapat dinilai baik.

Sebagian besar siswa melaksanakan instruksi guru dengan baik dan benar. Permainan pun dilakukan dengan lancar dan sportif. Adapun kemampuan kerjasama dengan teman kelompok terlihat baik. Deskripsi tersebut sesuai dengan skor yang diperoleh siswa, yaitu sebanyak 31 siswa memperoleh skor 4, dan 5 siswa lainnya memperoleh skor 3. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,9.

(5) Melakukan kegiatan diskusi

Dalam melakukan kegiatan diskusi, 30 siswa memperoleh skor 4, ditunjukkan dengan siswa mengikuti jalannya diskusi dengan mengungkapkan gagasan, mencatat hasil diskusi, dan demokratis mempersilakan teman untuk menanggapi. Sementara itu, 6 siswa memperoleh skor 3. Hal ini ditunjukkan dengan lancarnya proses diskusi. Dari perolehan skor tersebut dihasilkan rata-rata skor yaitu 3,8.

(6) Melaporkan hasil diskusi

Dalam melaporkan hasil diskusi, 9 siswa memperoleh skor 4, ditunjukkan dengan siswa berani melaporkan hasil diskusi di depan kelas dengan memanfaatkan media yaitu kartu kalimat dan papan kalimat serta poster yang telah disediakan guru. Sementara itu, 27 siswa yang lain memperoleh skor 2, ditunjukkan dengan siswa menyimak pemaparan diskusi temannya serta mencatat hal-hal penting yang terungkap. Dari perolehan skor tersebut dihasilkan rata-rata skor yaitu 2,5.

(7) Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi

Dalam menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru, suasana cukup kondusif. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar siswa merespon pertanyaan

guru tentang kejelasan materi, dan beberapa siswa menanggapi dengan bertanya setelah mengangkat tangan terlebih dahulu. Skor yang diperoleh adalah sebanyak 26 siswa memperoleh skor 4, dan sebanyak 10 siswa memperoleh skor 3. Rata-rata skor yang diperoleh yaitu 3,7.

(8) Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (*Questioning*) selama pembelajaran

Selama pembelajaran, siswa sudah cukup terbuka dan demokratis. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah siswa yang berani mengungkapkan gagasan diawali dengan mengangkat tangan yaitu sebanyak 16 siswa dan memperoleh skor 4. Sementara 20 lainnya tidak memperoleh skor karena enggan bertanya. Maka rata-rata skor yang diperoleh dalam indikator ini adalah 1,8.

(9) Mengikuti kegiatan refleksi

Selama pemberian refleksi dari guru, siswa memperhatikan dengan baik. Semua siswa memfokuskan perhatiannya kepada guru. Tiga puluh tiga siswa berani memberikan tanggapan berupa kesan dan pertanyaan meskipun secara serentak sehingga memperoleh skor 4. Sementara 3 lainnya memperoleh skor 3 karena masih enggan memberikan tanggapan. Rata-rata skor adalah 3,9.

(10) Pembuatan karya

Karya pada siklus III adalah kliping. Sebagian besar siswa mampu memahami arahan guru sehingga mampu mengerjakan sendiri karya yang sesuai dengan konteks materi. Hal ini sesuai dengan skor yang diperoleh yaitu sebanyak 34 siswa memperoleh skor 4, dan 2 siswa memperoleh skor 3. Dan rata-rata yang diperoleh adalah 3,9.

4.1.3.2 Deskripsi Hasil Belajar Siswa

2.1.2.2.1 Nilai Evaluasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi pembelajaran PKn melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh data nilai evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 4.11

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus III

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	91 – 100	8	22,22%	Tuntas
2.	81 – 90	11	30,55%	Tuntas
3.	71 – 80	10	27,77%	Tuntas
4.	61 – 70	2	5,55%	Tuntas
5.	51 – 60	5	13,9%	Tidak Tuntas
6.	41 – 50	0	0%	Tidak Tuntas
7.	< 41	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah			100%	

Tabel distribusi frekuensi tersebut menunjukkan bahwa melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan, diperoleh hasil 86,11% atau sebanyak 31 siswa dinyatakan tuntas. Sedangkan 13,9% atau sebanyak 5 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam belajar. Rata-rata nilai siswa adalah 80,97 dengan nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 60. Nilai yang sering muncul adalah antara 81 – 90.

Analisisnya adalah 22,22% atau sebanyak 8 siswa memperoleh nilai antara 91 – 100, ditunjukkan dengan kemampuan menjawab soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab soal uraian dengan benar atau kurang lengkap tetapi benar. 30,55% atau sebanyak 11 siswa memperoleh nilai 81 – 90, ditunjukkan dengan kemampuan siswa mengerjakan dengan benar 4 – 5 soal pilihan ganda, dan kemampuan menjawab dengan benar atau mendekati benar 2 soal uraian. 27,77% atau sebanyak 10 siswa memperoleh nilai antara 71 – 80, ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab dengan benar 3 – 5 soal pilihan ganda, dan kemampuan siswa menjawab dengan benar atau mendekati benar 2 soal uraian. 5,55% atau sebanyak 2 siswa memperoleh nilai antara 61 – 70, ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab 3 – 4 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan menjawab 2 soal uraian dengan lengkap tetapi kurang benar. 13,9% atau sebanyak 5 siswa memperoleh nilai 51 – 60, ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab 2 – 4 soal pilihan ganda dengan benar, dan kemampuan siswa menjawab 2 soal uraian dengan tidak lengkap dan kurang benar.

4.1.1.2.2 Nilai Karya Siswa

Selain nilai evaluasi, penelitian ini juga menganalisis nilai karya sebagai data pendukung. Adapun data disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Penilaian Hasil Karya Siswa Siklus III

No	Indikator	Jumlah skor tingkat kemampuan				Total jumlah skor	Persentase	kategori
		(1)	(2)	(3)	(4)			

1.	Persiapan alat dan bahan	1	10	9	16	112	77,8%	B
2.	Apresiasi hasil karya	4	4	10	18	114	79,4%	B
3.	Ketepatan hasil karya	2	7	11	16	113	78,7%	B
4.	Ketepatan waktu	0	7	18	10	109	75,7%	B
5.	Kebersihan	0	11	9	16	113	78,5%	B
Jumlah skor						563		
Rata-rata skor						15,64		
Persentase keberhasilan							78,19%	B

Hasil pengamatan dan evaluasi pembuatan karya pada siklus III berupa kliping tentang globalisasi, diperoleh skor rata-rata 15,64 dengan kategori baik. Persiapan alat dan bahan memperoleh skor 112 dengan kriteria baik, apresiasi hasil karya memperoleh skor 114 dengan kriteria baik, ketepatan hasil karya memperoleh skor 113 dengan kriteria baik, ketepatan waktu memperoleh skor 109 dengan kriteria baik, dan kebersihan memperoleh skor 113 dengan kriteria baik. Dalam pembuatan karya kliping, siswa sudah mengerjakan sesuai arahan guru.

4.1.3.3 Refleksi Siklus III

Dalam pelaksanaan penelitian siklus III ini indikator sudah terpenuhi. Baik keterampilan guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan dapat dinyatakan berhasil. Kriteria untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa sangat baik, sedangkan hasil belajar siswa sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah mampu menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan dengan baik. Siswa juga sudah menerima penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan dalam pembelajaran PKn dengan

antusias dan nyaman. Indikator ini menjadikan hasil belajar mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditargetkan peneliti.

Meskipun demikian, guru masih harus melakukan perbaikan untuk menjaga kualitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya diantaranya dengan mengembangkan kemampuan bertanya aktif untuk siswa yang masih kurang. Selain itu guru perlu mengembangkan lagi permainan-permainan yang inovatif, kreatif, dan menumbuhkan minat siswa sehingga pembelajaran PKn akan terus berkembang.

4.1.4 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, II, dan III

4.1.4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 24 dengan persentase 60% dan kriteria cukup, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 32 dengan persentase 80% dan kriteria baik. Dan di akhir siklus mengalami puncak dengan perolehan skor 37, persentase 92,5% dan kriteria sangat baik.

Adapun peningkatannya disajikan dalam diagram berikut:

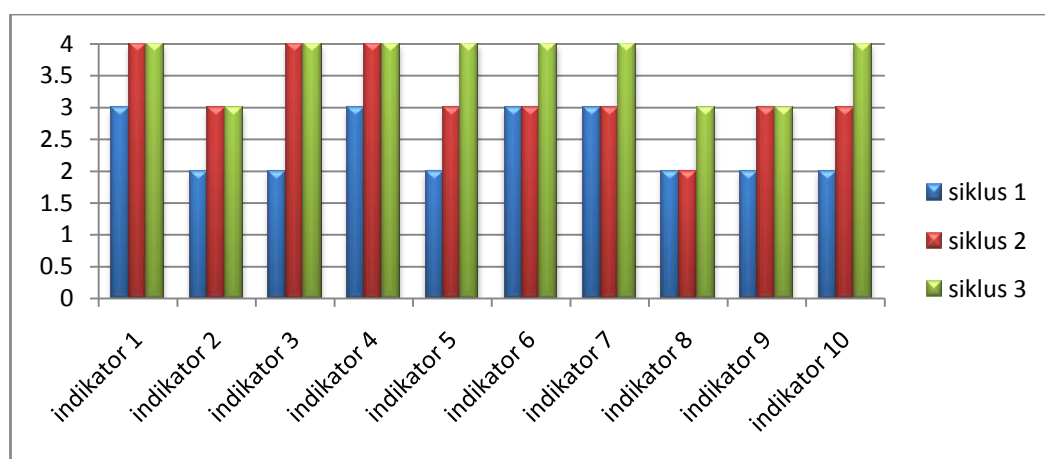


Diagram 4.1 Peningkatan Keterampilan Guru

4.1.4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Pada siklus I perolehan rata-rata skor siswa adalah 24,6 dengan persentase 61,5% dan kriteria cukup. Kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata skor 31,3, persentase 78,25%, dan kriteria baik. Pada siklus III kembali meningkat dengan perolehan rata-rata skor 34,1, persentase 85,25%, dan kriteria sangat baik.

Adapun peningkatannya disajikan dalam diagram berikut:

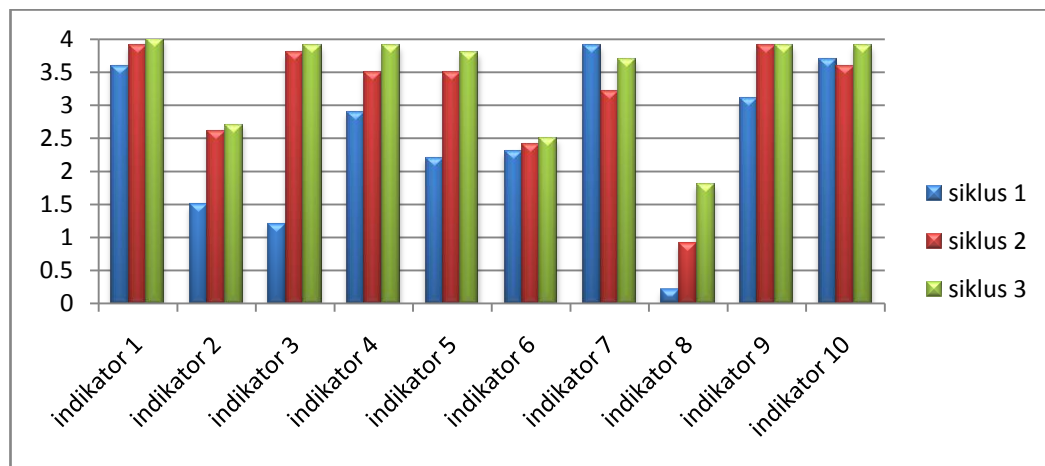


Diagram 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa

4.1.4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 66,94 dengan persentase ketuntasan sebesar 55,55%. Kemudian pada siklus II meningkat ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa menjadi 70 dengan persentase 72,22%. Dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa menjadi 77,88 dengan persentase ketuntasan sebesar 86,11%.

Adapun peningkatannya disajikan dalam diagram berikut:

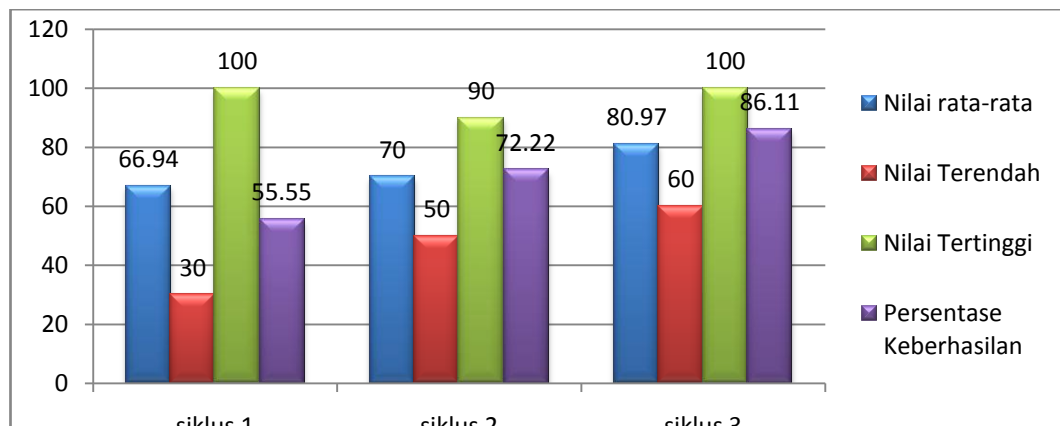


Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Rekapitulasi hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dapat dilihat dalam diagram batang berikut:

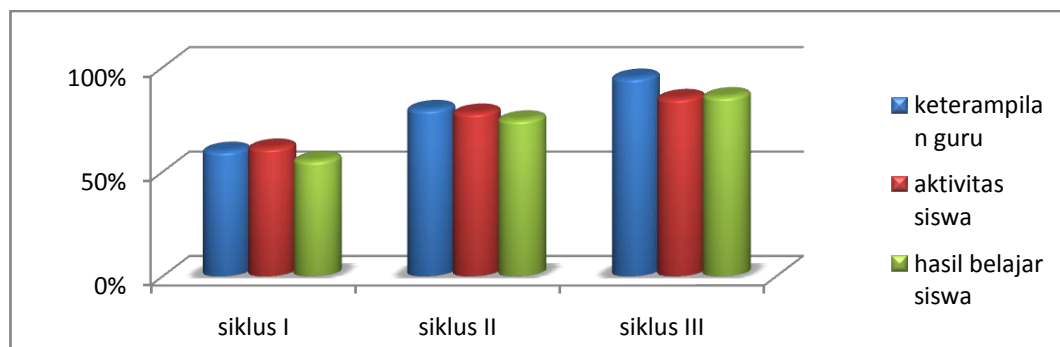


Diagram 4.4 Rekapitulasi Hasil Penelitian

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti

Pemaknaan temuan peneliti didasarkan pada hasil observasi dan evaluasi pembelajaran CTL berbasis metode permainan pada setiap siklusnya, kemudian setiap variabel ditelaah dengan teori, data yang diperoleh, dan fakta yang terjadi ketika penelitian.

4.2.1.1 Keterampilan Guru

Dari hasil analisis siklus I, II, dan III, maka dapat dinyatakan bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan keterampilan guru. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut:

4.2.1.1.1 Teoretis

Keterampilan guru pada siklus I masih dibawah kriteria keberhasilan dengan jumlah skor 24 dan persentase 60%. Pengajaran yang dilakukan guru sudah sesuai dengan alur yang direncanakan. Namun, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan terkait kurangnya pemberian variasi, pengelolaan kelas, dan pemberian pertanyaan. Pemberian variasi yang digunakan adalah variasi media dan gaya mengajar. Dalam memberikan variasi, guru memanfaatkan media gambar dengan ukuran kecil, dan kotak harta karun yang berisi harta koin emas. Dalam memberikan variasi gaya mengajar, masih terbilang minim. Hal ini dikarenakan guru tidak memberikan penampilan yang menarik siswa ketika mengajar. Dijelaskan oleh Suyono, (2011:230) variasi gaya mengajar dan pola interaksi yaitu variasi gaya mengajar meliputi: (1) variasi suara; (2) pemusatan perhatian; (3) kesenyapan; (4) kontak pandang; (5) gerakan badan; (6) perubahan posisi guru; (7) perubahan metode mengajar; (8) membagi perhatian; (9) penggunaan selingan (*ice breaker*). Sementara pengelolaan kelas yang dilakukan kurang berjalan lancar terutama dalam pembentukan kelompok. Guru tidak mengatur letak atau meja kelompok terlebih dahulu, sementara siswa dikelompokkan secara acak. Hal ini mengakibatkan suasana menjadi tidak teratur dan gaduh sehingga bertolak belakang dengan pernyataan Muchirh (2007:158)

bahwa kemampuan guru mengelola kelas adalah mewujudkan ketenangan kelas dalam proses pembelajaran. Dan keterampilan bertanya pada pembelajaran siklus I masih sangat kurang. Guru hanya memberikan pertanyaan yang umum tanpa memberikan tindak lanjut ke pertanyaan yang lebih khusus atau mengerucut. Dalam setiap kegiatan, guru acapkali lupa memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, dan mengkonfirmasi kejelasan instruksi. Hal ini mengakibatkan kelas tidak terbuka dan siswa pun menjadi enggan mengungkapkan gagasannya. Menurut pandangan Rusman (2010:82) pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa.

Sementara pada siklus II memperoleh skor 32 dengan persentase 78,25% dan dinyatakan berhasil. Keterampilan mengadakan variasi sudah dilaksanakan dengan baik. Sementara keterampilan bertanya masih perlu dikembangkan. Guru masih melupakan pertanyaan-pertanyaan kecil seperti mengkonfirmasi kejelasan, dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Apabila menerima pertanyaan dari siswa, guru serta merta menjawab. Suyono, (2011:213) mengungkapkan bahwa pertanyaan yang tepat dan efektif sebaiknya dilakukan dengan cara-cara berikut: (1) penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) memberikan acuan yang berupa pertanyaan yang berisi informasi yang relevan dengan jawaban yang diharapkan dari siswa; (3) memusatkan perhatian; (4) menyebarkan giliran menjawab pertanyaan secara acak; (5) pemberian waktu berpikir.

Pada siklus III memperoleh skor 38 dengan persentase 95% dan dinyatakan berhasil. Dengan demikian keterampilan guru dalam menerapkan

pendekatan CTL berbasis metode permainan pada siklus III sudah terlaksana dengan baik. Keterampilan mengelola kelas sudah dilaksanakan dengan mengkondisikan siswa selama pembelajaran. Selanjutnya keterampilan memberikan variasi terlihat dalam penggunaan media dan gestur yang baik dan mendukung proses pembelajaran. Ini berarti bahwa pengajaran yang dilakukan guru sudah optimal untuk membantu kemajuan siswa. Suyono, (2011:18) mendefinisikan mengajar sebagai suatu proses untuk membantu siswa mencapai kemajuan seoptimal mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4.2.1.1.2 Hasil Wawancara

Meningkatnya keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan ini didukung oleh beberapa data yang diperoleh, salah satunya adalah data hasil wawancara. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV Sd N Sekaran 01, diperoleh keterangan bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan variasi melalui media dan permainan yang kreatif.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan dapat membantu guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif pada mata pelajaran PKn.

4.2.1.1.3 Praktis

Selama penelitian, guru selalu memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya untuk siklus selanjutnya sehingga hasil keterampilan guru meningkat. Pada siklus I pembelajaran belum optimal. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil

observasi keterampilan guru yang belum mencapai kriteria keberhasilan proses sesuai yang ditargetkan. Persiapan sudah dilaksanakan dengan baik, namun guru masih belum maksimal dalam memberikan variasi, mengelola kelas, dan mengembangkan pertanyaan. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan mengubah sistem pendukung yaitu media pembelajaran. Selain itu guru memberikan permainan yang berbeda dari siklus sebelumnya yang lebih menarik dan bermakna. Kekurangan pada siklus sebelumnya dalam hal pemberian variasi, pengelolaan kelas, dan pemberian pertanyaan berusaha diperbaiki guru. Pada siklus III guru melakukan perbaikan dengan mengubah sistem pendukung yaitu media pembelajaran, dan menerapkan permainan yang berbeda dengan siklus sebelumnya untuk mencegah kebosanan siswa dan menambah rasa ingin tahu siswa. Kekurangan pada siklus sebelumnya dalam hal pemberian pertanyaan diperbaiki dengan menambah intensitas bertanya dan memberikan pertanyaan yang mengerucut.

4.2.1.2 Aktivitas Siswa

Dari hasil analisis siklus I, II, dan III, maka dapat dinyatakan bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan aktivitas siswa. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut:

4.2.1.2.1 *Teoretis*

Aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria yang ditargetkan dengan perolehan rata-rata skor 24,6 dan persentase 61,5%. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang ditemukan. Yang pertama adalah rendahnya budaya berbicara pada siswa. Siswa masih enggan dan malu mengungkapkan

gagasannya apalagi bertanya. Hal ini dikarenakan ada mitos-mitos pembelajaran yang terjadi sebagaimana dijelaskan oleh Suyono (2011:11) bahwa salah satu mitos dalam pembelajaran adalah pembelajar harus pasif, menerima dan mengikuti apa yang diberikan guru. Yang kedua adalah rendahnya kebersamaan siswa dalam kelas yang ditunjukkan dengan ketidakrelaan siswa bergabung dengan teman yang bukan teman akrabnya dalam satu kelompok. Ini sebagai indikasi bahwa siswa kurang memahami dan menghargai keunikan masing-masing. Prinsip diferensiasi dalam CTL menegaskan bahwa siswa menghargai keunikan masing-masing untuk kemudian bekerjasama dalam satu tim (Johnson, 2011:86).

Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan skor rata-rata siswa 31,3 dengan persentase 78,25% dan dinyatakan berhasil. Aktivitas berbicara (*oral activities*) menjadi permasalahan yang kembali muncul di siklus II. Siswa masih ragu dan enggan bertanya apalagi menanggapi meskipun guru sudah memancing dengan bercerita dan memberi kesempatan siswa untuk menanggapi setiap pernyataan yang diberikan. Padahal Broks & Brooks dalam Johnson (2011:102) menyatakan, untuk bisa mengerti siswa harus mencari makna. Untuk mencari sebuah makna, siswa harus punya kesempatan untuk membentuk dan mengajukan pertanyaan.

Dan pada siklus III memperoleh skor rata-rata 34,1 dengan persentase 85,25%. Meskipun demikian masih terdapat kendala pada aktivitas berbicara siswa (*oral activities*). Jumlah siswa yang bertanya meningkat dari siklus sebelumnya, namun siswa yang pasif masih mendominasi. Dan peneliti

menyimpulkan bahwa rendahnya kemampuan berbicara siswa adalah sebuah budaya pembelajaran di kelas tersebut atau sudah terjadi sejak kelas-kelas sebelumnya. Hal itu selaras dengan pendapat Ronald Gross yang dikutip oleh Suyono (2011:11), bahwa praktik belajar yang otoriter mengidentifikasi beberapa mitos tentang belajar yaitu: (1) belajar itu membosankan; (2) belajar hanya terkait dengan keterampilan dan materi yang diberikan di sekolah; (3) siswa/pembelajar harus pasif; (4) siswa/pembelajar di bawah perintah dan aturan guru.

4.2.1.2.2 Hasil Angket Respon Siswa

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan didukung data hasil angket respon siswa. Guru telah membagikan angket respon siswa pada setiap siklusnya dengan 6 pertanyaan yang menunjukkan respon terhadap pembelajaran.

Hasilnya dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap pembelajaran PKn melalui pendekatan CTL berbasis metode permainan positif dan semakin meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan jawaban siswa pada angket setiap siklusnya yaitu untuk pertanyaan “Apakah kamu senang dengan pembelajaran PKn seperti ini?”, pada siklus I 28 siswa menjawab YA. Hal ini meningkat pada siklus II yaitu sebanyak 30 siswa, dan pada siklus III sebanyak 33 siswa. Pada pertanyaan “Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?”, siklus I 7 siswa menjawab YA, siklus II meningkat menjadi 12, dan siklus III 18 siswa. Pada pertanyaan “Apakah pembelajaran ini membosankan?”. Pada siklus I 5 siswa menyatakan pembelajaran membosankan. Pada siklus II berkurang menjadi hanya 3 siswa. Dan pada siklus III hanya 1

siswa yang menyatakan pembelajaran membosankan. Pada pertanyaan “Apakah kamu mengalami banyak kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran ini?” pada siklus I 20 siswa menjawab YA, pada siklus II berkurang menjadi 10 siswa yang menjawab YA, dan pada siklus III 3 siswa menjawab YA. Pada pertanyaan “Apakah kamu senang dengan pembelajaran PKn seperti ini?”, pada siklus I sebanyak 28 siswa menjawab YA. Perolehan ini meningkat pada siklus II yaitu sebanyak 30 siswa menjawab YA. Dan pada siklus III sebanyak 33 siswa menjawab YA. Dan pada pertanyaan terakhir yaitu “Apakah kamu memahami materi yang disampaikan guru?” 30 siswa menjawab YA pada siklus II meningkat menjadi 32 siswa, dan pada siklus III 34 siswa menjawab YA.

4.2.1.2.3 Praktis

Selama penelitian, siswa mengikuti instruksi guru dalam pembelajaran dengan baik, sehingga aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas siswa masih belum optimal. Siswa masih cenderung beradaptasi dengan strategi yang dilakukan guru. Aktivitas fisik siswa sudah dilakukan dengan baik. Namun aktivitas berbicara siswa masih sangat kurang. Pada siklus II, aktivitas siswa semakin baik. Siswa melaksanakan permainan dengan keantusiasan dan semangat yang tinggi. Namun, aktivitas berbicara siswa masih kurang. Dari 36 siswa, tak lebih dari 25% siswa yang mau memberikan pertanyaan dan tanggapan. Padahal guru sudah berusaha mengeksplorasi siswa. Dan pada siklus III, siswa sudah terbiasa dengan strategi yang digunakan sehingga siswa merasa nyaman dan antusias dalam pembelajaran. Namun aktivitas berbicara siswa masih belum optimal.

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Dari hasil analisis siklus I, II, dan III, maka dapat dinyatakan bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut:

4.2.1.3.1 *Teoretis*

Hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan dengan persentase ketuntasan sebesar 55,55%. Meskipun demikian, nilai rata-rata siswa sudah memenuhi KKM yaitu 66,94. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui sinergi antara keterampilan guru dan aktivitas siswa. Oleh karena keterampilan guru dan aktivitas siswa masih belum memenuhi kriteria keberhasilan, maka dapat dipastikan hasil belajar siswa pun belum baik. Karena hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i, 2010:85).

Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 72,22% dan nilai rata-rata siswa 70 dan dinyatakan berhasil. Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa dalam pembelajaran berpusat pada siswa sekalipun, jika keterampilan guru dalam pembelajaran sudah baik, maka respon atau aktivitas siswa pun menjadi semakin baik dan hasil belajar akan meningkat. Sebagaimana dinyatakan Dananjaya, (2010:19) bahwa pembelajaran merupakan suatu konsep pendidikan yang lahir dari perubahan paradigma lama yaitu pengajaran, sehingga dominasi guru harus diubah menjadi siswa aktif mengembangkan potensi dirinya dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, inspiratif, menantang, bebas berprakarsa dan kreatif.

Dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali dengan nilai rata-rata siswa menjadi 77,88 dan persentase ketuntasan sebesar 86,11%. Persentase ketuntasan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan hasil yang ditentukan yaitu >80%.

4.2.1.3.2 Praktis

Selama penelitian, hasil belajar siswa selalu meningkat di setiap siklusnya. Pada siklus I evaluasi tentang materi “ciri-ciri globalisasi” dan karya berupa karangan deskripsi memperoleh hasil yang masih dibawah kriteria keberhasilan yang ditargetkan. Kemudian pada siklus II evaluasi tentang materi “dampak globalisasi” dan karya poster, hasil belajar mengalami peningkatan dengan kriteria baik. Dan pada siklus III evaluasi tentang materi “pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari” dan karya kliping. Hasil belajar meningkat kembali dengan kriteria sangat baik dan telah mencapai kriteria keberhasilan.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa pendekatan CTL berbasis metode permainan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N Sekaran 01 dan hipotesis telah terbukti kebenarannya. Adapun implikasinya adalah sebagai berikut:

4.2.2.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dari hasil penelitian ini adalah sebagai bahan pengembangan untuk perbaikan kualitas pembelajaran PKn. Dengan adanya temuan baru dalam pembelajaran PKn yaitu kolaborasi antara pendekatan CTL

dan metode permainan, maka seharusnya kualitas pembelajaran PKn diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Selain itu, sebagai bahan pengembangan penelitian yang akan datang terkait mata pelajaran PKn. Karena pendekatan CTL berbasis metode permainan menghasilkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, maka sudah seharusnya penelitian yang akan datang terkait mata pelajaran PKn dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang serupa.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini dapat menambah referensi guru untuk menerapkan pembelajaran PKn dengan pendekatan CTL berbasis metode permainan. Selain itu dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna melalui serangkaian permainan. Oleh karena itu, guru harus menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan sebagai upaya menumbuhkan daya kreativitas untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna.

Selain itu, dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan, siswa memperoleh pengalaman baru dalam gaya belajar di sekolah. Pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara konvensional menjadi lebih bergairah dengan serangkaian aktivitas fisik yang terangkum dalam permainan. Siswa juga bebas berekspresi dengan pembuatan karya. Dan adanya kesempatan seluas-luasnya untuk mengungkapkan gagasan menjadi wadah keterbukaan dan demokrasi dalam pembelajaran.

Melihat adanya pengaruh positif bagi pembelajaran yang menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan, maka sudah selayaknya pihak administrasi di bidang pendidikan menyempurnakan program pendidikan di Indonesia dengan menghimbau pelaku pendidikan yaitu guru untuk mengaplikasikan CTL dalam pembelajaran di sekolah dengan sebaik-baiknya.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan pada siswa kelas IV SD N Sekaran 01, peneliti membuat simpulan sebagai berikut:

- (1) Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn kelas IV SD N Sekaran 01. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 24 dengan persentase 60% dan kualifikasi cukup. kemudian meningkat pada siklus II menjadi 32 dengan persentase 80% dan kualifikasi baik. Dan di akhir siklus mengalami puncak dengan perolehan skor 37, persentase 92,5% dan kualifikasi sangat baik.
- (2) Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SD N Sekaran 01. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pada siklus I perolehan rata-rata skor siswa adalah 24,6 dengan kualifikasi cukup. Kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata skor 31,3, dan kualifikasi baik. Pada siklus III kembali meningkat dengan perolehan rata-rata skor 34,1, dan kualifikasi sangat baik.
- (3) Penerapan pendekatan CTL berbasis metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian

yaitu ada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 65,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 55,55% dan tingkat keberhasilan sedang. Kemudian pada siklus II meningkat ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa menjadi 70,38 dengan persentase 75% dan tingkat keberhasilan tinggi. Dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa menjadi 77,88 dengan persentase ketuntasan sebesar 86,11% dan tingkat keberhasilan sangat tinggi.

5.2 SARAN

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IV, penulis memberikan beberapa saran yaitu:

- (1) Sebaiknya guru menerapkan keterampilan dasar mengajar secara optimal dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada mata pelajaran PKn salah satunya dengan menerapkan pendekatan CTL berbasis metode permainan.
- (2) Sebaiknya guru memotivasi dan mengarahkan siswa untuk belajar dengan aktif, antusias, dan kreatif menyalurkan bakat dan potensinya dalam pembelajaran PKn sehingga hasil belajar akan terus meningkat lebih baik.
- (3) Pendekatan CTL berbasis metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga baik diterapkan pada mata pelajaran PKn pokok bahasan “Globalisasi” dan juga mata pelajaran lain yang sesuai dengan CTL berbasis metode permainan.

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Sekaran 01
Kelas : IV
Semester : 2
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Siklus : I
Jumlah Pertemuan : 1 x pertemuan

II. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

III. Kompetensi dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

IV. Indikator

- (1) Menjelaskan pengertian globalisasi
- (2) Menyebutkan 4 ciri-ciri globalisasi.
- (3) Melaksanakan kegiatan membuat karya tulis berupa karangan deskripsi tentang globalisasi.

V. Tujuan pembelajaran

- (1) Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan maksud yang benar (Kognitif 2 / C2)
- (2) Dengan melakukan aktivitas dalam permainan “Mencari Harta Karun”, siswa dapat menyebutkan 4 ciri-ciri globalisasi secara lugas (Kognitif 1 / C1)

- (3) Melalui diskusi dan tanya jawab tentang pengertian dan ciri-ciri globalisasi, siswa dapat membuat karya tulis deskripsi tentang globalisasi (Psikomotorik 2 /P2)

Karakter yang diharapkan: Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, dan Peduli sosial

1. Konsep : Memiliki wawasan yang luas tentang pengertian dan ciri-ciri globalisasi.
2. Nilai : Memahami hal positif dan negatif dari ciri-ciri globalisasi di kehidupan sehari-hari dan mengambil tindakan positif dari pengaruh globalisasi.
3. Moral : mampu mengendalikan diri dengan bersikap sesuai nilai dan norma yang berlaku dalam menghadapi arus globalisasi berdasarkan ciri-ciri globalisasi.
4. Norma : menjunjung tinggi norma agama, susila, kebiasaan, dan kesopanan dalam kehidupan sehari-hari.

VI. Materi ajar

Mengenal globalisasi dan ciri-ciri globalisasi

VII. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VIII. Metode Pembelajaran

Pendekatan CTL berbasis metode permainan

IX. Kegiatan pembelajaran

a. Pendahuluan (10 menit)

- (1) Salam
- (2) Doa
- (3) Presensi

Apersepsi

1. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang lalu yaitu pemerintahan tingkat pusat.
2. Siswa diperlihatkan gambar yang berkaitan dengan ciri-ciri globalisasi sebagai umpan menuju materi inti.
3. Guru memberikan topik berupa fenomena yang terjadi di Indonesia tentang globalisasi.
4. Guru mengarahkan ke tujuan dari pembelajaran.
5. Guru memberikan braingym yaitu “Kepala-Pundak-Lutut-Kaki.”

b. Inti (45 menit)

- (1)Siswa mengungkapkan gagasan tentang pengertian globalisasi (eksplorasi).
- (2)Siswa mengungkapkan gagasan tentang makna globalisasi bagi kehidupan sehari-hari (eksplorasi).
- (3)Siswa diperkenalkan dengan permainan “Mencari Harta Karun” dan guru menjelaskan prosedur permainan (konfirmasi).
- (4)Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok untuk melakukan permainan. Dengan permainan ini siswa mengetahui pengertian dan ciri-ciri globalisasi (elaborasi).
- (5)Siswa berdiskusi tentang materi yang diperoleh melalui permainan bersama teman kelompoknya (elaborasi).
- (6)Perwakilan masing-masing kelompok maju kedepan mulai dari kelompok yang lebih dulu menyelesaikan tugas sebelumnya untuk memaparkan hasil diskusinya (elaborasi).
- (7)Guru menjelaskan lebih lanjut tentang materi yaitu pengertian dan ciri-ciri globalisasi (konfirmasi).
- (8)Guru memberikan tanggapan terhadap hasil permainan yang dilakukan siswa (konfirmasi).

c. Penutup (15 menit)

- (1) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- (2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- (3) Guru mengadakan refleksi pembelajaran dengan memberikan kesan dan pesan atas pembelajaran
- (4) Guru meminta siswa membuat karangan deskripsi tentang globalisasi.
- (5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

X. Penilaian Hasil Belajar (evaluasi)

a. Prosedur Penilaian

1. Tes awal : ada (dalam apersepsi)
2. Tes proses : ada (selama KBM)
3. Tes akhir : ada (dalam evaluasi)

b. Jenis Penilaian

- (1) Penilaian dalam Proses : lembar pengamatan aktivitas , penilaian produk
- (2) Penilaian Hasil : tes tertulis

c. Bentuk Penilaian

1. Isian dan uraian
2. Unjuk kerja
3. Produk

d. Alat Tes

1. Lembar soal tertulis
2. Lembar penilaian aktivitas siswa
3. Rubrik penilaian karya

XI. Media dan Sumber belajar

Media: gambar, peralatan permainan “Mencari Harta Karun”

Sumber belajar : Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan.Prayoga

Bestari.Depdiknas

<http://sdn->

sirnagalih02.blogspot.com/2010/03/globalisasi-pkn-kelas-4.html Diakses pada hari Selasa, 18

Desember 2012 Pukul 11.30 WIB

Kata Kerja Operasional (KKO). Taksonomi Bloom
Revisi. Bloom

Elaine Johnson. 2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa

Dananjaya Utomo. 2010. *Media pembelajaran Aktif*.
Bandung :Nuansa

Semarang, 2 Februari 2013

Guru kelas IV

Peneliti

Sudarmo, S.Pd
NIP. 19591141980121005

Hermuning P. S
NIM. 1401409233

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Hartati, M. Pd
NIP. 19651114 198609 2 001

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAHAN AJAR

SIKLUS I

Globalisasi adalah proses masuknya ke ruang lingkup dunia, melintasi batas dunia. Globalisasi belum memiliki arti yang pasti. Untuk mengartikannya tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain. Anggapan yang ada selama ini tentang globalisasi adalah bahwa proses globalisasi akan membuat dunia seragam. Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global. Misalnya saja tradisi gotong royong yang biasa dilakukan masyarakat di desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukan. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri. Anggapan itu tidak sepenuhnya benar. Kemajuan teknologi komunikasi memang telah membuat batas dan jarak menjadi hilang dan tidak berguna.

Ciri-ciri globalisasi antara lain:

1. Adanya kecepatan informasi
Semakin canggih teknologi dan mudahnya akses internet membuat informasi dapat berpindah dan berkembang dengan cepat.
2. Adanya kecanggihan teknologi
Teknologi informasi, komunikasi, transportasi yang canggih menjadi ciri khas globalisasi. Hal tersebut mempermudah aktivitas manusia.
3. Semakin canggihnya alat transportasi
Diciptakannya berbagai model alat transportasi baik dengan bahan bakar gas, bensin, maupun listrik menjadikan kegiatan manusia dapat dilakukan dengan mudah dengan jangkauan yang luas.
4. Semakin canggihnya alat komunikasi
Merebaknya alat komunikasi dengan fitur-fitur yang semakin kompleks menjadikan komunikasi dapat melintasi batas negara bahkan benua.

MEDIA SIKLUS I

1. Gambar-gambar



2. Kotak harta karun



3. Amplop bintang



BRAINGYM SIKLUS I

KEPALA-PUNDAK-LUTUT-KAKI

Kepala.... pundak lutut kaki, lutut kaki..

daun telinga....

Mata hidung dan pipi.

Kepala....pundak lutut kaki, lutu kaki.....

LEMBAR KERJA SISWA

SIKLUS I

Nama Kelompok :

Bacalah soal di bawah ini, dan diskusikan jawabannya bersama teman kelompokmu!

1. *Apa yang kamu ketahui tentang proses globalisasi?*

.....

2. *Bagaimana globalisasi memasuki kehidupan masyarakat Indonesia?.....*

.....

Nama Kelompok :

Bacalah soal di bawah ini, dan diskusikan jawabannya bersama teman kelompokmu!

3. *Apa yang kamu ketahui tentang proses globalisasi?*

.....

4. *Bagaimana globalisasi memasuki kehidupan masyarakat Indonesia?.....*

.....

Nama Kelompok :

Ciri globalisasi 1. Kecepatan informasi

Bacalah soal di bawah ini, dan diskusikan jawabannya bersama teman kelompokmu!

5. *Apa yang kamu ketahui tentang kecepatan informasi?*

.....
.....

6. *Bagaimana informasi dapat diperoleh masyarakat Indonesia secara cepat?.....*

.....
.....
.....
.....

Nama Kelompok :

Ciri globalisasi 2. Kecanggihan teknologi

Bacalah soal di bawah ini, dan diskusikan jawabannya bersama teman kelompokmu!

1. *Apa yang kamu ketahui tentang kecanggihan teknologi?*

.....
.....

2. *Bagaimana perkembangan teknologi di Indonesia?.....*

.....
.....
.....
.....
.....

Nama Kelompok :

Ciri globalisasi 3. Kecanggihan alat transportasi

Bacalah soal di bawah ini, dan diskusikan jawabannya bersama teman kelompokmu!

1. Apa yang kamu ketahui tentang kecanggihan alat transportasi?.....
.....
.....
2. Bagaimana perkembangan alat transportasi di Indonesia?
.....
.....
.....
.....

Nama Kelompok :

Ciri globalisasi 4. Kecanggihan alat komunikasi

Bacalah soal di bawah ini, dan diskusikan jawabannya bersama teman kelompokmu!

1. Apakah yang kamu ketahui tentang kecanggihan alat komunikasi?.....
.....
.....
2. Bagaimana perkembangan alat komunikasi di Indonesia?.....
.....
.....
.....

KISI-KISI SOAL

SIKLUS I

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	No. Tujuan Pemb.	Indikator	No. Soal/ Penilaian			
				pertemuan	Jenjang	Instrumen	Bobot
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	1	Menjelaskan pengertian globalisasi	Rum I no. 1	C2	Isian	Mudah
		2	Menyebutkan 4 ciri-ciri globalisasi yaitu kecepatan informasi, kecanggihan teknologi, kecanggihan alat transportasi, dan kecanggihan alat komunikasi	Rum I	2	Isian	Mudah
				3	C1	Isian	Mudah
				4		Isian	Sedang
				5		Isian	Sedang
				Rum	C1	Uraian	Sukar

		II	1		
3	Kembali membuat karya berupa jurnal tentang pembelajaran	-	-	Rubrik Penilaian Karya	Sedang

LEMBAR EVALUASI
SIKLUS I

Nama :

No. Absen :

I. Kerjakanlah soal isian berikut ini. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Globalisasi artinya. . . .
2. Salah satu fungsi satelit palapa adalah. . . .
3. Pesan singkat lewat handphone disebut. . . .
4. Contoh alat transportasi tradisional adalah. . . .
5. Barang-barang dari luar negeri mudah sekali masuk ke Indonesia karena adanya sarana. . . .

II. Kerjakan soal uraian berikut ini. jawablah pertanyaan dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan 4 ciri-ciri globalisasi!

.....

.....

.....

.....

KUNCI JAWABAN SIKLUS I

I.

1. Proses masuknya ke ruang lingkup dunia
2. Sebagai sarana untuk mempermudah komunikasi
3. SMS
4. Dokar
5. Transportasi

Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 1

II.

1. Adanya kecepatan informasi
Adanya kecanggihan teknologi
Semakin canggihnya alat transportasi
Semakin canggihnya alat komunikasi

Penskoran:

Indikator	Skor
Jawaban lengkap dan benra	5
Jawaban lengkap tetapi salah	3
Jawaban kurang lengkap tetapi benar	4
Jawaban kurang lengkap tetapi salah	2

Skor Maksimal : 5 + 5 = 10

Penilaian :

$$NA = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

$\sum X$ = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Sekaran 01
Kelas : IV
Semester : 2
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Siklus : II
Jumlah Pertemuan : 1 x pertemuan

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

II. Kompetensi dasar

4.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

III. Indikator

1. Menyebutkan 3 dampak positif dari globalisasi.
2. Menyebutkan 3 dampak negatif dari globalisasi
3. Melaksanakan pembuatan karya yaitu poster tentang globalisasi

IV. Tujuan pembelajaran

1. Dengan melakukan “bisik berantai” dan pencarian poster dalam permainan, siswa dapat menyebutkan 3 dampak positif globalisasi secara tepat (Kognitif 1 / C1)
2. Dengan berdiskusi tentang dampak globalisasi, siswa dapat menyebutkan 3 dampak negatif globalisasi secara tepat (Kognitif 1 / C1)

3. Dengan melihat poster-poster yang ditempel di dinding kelas, siswa dapat membuat karya berupa poster tentang kebanggaan terhadap Indonesia (Psikomotorik 2 / P2)

Karakter yang diharapkan: Cinta Tanah Air, Semangat Kebangsaan, dan Peduli Sosial.

1. konsep : memiliki wawasan yang luas terhadap dampak positif dan negatif globalisasi
2. nilai : cinta tanah air, semangat kebangsaan, peduli lingkungan dalam menyikapi secara positif dampak globalisasi di lingkungan sekitar
3. moral : mengambil tindakan yang positif terhadap arus globalisasi yang memberikan berbagai dampak dalam kehidupan sehari-hari.
4. Norma : menjadikan norma agama, susila, kesopanan, dan kebiasaan sebagai landasan berperilaku sehingga dapat bersikap positif terhadap dampak globalisasi.

V. Materi ajar

Dampak globalisasi

VI. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VII. Metode Pembelajaran

Pendekatan CTL berbasis metode permainan

VIII. Kegiatan pembelajaran

a. Pendahuluan (10 menit)

1. Salam

2. Doa
3. Presensi

Apersepsi

1. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang lalu yaitu ciri-ciri globalisasi.
2. Siswa diperlihatkan artiikel tentang fenomena dampak globalisasi sebagai topik untuk umpan menuju materi yang akan dibahas.
3. Guru mengarahkan ke tujuan dari pembelajaran.
4. Guru memberikan braingym yaitu gerak dan lagu “Aku Seorang kapiten”

b. Inti (45 menit)

1. Siswa mengungkapkan gagasan tentang pengaruh globalisasi (eksplorasi).
2. Siswa mengungkapkan gagasan tentang makna globalisasi bagi kehidupan sehari-hari (eksplorasi).
3. Guru memperkenalkan permainan “Misteri Kotak Imajinasi” kemudian memberikan instruksi permainan melalui pesan pesan misteri dari kotak imajinasi (konfirmasi).
4. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok untuk melakukan permainan. Dengan permainan ini siswa mengetahui dampak globalisasi (elaborasi).
5. Siswa berdiskusi tentang materi yang diperoleh melalui permainan bersama teman kelompoknya (elaborasi).
6. Perwakilan masing-masing kelompok maju kedepan mulai dari kelompok yang lebih dulu menyelesaikan tugas sebelumnya untuk memaparkan hasil diskusinya (elaborasi).
7. Guru menjelaskan lebih lanjut tentang materi yang dibahas (konfirmasi).

8. Guru memberikan tanggapan terhadap hasil permainan yang dilakukan siswa (konfirmasi).

c. Penutup (15 menit)

1. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru melakukan refleksi dengan menyampaikan kesan pesan atas pembelajaran.
4. Guru meminta siswa membuat karya berupa poster tentang globalisasi.
5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

IX. Penilaian Hasil Belajar (evaluasi)

a. Prosedur Penilaian

1. Tes awal : ada (dalam apersepsi)
2. Tes proses: ada (selama KBM)
3. Tes akhir : ada (dalam evaluasi)

b. Jenis Penilaian

1. Penilaian dalam Proses : lembar pengamatan aktivitas, penilaian produk.
2. Penilaian Hasil : tes tertulis

c. Bentuk Penilaian

1. Pilihan Ganda dan uraian
2. Unjuk Kerja
3. Produk

d. Alat Tes

1. Lembar soal tertulis
2. Lembar penilaian aktivitas siswa
3. Rubrik penilaian karya

X. Media dan Sumber belajar

Media: artikel tentang pertahanan RI, poster globalisasi, peralatan permainan “Misteri Kotak Imajinasi.”

Sumber belajar : Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan.Prayoga

Bestari.Depdiknas

<http://sdn->

sirnagalih02.blogspot.com/2010/03/globalisasi-pkn-kelas-4.html Diakses pada hari Selasa,18

Desember 2012 Pukul 11.30 WIB

Kata Kerja Operasional (KKO). Taksonomi Bloom
Revisi.Bloom

Elaine Johnson. 2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa

Dananjaya Utomo. 2010. *Media pembelajaran Aktif*.
Bandung :Nuansa

Semarang, 6 Februari 2013

Guru kelas IV

Peneliti

Sudarmo, S.Pd

NIP. 19591141980121005

Hermuning P. S

NIM. 1401409233

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Sri Hartati, M. Pd

NIP. 19651114 198609 2 001

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAHAN AJAR

SIKLUS II

Globalisasi adalah proses masuknya ke ruang lingkup dunia, melintasi batas dunia.

Ciri-ciri globalisasi antara lain:

5. Adanya kecepatan informasi
6. Adanya kecanggihan teknologi
7. Semakin canggihnya alat transportasi
8. Semakin canggihnya alat komunikasi

Bukti-bukti adanya globalisasi yaitu :

1. Perubahan gaya hidup tradisional menjadi modern
2. Merebaknya makanan-makanan cepat saji ala barat
3. Cara berpakaian yang semakin nyeleneh
4. Sarana komunikasi dan transportasi yang semakin banyak dan canggih

Proses globalisasi : manusia melihat informasi dari tempat yang jauh, dan mengetahui informasi tersebut sehingga berpengaruh pada kehidupannya.

Contoh dampak positif dari globalisasi:

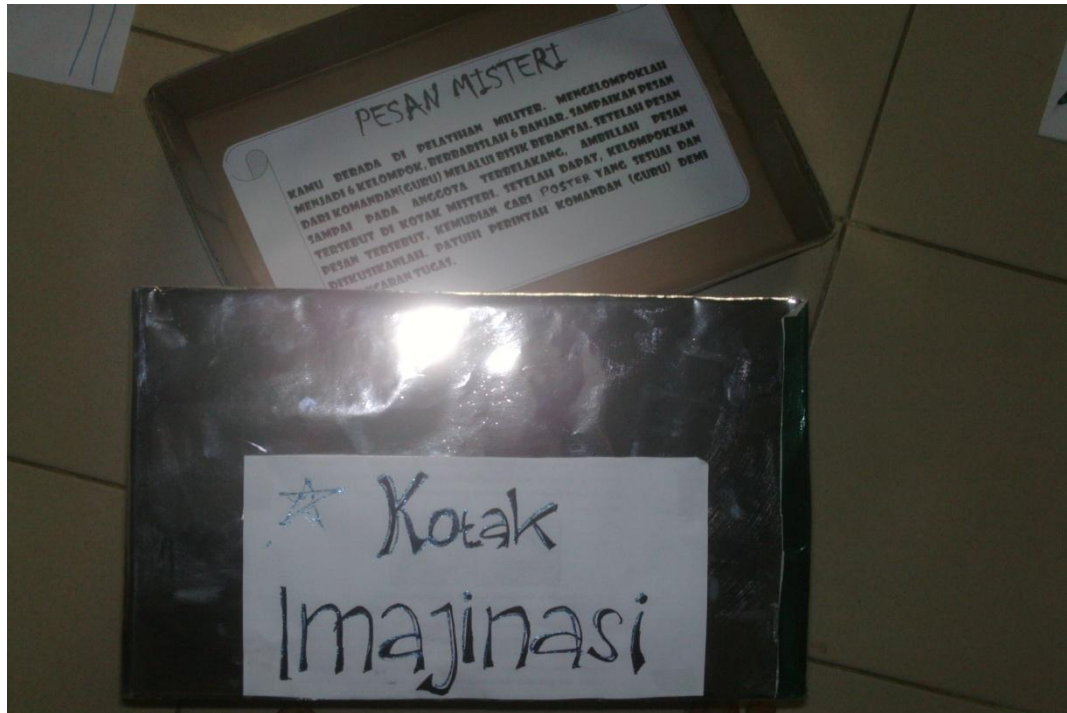
1. Kemajuan di bidang IPTEK.
2. Memperkaya kebudayaan.
3. Meningkatkan kemajuan bangsa

Contoh dampak negatif dari globalisasi:

1. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa.
2. Lebih disukainya produk luar negeri daripada produk dalam negeri.
3. Terjadinya pencemaran lingkungan dan kerusakan alam.

MEDIA SIKLUS II

1. Kotak Imajinasi



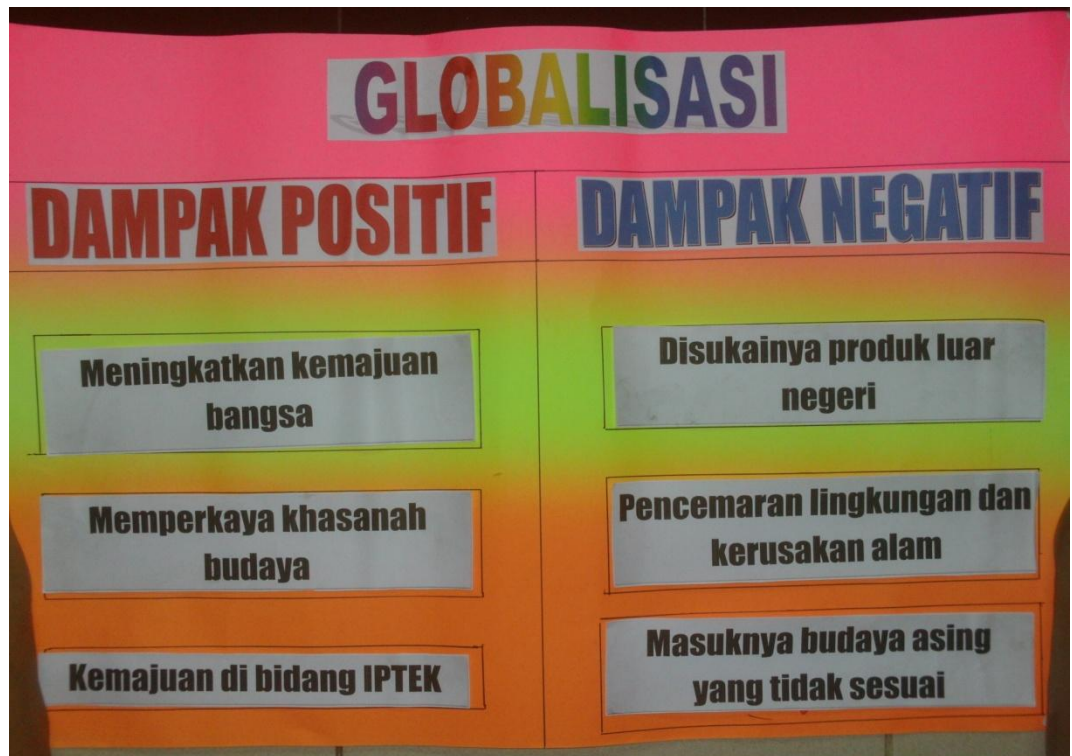
2. Poster



3. Topi Komandan



4. Papan Kalimat



BRAINGYM

SIKLUS II

AKU SEORANG KAPITEN

Aku seorang kapiten
Mempunyai pedang panjang

Kalau berjalan
prok..prok..prok...

Aku seorang kapiten

LEMBAR KERJA SISWA

SIKLUS II

KELOMPOK :

Kerjakan tugas ini bersama kelompokmu!

1. Pilihlah salah satu poster yang disediakan gurumu berdasarkan dampak globalisasi yang kamu bahas di permainan sebelumnya!
2. Tuliskan dibawah ini tanggapan mengenai poster yang kamu pilih!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KELOMPOK :

Kerjakan tugas ini bersama kelompokmu!

3. Pilihlah salah satu poster yang disediakan gurumu berdasarkan dampak globalisasi yang kamu bahas di permainan sebelumnya!
4. Tuliskan dibawah ini tanggapan mengenai poster yang kamu pilih!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KISI-KISI SOAL
SIKLUS II

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	No. Tujuan Pemb.	Indikator	No. Soal/ Pertemuan		Penilaian	
					Jenjang	Instrumen	Bobot
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	1	Menyebutkan 3 dampak positif dari globalisasi yaitu kemajuan di bidang IPTEK, memperkaya khasanah budaya, dan meningkatkan kemajuan bangsa	Rum I no. 1	C1	Pilihan ganda	Mudah
				Rum II no.2		Uraian	Sukar
		2	Menyebutkan 3 dampak negatif dari globalisasi yaitu masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, lebih	Rum I	C1	Pilihan ganda	Sedang
				I 2 3		Pilihan ganda	Mudah

	disukainya produk luar negeri, dan pencemaran lingkungan serta kerusakan alam	4	Pilihan ganda		Sedang				
			Rum	C1	Uraian	Sukar			
		5					Pilihan ganda		Mudah
							II	1	
3	Kembali membuat karya berupa poster tentang globalisasi	-	-	Rubrik					
			P2	Penilaian Karya	Sukar				

LEMBAR EVALUASI SIKLUS II

Nama :	
No. Absen :	

- a. Kerjakan soal di bawah ini! Berilah tanda silang pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!**
1. PC Tablet sebagai salah satu alat komunikasi yang canggih saat ini sebagai bukti kemajuan IPTEK merupakan... .
 - a.dampak negatif globalisasi
 - b.dampak positif globalisasi
 - c. sebab terjadinya globalisasi
 - d. hasil globalisasi
 2. Maraknya supermarket di Indonesia merupakan salah satu dampak negatif globalisasi yang mengakibatkan... .
 - a.budaya konsumtif (senang mengkonsumsi)
 - b.meningkatnya devisa negara
 - c.barang dan produk makanan dapat diperoleh dengan mudah
 - d.Indonesia semakin maju
 3. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah... .
 - a.informasi mudah dan cepat
 - b.pesawat terbang
 - c.*handphone*
 - d.rambut dicat kuning
 4. Berikut ini adalah contoh pencemaran lingkungan akibat globalisasi... .
 - a.polusi udara akibat semakin banyaknya kendaraan
 - b.meningkatnya penjual pulsa karena semakin banyaknya pengguna *handphone*
 - c.banjir akibat curah hujan yang sangat tinggi
 - d.meningkatnya wabah penyakit
 5. Adanya globalisasi menjadikan dunia semakin... .
 - a.jauh
 - b.dekat
 - c.sempit
 - d.tidak terlihat
- b. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas!**
1. Sebutkan 3 dampak positif globalisasi!
 2. Sebutkan 3 dampak negatif globalisasi!

KUNCI JAWABAN SIKLUS II

I.

1. B
2. A
3. D
4. A
5. C

setiap jawaban benar diberi skor 1

II.

2.

- Kemajuan di bidang IPTEK.
 - Memperkaya kebudayaan.
 - Meningkatkan kemajuan bangsa
- 3.
- Seringnya menonton acara televisi yang mengakibatkan cepatnya informasi diperoleh
 - Seringnya mengkonsumsi makanan cepat saji
 - Maraknya jaringan internet di rumah

penskoran :

Indikator	Skor
Jawaban lengkap dan benra	5
Jawaban lengkap tetapi salah	3
Jawaban kurang lengkap tetapi benar	4
Jawaban kurang lengkap tetapi salah	2

Skor Maksimal : 5 + 10= 15

Penilaian :

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

$$NA = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

$\sum X$ = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDN Sekaran 01
Kelas	: IV
Semester	: 2
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Siklus	: III
Jumlah Pertemuan	: 1 x pertemuan

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

II. Kompetensi dasar

4.3 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

III. Indikator

2. Menyelidiki pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari di sekolah
3. Menyelidiki pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari di rumah
4. Melaksanakan pembuatan karya yaitu kliping tentang globalisasi

IV. Tujuan pembelajaran

1. Dengan menyusun *puzzle* dalam permainan “Mencari Harta Karun”, siswa dapat menyelidiki pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari di sekolah dengan logis (Kognitif 3 / C3)

2. Melalui aktivitas diskusi tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menyelidiki pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari di rumah dengan logis (Kognitif 3 / C3)
3. Dengan mengetahui wawasan tentang globalisasi, siswa dapat melaksanakan pembuatan klipring tentang globalisasi (Psikomotorik 2 / P2)

Karakter yang diharapkan: Cinta Tanah Air, Semangat Kebangsaan, dan Peduli Sosial.

1. konsep : memiliki wawasan yang luas terhadap pengaruh globalisasi
2. nilai : memahami pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari
3. moral : mengambil tindakan yang positif terhadap pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Norma : menjadikan norma agama, susila, kesopanan, dan kebiasaan sebagai landasan berperilaku sehingga dapat bersikap positif terhadap pengaruh globalisasi.

V. Materi ajar

Pengaruh globalisasi

VI. Alokasi Waktu

2 x 35 menit

VII. Metode Pembelajaran

Pendekatan CTL berbasis metode permainan

VIII. Kegiatan pembelajaran

a. Pendahuluan (10 menit)

1. Salam
2. Doa
3. Presensi

Apersepsi

1. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang lalu yaitu dampak positif dan negatif globalisasi
2. Siswa menyimak cerita guru tentang pengaruh globalisasi
3. Guru memberikan topik berupa masalah yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di Indonesia
4. Guru mengarahkan siswa ke tujuan pembelajaran
5. Guru memberikan motivasi berupa tepuk-tepuk

b. Inti (45 menit)

1. Siswa mengungkapkan gagasan tentang pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (eksplorasi).
2. Siswa mengungkapkan gagasan tentang cara menanggapi globalisasi (eksplorasi).
3. Guru memperkenalkan permainan “Mencari Harta Karun” kemudian memberikan petunjuk jalannya permainan (konfirmasi).
4. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok untuk melakukan permainan. Dengan permainan ini siswa mengetahui pengaruh globalisasi (elaborasi).
5. Siswa berdiskusi tentang materi yang diperoleh melalui permainan bersama teman kelompoknya (elaborasi).
6. Perwakilan masing-masing kelompok maju kedepan mulai dari kelompok yang lebih dulu menyelesaikan tugas sebelumnya untuk memaparkan hasil diskusinya (elaborasi).
7. Guru menjelaskan lebih lanjut tentang materi yang dibahas (konfirmasi).

8. Guru memberikan tanggapan terhadap hasil permainan yang dilakukan siswa (konfirmasi).

c. Penutup (15 menit)

1. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru melakukan refleksi dengan menyampaikan kesan pesan atas pembelajaran
4. Guru meminta siswa membuat karya berupa kliping tentang gobalisasi
5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

IX. Penilaian Hasil Belajar (evaluasi)

a. Prosedur Penilaian

1. Tes awal : ada (dalam eksplorasi)
2. Tes proses: ada (selama KBM)
3. Tes akhir : ada (dalam evaluasi)

b. Jenis Penilaian

1. Penilaian dalam Proses : lembar pengamatan aktivitas, penilaian produk .
2. Penilaian Hasil : tes tertulis

c. Bentuk Penilaian

1. Penilaian tes
2. Penilaian non tes

d. Alat Tes

1. Lembar soal tertulis
2. Lembar penilaian aktivitas siswa
3. Rubrik penilaian karya

X. Media dan Sumber belajar

Media: artikel tentang pengaruh globalisasi, peralatan permainan
 “Mencari Harta karun”

Sumber belajar : Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan.Prayoga
 Bestari.Depdiknas

Kata Kerja Operasional (KKO). Taksonomi Bloom
 Revisi.Bloom

Elaine Johnson. 2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa

Dananjaya Utomo. 2010. *Media pembelajaran Aktif*.
 Bandung :Nuansa

Semarang, 9 Februari 2013

Guru kelas IV

Peneliti

Sudarmo, S.Pd

NIP. 19591141980121005

Hermuning P. S

NIM. 1401409233

**Mengetahui,
 Kepala Sekolah**

Sri Hartati, M. Pd

NIP. 19651114 198609 2 001

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAHAN AJAR SIKLUS III

Globalisasi adalah proses masuknya ke ruang lingkup dunia, melintasi batas dunia.

Bukti-bukti adanya globalisasi yaitu :

5. Perubahan gaya hidup tradisional menjadi modern
6. Merebaknya makanan-makanan cepat saji ala barat
7. Cara berpakaian yang semakin nyeleneh
8. Sarana komunikasi dan transportasi yang semakin banyak dan canggih

Proses globalisasi : manusia melihat informasi dari tempat yang jauh, dan mengetahui informasi tersebut sehingga berpengaruh pada kehidupannya.

Contoh dampak positif dari globalisasi:

1. Kemajuan di bidang IPTEK.
2. Memperkaya kebudayaan.
3. Meningkatkan kemajuan bangsa

Contoh dampak negatif dari globalisasi:

4. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa.
5. Lebih disukainya produk luar negeri daripada produk dalam negeri.
6. Terjadinya pencemaran lingkungan dan kerusakan alam.

Pengaruh globalisasi di sekolah :

- Penggunaan HP dan facebook di sekolah
- Maraknya jajanan fastfood yang mengandung banyak pengawet

Pengaruh globalisasi di rumah

- Seringnya menonton acara televisi yang mengakibatkan cepatnya informasi diperoleh
- Seringnya mengkonsumsi makanan cepat saji
- Maraknya jaringan internet di rumah

MEDIA SIKLUS III

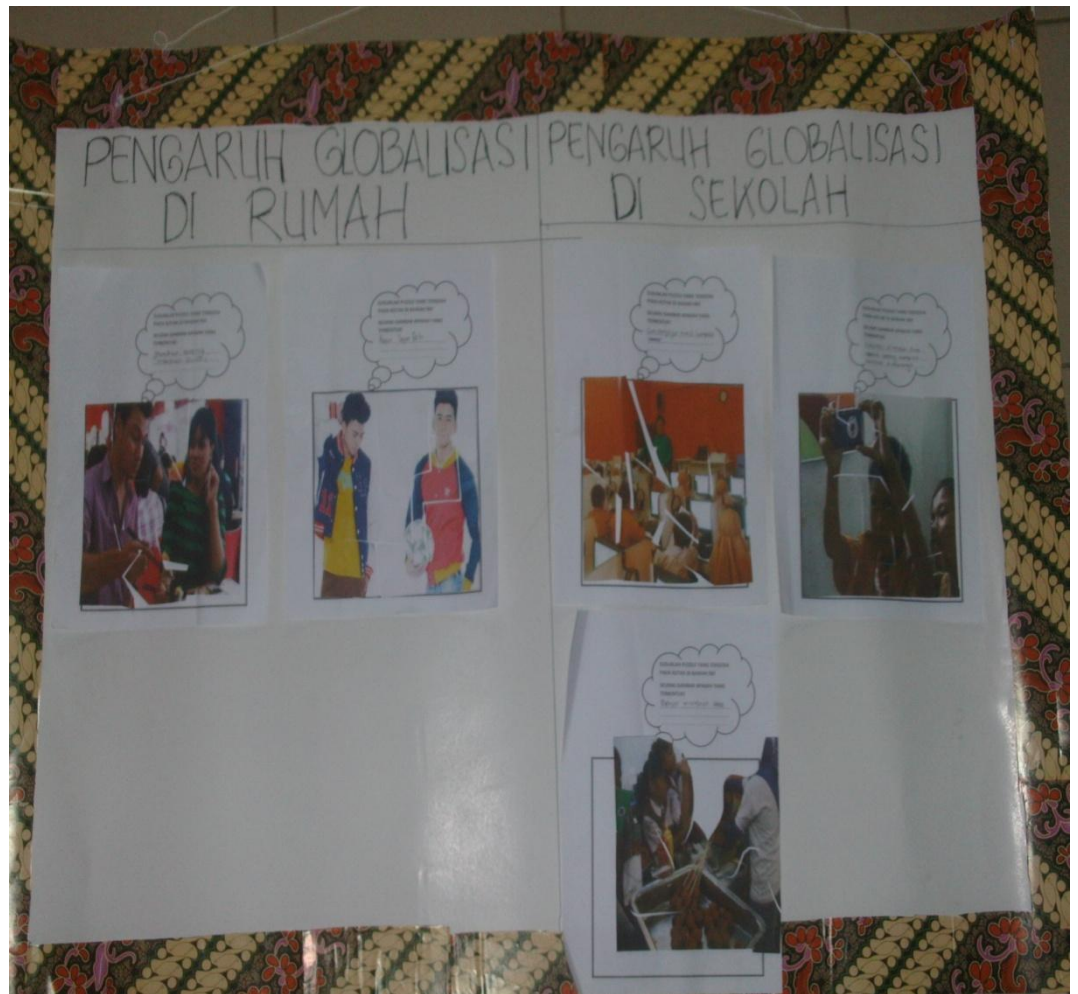
1. Kotak harta karun



2. Amplop bintang



3. Papan kreasi mading



LEMBAR KERJA SISWA
SIKLUS III

KELOMPOK :

Diskusikan gan teman kelompokmu!

Berikan contoh dari pengaruh globalisasi sesuai dengan materi yang kamu bahas di permainan sebelumnya. Tuliskan jawabanmu di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

KELOMPOK :

Diskusikan gan teman kelompokmu!

Berikan contoh dari pengaruh globalisasi sesuai dengan materi yang kamu bahas di permainan sebelumnya. Tuliskan jawabanmu di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

KISI-KISI SOAL SIKLUS III

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	No. Tujuan Pemb.	Indikator	No. Soal		Jenjang	Penilaian	
							Instrumen	Bobot
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	1	Menyelidiki pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari di sekolah	Rom I	1	C3	Pilihan ganda	Mudah
					5	C3	Pilihan ganda	Sedang
				Rom II	1	C3	Uraian	Sukar
			Menyelidiki pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari di	Rom I	2	C3	Pilihan ganda	Mudah
					3	C3	Pilihan ganda	Mudah

		2	rumah		4	C3	Pilihan ganda	Sedang
				Rom II	2	C3	Uraian	Sukar
		3	Kembali membuat karya berupa kliping	-	-	P2	Rubrik Penilaian Karya	

LEMBAR EVALUASI

SKLUS III

Nama : No. Absen :

I. Kerjakan soal di bawah ini! Berilah tanda silang pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat!

1. Contoh makanan cepat saji (*fast food*) yang dijual di kantin sekolah adalah... .
 - a.pecel
 - b.rujak
 - c. nugget (dibaca naget)
 - d. nasi rica
2. Salah satu jejaring sosial sebagai pemanfaatan media komunikasi internet yang marak sekarang ini adalah... .
 - a.friendster
 - b.myspace
 - c.facebook
 - d.google
4. Sebagai bangsa Indonesia kita harus... .
 - a.membenci produk dalam negeri
 - b.membuang produk dalam negeri
 - c.selalu memakai produk asing
 - d.mencintai produk dalam negeri
5. Aktivitas di rumah yang merupakan pengaruh globalisasi adalah... .
 - a.sering menonton acara televisi
 - b.makan 3 kali sehari dengan menu 4 sehat 5 sempurna
 - c.mandi 2 kali sehari
 - d.membuang sampah pada tempatnya
6. Pemanfaatan teknologi yang dilakukan di sekolah adalah... .
 - a.penggunaan *handphone*
 - b.penggunaan media sosial internet *facebook*
 - c.pemanfaatan LCD proyektor dalam pembelajaran
 - d.penggunaan kamera digital

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas!

1. Sebutkan contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekolah!
2. Sebutkan contoh pengaruh globalisasi di lingkungan rumah!

KUNCI JAWABAN

SIKLUS III

- I.
1. C
 2. C
 3. D
 4. A
 5. C

setiap jawaban benar diberi skor 1

II.

1.
 - Siswa sekolah mengenal IPTEK
 - penggunaan multimedia pada pembelajaran di kelas
 - maraknya fast food di kantin sekolah
 - bahasa percakapan siswa yang mengikuti tren
 2.
 - Seringnya melihat tayangan televisi di rumah
 - Penggunaan produk luar negeri untuk kebutuhan rumah
 - Seringnya mengkonsumsi makanan cepat saji
 - Budaya individualis yang tidak mempedulikan tetangga
- penskoran :

Indikator	Skor
Jawaban lengkap dan benra	5
Jawaban lengkap tetapi salah	3
Jawaban kurang lengkap tetapi benar	4
Jawaban kurang lengkap tetapi salah	2

Skor Maksimal : 5 + 10 = 15

Penilaian :

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

$\sum X$ = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

$$NA = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
PENERAPAN PENDEKATAN CTL BERBASIS METODE PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN
SISWA KELAS IV SD N SEKARAN 01

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/instrument
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKN menggunakan pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) berbasis metode Permainan	1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan 2. Menyampaikan topik atau permasalahan 3. Membentuk kelompok ber-anggotakan 5-6 siswa 4. Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan 5. Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan 6. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok 7. Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi 8. Memberikan refleksi pembelajaran 9. Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya 10. menutup pembelajaran	1. Guru 2. Dokumentasi(foto dan video)	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Lembar wawancara
2.	Aktivitas siswa dalam	1. Mempersiapkan diri dalam menerima	1. Siswa 2. Dokumen-	1. Lembar observasi

	pembelajar-an PKn me- nggunakan pen- dekatan <i>Contextual</i> <i>Teaching and</i> <i>Learning (CTL)</i> berbasis metode Permainan	pelajaran 2. Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru 3. Menjaga kekondusifan se-lama pembentukan kelompok 4. Melakukan aktivitas dalam permainan 5. Melakukan kegiatan diskusi 6. Melaporkan hasil diskusi 7. Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang ma-teri 8. Mengembangkan aktivitas bertanya aktif(<i>Questioning</i>) selama pembelajaran 9. Mengikuti kegiatan refleksi 10. Membuat karya	tasi (foto dan video)	2. Catatan la- pangan 3. Lembar ang- ket
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajar-an PKn me- nggunakan pen- dekatan <i>Contextual</i> <i>Teaching and</i> <i>Learning (CTL)</i>	1. Menjelaskan pengertian glo-balisasi. 2. Menyebutkan 4 ciri-ciri globalisasi 3. Membuat karya tulis berupa jurnal tentang pembelajaran 4. Menyebutkan 3 dampak po-sitif dari globalisasi	1.Siswa 2.Catatan Lapangan 3.Hasil penilaian karya 4.Hasil evaluasi/tes.	1.Lembar soal evaluasi 2.Rubrik Penilaian Karya

	berbasis metode Permainan	5. Menyebutkan 3 dampak ne-gatif dari globalisasi 6. Membuat karya tulis berupa karangan deskripsi tentang budaya Indonesia 7. Menganalisis pengaruh glo-balisasi bagi kehidupan se-hari-hari di sekolah 8. Menganalisis pengaruh globa-lisasi bagi kehidupan sehari-hari di rumah 9. Membuat karya berupa kli-ping		
--	---------------------------	--	--	--

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

PENERAPAN PENDEKATAN CTL BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Pertemuan....Siklus....

Nama guru :
Nama SD :
Kelas/semester :
Materi :
Hari, tanggal :

Petunjuk :

- 1) Bacalah dengan cermat setiap indikator keterampilan guru.
- 2) Berilah tanda check (V) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak!
- 3) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut :
 - b. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali, maka kolom tingkat kemampuan tidak diberi tanda check (√).
 - c. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
 - b. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2.
 - c. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3.
 - d. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4.

(Rusman, 2012: 98)

Indikator	Deskriptor	Check (V)	Tingkat Kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Melaksanakan kegiatan pen-	a. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis						
	b. Menarik perhatian dan me-						

dahulu	motivasi siswa c. Melakukan apersepsi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran						
2. Menyampaikan topik atau permasalahan	a. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa b. Memanfaatkan media c. Topik atau permasalahan terkait dengan materi d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi						
3. Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa	a. Mengelompokkan siswa dengan cara yang variatif b. Membentuk kelompok secara heterogen c. Menginstruksikan pembentukan kelompok secara jelas d. Mengatur meja atau tempat setiap kelompok						
4. Mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan permainan	a. Menyiapkan media permainan b. Menyampaikan prosedur permainan secara runtut dan jelas c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya d. Mengkonfirmasi kesiapan siswa						
5. Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan	a. Membimbing siswa dalam melaksanakan permainan dari						

permainan	awal sampai akhir						
	b. Memotivasi siswa agar bermain dengan semangat dan sportif c. Bersikap ramah dan interaktif dalam menanggapi siswa d. Mengkondisikan siswa fokus dalam permainan						
6. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	a. Memberikan pengarahan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi b. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya c. Memfasilitasi kebutuhan siswa dalam proses diskusi d. Mengawasi jalannya diskusi dengan berkeliling dalam kelas						
7. Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi	a. Menyampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti siswa b. Menggunakan model sebagai bahan penyampaian materi c. Mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi						
8. Memberikan refleksi pem-	a. Mengkondisikan siswa b. Memberikan kesan terhadap						

belajaran	pembelajaran c. Menyampaikan pesan moral dari materi yang dibahas d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi						
9. Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya	a. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan b. Menginstruksikan alokasi waktu yang dimiliki siswa dalam pembuatan karya c. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya d. Mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas						
10. Menutup pembelajaran	a. Menyampaikan simpulan pembelajaran b. Memberikan umpan balik terhadap siswa b. Mengkondisikan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi c. Memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas						
Jumlah Skor							

Jumlah Skor =, Kategori =

Keterangan:

Skor terendah = $10 \times 0 = 0$

Skor tertinggi = $10 \times 4 = 40$

Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimaL}} \times 100\%$$

Kriteria Persentase:

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat keberhasilan pembelajaran
85% – 100%	Sangat baik	Berhasil
65% – 84%	Baik	Berhasil
55% - 64%	Cukup	Tidak Berhasil
0 – 54%	Kurang	Tidak Berhasil

(Zainal Aqib, 2009:161)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

PENERAPAN PENDEKATAN CTL BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Pertemuan....Siklus....

Nama siswa :

Nama SD :

Kelas/semester :

Hari, tanggal :

Petunjuk :

- i. Bacalah dengan cermat setiap indikator aktivitas siswa.
- ii. Berilah tanda check (V) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak!
 1. Jika deskriptor tidak nampak sama sekali, maka kolom tingkat kemampuan tidak diberi check (√).
 2. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
 3. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2.
 4. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3.
 5. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4.

(Rusman, 2012: 98)

Indikator	Deskriptor	Check (V)	Tingkat Kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	a. Masuk ruang kelas tepat waktu b. Menyiapkan buku pelajaran b. Menyiapkan alat tulis c. Sikap siap menerima pembelajaran						

	lajaran						
2. Menanggapi penyampaian topik atau permasalahan dari guru	a. Mengangkat tangan terlebih dahulu sebelum menanggapi b. Menanggapi dengan memberikan gagasan/pendapat c. Menanggapi dengan bertanya d. Menjawab pertanyaan dari guru						
3. Menjaga kondusifitas selama pembagian kelompok	a. Menyimak instruksi guru b. Melaksanakan instruksi dari guru dengan benar c. Menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela d. Menempatkan diri di meja kelompok tanpa gaduh						
4. Melakukan aktivitas dalam permainan	a. Melakukan aktivitas sesuai arahan guru b. Bermain dengan sportif c. Mampu bekerjasama dengan teman kelompok d. Bermain dengan fokus dan antusias						
5. Melakukan kegiatan diskusi	a. Mengikuti jalannya diskusi b. Mengungkapkan gagasan dalam diskusi c. Mencatat hasil diskusi d. Memprsilakan teman untuk menanggapi (demokratis)						
6. Melaporkan	a. Membacakan hasil diskusi di						

hasil diskusi	depan kelas b. Memanfaatkan media dalam melaporkan hasil diskusi c. Menyimak penyampaian hasil diskusi teman d. Mencatat penyampaian hasil diskusi teman						
7. Menyimak penjelasan lebih lanjut dari guru tentang materi	a. Duduk tenang dan memperhatikan guru b. Mendengarkan penjelasan guru c. Mengkonfirmasi kejelasan pemberian materi dari guru d. Mengajukan pertanyaan apabila belum jelas						
8. Mengembangkan kemampuan bertanya aktif (<i>Questioning</i>) selama pembelajaran	a. Mengangkat tangan kanan terlebih dahulu sebelum bertanya b. Bertanya dengan bahasa yang santun c. Bertanya dengan bahasa yang mudah dipahami d. Pertanyaan tidak menyimpang dari materi yang sedang dibahas						
9. Mengikuti kegiatan refleksi	a. Memfokuskan perhatian kepada guru b. Menyimak penyampaian kesan dan pesan dari guru c. Memberikan tanggapan berupa kesan terhadap pembelajaran d. Memberikan tanggapan berupa						

	pertanyaan						
10. Pembuatan karya	a. Mengeksplorasi bahan yang ada secara maksimal b. Membuat karya sesuai konteks pembahasan dalam pembelajaran c. Membuat karya tidak melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan d. Mengerjakan secara mandiri						
Jumlah Skor							

Jumlah Skor =, Kategori =

Keterangan:

Skor terendah = $10 \times 0 = 0$

Skor tertinggi = $10 \times 4 = 40$

Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Persentase:

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat keberhasilan pembelajaran
85% – 100%	Sangat baik	Berhasil
65%– 84%	Baik	Berhasil
55% - 64%	Cukup	Tidak Berhasil
0 – 54%	Kurang	Tidak Berhasil

(Zainal Aqib, 2009:161)

LEMBAR PENILAIAN KEGIATAN MEMBUAT KARYA

Siklus : Pertemuan:.....

Nama Siswa :

Sekolah : SD N Sekaran 01

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (genap)

Materi : Globalisasi

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No.	Indikator	Tingkat Kemampuan				Skor
		4	3	2	1	
1.	Persiapan alat dan bahan					
2.	Apresiasi hasil karya					
3.	Ketepatan hasil karya					
4.	Ketepatan waktu					
5.	Kebersihan					

Skor maksimal = 20

Penilaian :

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

$\sum X$ = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

$$NA = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Jumlah Skor = Nilai =

RUBRIK PENILAIAN

KEGIATAN MEMBUAT KARYA

Selama Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Melalui Pendekatan CTL berbasis metode permainan

No.	Kategori pengamatan	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)	ket
1.	Persiapan alat dan bahan	Semua alat dan bahan yang dibutuhkan sudah dipersiapkan	Ada satu alat dan bahan yang belum dipersiapkan	Ada lebih dari satu alat dan bahan yang belum dipersiapkan	Tidak mempersiapkan alat dan bahan	
2.	Apresiasi hasil karya	Hasil karya dapat diapresiasi dengan nilai 85	Hasil karya dapat diapresiasi dengan nilai 80	Hasil karya dapat diapresiasi dengan nilai 75	Hasil karya dapat diapresiasi dengan nilai 70	
3.	Ketepatan hasil karya	Hasil karya 100% tepat sesuai dengan materi atau arahan guru	Hasil karya 25% tidak sesuai dengan materi atau arahan guru	Hasil karya 50% tidak sesuai dengan materi atau arahan guru	Hasil karya 100% tidak sesuai dengan materi atau arahan guru	
4.	Ketepatan waktu	Tepat waktu	Lebih 3 menit dari waktu yang ditetapkan	Lebih 6 menit dari waktu yang telah ditetapkan	Lebih dari 6 menit dari waktu yang telah ditetapkan	
5.	Kebersihan	Bersih dan semua dikembalikan ke tempat asal	Bersih dan ada yang tidak dikembalikan ke tempat asal	Tidak bersih dan ada yang tidak dikembalikan ke tempat asal	Tidak bersih dan tidak dikembalikan	

ANGKET SISWA

PENERAPAN PENDEKATAN CTL BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Nama siswa :
 Kelas : IV
 Sekolah : SD N Sekaran 01
 No. Presensi :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk:

Bacalah dengan teliti pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.
 Jawablah pertanyaan dengan memilih alternatif jawaban dengan ketentuan
 jawaban Y berarti YA dan T berarti TIDAK.

Beri tanda check (V) pada kolom Y jika jawabanmu YA

Beri tanda check (V) pada kolom T jika jawabanmu TIDAK

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Y	T
1.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran PKN seperti ini?		
2.	Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?		
4.	Apakah pembelajaran ini membosankan?		
5.	Apakah kamu mengalami banyak kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran ini?		
6.	Apakah kamu akan senang belajar dengan permainan?		
7.	Apakah kamu memahami materi yang disampaikan guru?		

CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Nama SD : SD N Sekaran 01, Kec.Gunungpati, Kota Semarang

Kelas : IV

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKN menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis metode Permainan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, Pebruari 2012

Observer

LEMBAR WAWANCARA TEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR)

PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Nama Guru :

Nama SD : SD N Sekaran 01

NIP :

Hari / Tanggal :

Pertanyaan:

1. Apakah menurut Bapak/Ibu pembelajaran PKN SD seharusnya menggunakan model pembelajaran yang inovatif?

Jawab:

.....

2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pembelajaran PKN menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and learning* (CTL) berbasis metode permainan?

Jawab:

.....

3. Apakah menurut Bapak/Ibu pendekatan *Contextual Teaching and learning* (CTL) berbasis metode permainan efektif diterapkan di SD N Sekaran 01?

Jawab:

.....

4. Apakah menurut Bapak/Ibu pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and learning* (CTL) berbasis metode permainan cocok diterapkan pada pokok bahasan Globalisasi?

Jawab:

.....

5. Apakah menurut Bapak/Ibu pendekatan *Contextual Teaching and learning* (CTL) berbasis metode permainan yang baru saja dilaksanakandapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKN?

Jawab:

LAMPIRAN 3

HASIL PENELITIAN

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

No	Indikator	Skor yang diperoleh					Skor
		0	1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan				√		3
2.	Menyampaikan topik atau permasalahan			√			2
3.	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa			√			2
4.	Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan				√		3
5.	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan			√			2
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok				√		3
7.	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi				√		3
8.	Memberikan refleksi pembelajaran			√			2
9.	Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya			√			2
10	Menutup pembelajaran			√			2
Jumlah							24
Persentase							60%
Kriteria							C

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Semarang, 4 Februari 2013

Sudarmo, S.Pd
NIP. 19591141980121005

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

No	Indikator	Skor yang diperoleh					Skor
		0	1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan					√	4
2.	Menyampaikan topik atau permasalahan				√		3
3.	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa					√	4
4.	Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan					√	4
5.	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan				√		3
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok				√		3
7.	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi				√		3
8.	Memberikan refleksi pembelajaran			√			2
9.	Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya				√		3
10	Menutup pembelajaran				√		3
Jumlah							32
Persentase							80%
Kriteria							B

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Semarang, 7 Februari 2013

Sudarmo, S.Pd
NIP. 19591141980121005

HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS III

No	Indikator	Skor yang diperoleh					skor
		0	1	2	3	4	
1.	Melaksanakan kegiatan pendahuluan					√	4
2.	Menyampaikan topik atau permasalahan				√		3
3.	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa					√	4
4.	Mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan					√	4
5.	Memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan					√	4
6.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok					√	4
7.	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi					√	4
8.	Memberikan refleksi pembelajaran				√		3
9.	Memfasilitasi siswa dalam pembuatan karya				√		3
10	Menutup pembelajaran					√	4
Jumlah							37
Persentase							92,5 %
Kriteria							SB

Keterangan: persentase 0-54% kurang, 55%-64% cukup, 65%-84% baik, dan 85%-100% sangat baik dengan persentase $\geq 65\%$ dinyatakan berhasil.

Semarang, 13 Februari 2013

Sudarmo, S.Pd
NIP. 19591141980121005

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No.	Nomor Induk Siswa	Skor yang Diperoleh Setiap Indikator										Jumlah Skor
		I (1)	I (2)	I (3)	I (4)	I (5)	I (6)	I (7)	I (8)	I (9)	I (10)	
1.	1853	4	1	1	2	2	2	4	4	3	4	27
2.	1878	3	1	1	2	2	2	4	0	3	4	23
3.	1889	3	1	1	1	2	2	4	0	3	4	22
4.	1890	4	1	1	2	2	2	4	0	3	4	23
5.	1891	4	1	1	2	2	2	4	0	3	3	23
6.	1892	4	3	1	4	2	2	4	0	3	4	27
7.	1893	4	1	1	3	3	4	4	0	3	4	27
8.	1894	4	1	1	2	2	2	4	0	3	4	23
9.	1895	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
10.	1896	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
11.	1897	4	1	1	2	2	2	3	4	4	4	26
12.	1899	3	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
13.	1900	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
14.	1901	4	1	1	3	2	2	4	0	4	4	24
15.	1903	3	3	2	4	3	4	4	0	3	2	28

16.	1904	4	3	2	4	3	4	4	0	3	4	31
17.	1905	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
18.	1906	4	3	1	3	2	2	4	0	3	4	24
19.	1907	4	3	2	4	2	2	4	0	3	4	28
20.	1908	2	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
21.	1909	4	3	1	3	2	2	4	0	3	4	29
22.	1911	4	1	2	4	2	2	4	0	3	4	26
23.	1913	3	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
24.	1917	4	1	1	2	2	2	4	0	3	4	23
25.	1918	4	1	2	4	2	2	4	0	3	4	26
26.	1919	4	1	1	2	2	2	3	0	3	4	22
27.	1920	4	1	1	2	2	2	4	0	3	4	23
28.	1921	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
29.	1922	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
30.	1923	4	3	1	2	2	2	4	0	3	4	25
31.	1924	4	3	1	3	2	2	4	0	3	4	26
32.	1926	4	1	1	3	2	2	4	0	3	4	24
33.	1927	3	1	1	3	2	2	4	0	3	3	24
34.	1985	3	1	1	3	3	4	4	0	3	2	27

35.	2033	3	1	2	4	3	4	4	0	3	3	29
36.	2040	3	3	2	4	2	2	4	0	3	4	28
Jumlah Skor setiap Indikator		131	54	43	104	79	84	142	8	111	133	
Rata-rata Skor setiap Indikator		3,6	1,5	1,2	2,9	2,2	2,3	3,9	0,2	3,1	3,7	
Jumlah skor keseluruhan												910
Rata-rata skor siswa												25,57
Persentase aktivitas siswa												63,19%

Semarang, 4 Februari 2013

Observer 1

Observer 2

Observer 3

Binarti

NIM. 1401409174

Riska Esti Ningrum

NIM. 1401409274

Wijaya Layla Putri

NIM. 1401409172

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No.	Nomor Induk Siswa	Skor yang Diperoleh Setiap Indikator										Jumlah Skor
		I (1)	I (2)	I (3)	I (4)	I (5)	I (6)	I (7)	I (8)	I (9)	I (10)	
1.	1853	3	2	3	3	4	2	2	0	4	4	27
2.	1878	4	2	4	3	4	2	3	0	4	4	30
3.	1889	4	2	4	4	4	2	4	0	4	4	32
4.	1890	4	2	3	4	4	2	3	0	4	4	30
5.	1891	4	2	4	3	4	2	3	0	4	4	30
6.	1892	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
7.	1893	4	2	4	4	3	2	3	0	4	4	30
8.	1894	4	3	4	4	4	2	3	0	4	3	31
9.	1895	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
10.	1896	4	2	4	3	3	2	3	0	4	4	30
11.	1897	4	3	4	4	3	2	3	0	4	3	30
12.	1899	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	36
13.	1900	4	2	4	3	4	2	3	0	4	4	30
14.	1901	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
15.	1903	4	2	4	3	3	2	3	0	4	4	29

16.	1904	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17.	1905	4	2	4	4	4	2	3	0	4	3	30
18.	1906	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37
19.	1907	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
20.	1908	4	2	4	2	3	2	2	0	3	4	26
21.	1909	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22.	1911	4	2	4	3	2	2	3	0	4	4	28
23.	1913	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38
24.	1917	4	2	3	4	3	2	3	0	4	3	28
25.	1918	4	2	4	4	3	2	3	0	4	4	30
26.	1919	4	2	3	3	3	2	3	0	3	2	25
27.	1920	4	3	4	4	4	2	3	0	4	4	32
28.	1921	4	2	4	4	4	2	4	0	4	4	32
29.	1922	3	2	3	4	4	2	4	0	4	4	30
30.	1923	4	2	4	4	4	2	3	0	4	3	30
31.	1924	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
32.	1926	4	2	4	4	3	2	4	0	4	2	29
33.	1927	4	3	3	4	2	2	3	0	4	4	29

34.	1985	3	2	3	2	2	2	2	0	3	4	23
35.	2033	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37
36.	2040	4	2	4	4	4	2	4	0	4	4	32
Jumlah Skor setiap Indikator		141	94	137	127	126	88	115	32	139	130	
Rata-rata Skor setiap Indikator		3,9	2,6	3,8	3,5	3,5	3,4	3,2	0,9	3,9	3,6	
Jumlah skor keseluruhan												1132
Rata-rata skor siswa												31,3
Persentase aktivitas siswa												78,25%

Semarang, 7 Februari 2013

Observer 1

Observer 2

Observer 3

Binarti

NIM. 1401409174

Melisa Dianawati

NIM. 1401409211

Fitri Makiyah

NIM. 1401409280

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No.	Nomor Induk Siswa	Skor yang Diperoleh Setiap Indikator										Jumlah Skor
		I (1)	I (2)	I (3)	I (4)	I (5)	I (6)	I (7)	I (8)	I (9)	I (10)	
1.	1853	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	35
2.	1878	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	37
3.	1889	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
4.	1890	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	35
5.	1891	4	2	4	4	3	2	3	0	4	4	30
6.	1892	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
7.	1893	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	37
8.	1894	4	2	4	3	4	2	3	0	4	4	30
9.	1895	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
10.	1896	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	35
11.	1897	4	4	4	4	4	2	4	0	3	3	32
12.	1899	4	4	3	2	3	2	4	0	4	4	30
13.	1900	4	2	3	2	4	2	3	0	3	4	27
14.	1901	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	37
15.	1903	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31

16.	1904	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17.	1905	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
18.	1906	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
19.	1907	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	37
20.	1908	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
21.	1909	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
22.	1911	4	4	4	4	4	2	4	0	4	4	34
23.	1913	4	2	4	4	3	4	3	0	4	4	32
24.	1917	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	35
25.	1918	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
26.	1919	4	2	3	3	3	2	3	0	3	3	26
27.	1920	4	2	4	4	4	2	3	0	4	4	31
28.	1921	4	2	4	4	4	4	3	0	4	4	33
29.	1922	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
30.	1923	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	36
31.	1924	4	2	4	4	4	2	2	0	4	4	30
32.	1926	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	34
33.	1927	4	2	4	4	4	2	2	0	4	4	30

34.	1985	4	4	4	4	4	2	4	0	4	4	34
35.	2033	4	2	4	3	3	2	2	0	4	4	28
36.	2040	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
Jumlah Skor setiap Indikator		149	96	141	137	138	92	116	64	141	142	
Rata-rata Skor setiap Indikator		4	2,7	3,9	3,8	3,8	2,5	3,2	1,8	3,9	3,9	
Jumlah skor keseluruhan												1210
Rata-rata skor siswa												34,1
Persentase aktivitas siswa												85,25%

Semarang, 14 Februari 2013

Observer 1

Observer 2

Observer 3

Binarti

NIM. 1401409174

Melisa Dianawati

NIM. 1401409211

Ervina Indah Novitasari

NIM. 140149234

REKAP NILAI EVALUASI PENELITIAN SIKLUS I
MATA PELAJARAN PKN POKOK BAHASAN GLOBALISASI

No.	Nomor Induk Siswa	Nilai Evaluasi	Kualifikasi
1.	1853	70	Tuntas
2.	1878	60	Tidak Tuntas
3.	1889	80	Tuntas
4.	1890	70	Tuntas
5.	1891	80	Tuntas
6.	1892	70	Tuntas
7.	1893	80	Tuntas
8.	1894	80	Tuntas
9.	1895	80	Tuntas
10.	1896	80	Tuntas
11.	1897	90	Tuntas
12.	1899	60	Tidak Tuntas
13.	1900	40	Tidak Tuntas
14.	1901	50	Tidak Tuntas
15.	1903	70	Tuntas
16.	1904	70	Tuntas
17.	1905	50	Tidak Tuntas
18.	1906	60	Tidak Tuntas
19.	1907	50	Tidak Tuntas
20.	1908	80	Tuntas
21.	1909	90	Tuntas
22.	1911	80	Tuntas
23.	1913	40	Tidak Tuntas
24.	1917	70	Tuntas
25.	1918	60	Tidak Tuntas
26.	1919	60	Tidak Tuntas

27.	1920	100	Tuntas
28.	1921	70	Tuntas
29.	1922	100	Tuntas
30.	1923	30	Tidak Tuntas
31.	1924	70	Tuntas
32.	1926	60	Tidak Tuntas
33.	1927	60	Tidak Tuntas
34.	1985	60	Tidak Tuntas
35.	2033	40	Tidak Tuntas
36.	2040	50	Tidak Tuntas

Nilai terendah = 30
 Nilai Tertinggi = 100
 Jumlah Nilai = 2410
 Nilai Rata-rata = 66,94
 Jumlah siswa tuntas = 20
 Jumlah siswa tidak tuntas = 16
 Persentase ketuntasan : $20/36 \times 100 = 55,55 \%$

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

REKAP NILAI EVALUASI PENELITIAN SIKLUS II
MATA PELAJARAN PKN POKOK BAHASAN GLOBALISASI

No.	Nomor Induk Siswa	Nilai	Kualifikasi
1.	1853	70	Tuntas
2.	1878	50	Tidak Tuntas
3.	1889	80	Tuntas
4.	1890	70	Tuntas
5.	1891	70	Tuntas
6.	1892	90	Tuntas
7.	1893	70	Tuntas
8.	1894	70	Tuntas
9.	1895	80	Tuntas
10.	1896	90	Tuntas
11.	1897	80	Tuntas
12.	1899	60	Tidak Tuntas
13.	1900	70	Tuntas
14.	1901	50	Tidak Tuntas
15.	1903	70	Tuntas
16.	1904	70	Tuntas
17.	1905	50	Tidak Tuntas
18.	1906	90	Tuntas
19.	1907	70	Tuntas
20.	1908	80	Tuntas
21.	1909	90	Tuntas
22.	1911	70	Tuntas
23.	1913	70	Tuntas
24.	1917	70	Tuntas
25.	1918	80	Tuntas
26.	1919	50	Tidak Tuntas

27.	1920	80	Tuntas
28.	1921	80	Tuntas
29.	1922	90	Tuntas
30.	1923	60	Tuntas
31.	1924	70	Tuntas
32.	1926	60	Tidak Tuntas
33.	1927	50	Tidak Tuntas
34.	1985	70	Tuntas
35.	2033	50	Tidak Tuntas
36.	2040	50	Tidak Tuntas

Nilai terrendah = 50
 Nilai Tertinggi = 90
 Jmlh nilai = 2520
 Nilai Rata-rata = 70
 Jumlah siswa tuntas = 26
 Jumlah siswa tidak tuntas = 10
 Persentase ketuntasan : $26/36 \times 100 = 72,22\%$

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

REKAP NILAI EVALUASI PENELITIAN SIKLUS III
MATA PELAJARAN PKN POKOK BAHASAN GLOBALISASI

No.	Nomor Induk Siswa	Nilai Evaluasi	Kualifikasi
1.	1853	60	Tidak Tuntas
2.	1878	73	Tuntas
3.	1889	86	Tuntas
4.	1890	73	Tuntas
5.	1891	80	Tuntas
6.	1892	100	Tuntas
7.	1893	86	Tuntas
8.	1894	86	Tuntas
9.	1895	73	Tuntas
10.	1896	93	Tuntas
11.	1897	100	Tuntas
12.	1899	66	Tuntas
13.	1900	80	Tuntas
14.	1901	100	Tuntas
15.	1903	73	Tuntas
16.	1904	100	Tuntas
17.	1905	80	Tuntas
18.	1906	86	Tuntas
19.	1907	86	Tuntas
20.	1908	86	Tuntas
21.	1909	93	Tuntas
22.	1911	60	Tidak Tuntas
23.	1913	80	Tuntas
24.	1917	86	Tuntas
25.	1918	86	Tuntas
26.	1919	80	Tuntas

27.	1920	93	Tuntas
28.	1921	93	Tuntas
29.	1922	86	Tuntas
30.	1923	86	Tuntas
31.	1924	73	Tuntas
32.	1926	60	Tidak Tuntas
33.	1927	60	Tidak Tuntas
34.	1985	60	Tidak Tuntas
35.	2033	86	Tuntas
36.	2040	66	Tuntas

Nilai terendah = 60
 Nilai Tertinggi = 100
 Jumlah nilai = 2915
 Nilai Rata-rata = 80,97
 Jumlah siswa tuntas = 31
 Jumlah siswa tidak tuntas = 5
 Persentase ketuntasan ; $31/36 \times 100 = 86,11\%$

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

DAFTAR NILAI KARYA SIKLUS I
KARYA TULIS KARANGAN DESKRIPSI

No.	Nomor Induk Siswa	Aspek yang Dinilai					Total skor	Nilai
		Persiapan alat dan bahan	Apresiasi hasil karya	Ketepatan hasil karya	Ketepatan waktu	kebersihan		
1.	1853	4	1	1	2	3	11	55
2.	1878	3	3	4	2	3	15	75
3.	1889	3	2	3	4	1	13	65
4.	1890	3	3	3	1	3	13	65
5.	1891	3	1	1	3	2	10	50
6.	1892	3	4	4	4	3	18	90
7.	1893	3	2	3	4	2	14	70
8.	1894	3	1	2	2	3	11	55
9.	1895	3	1	3	1	3	11	55
10.	1896	3	1	3	3	3	13	65
11.	1897	3	3	3	2	2	13	65
12.	1899	3	2	3	4	2	14	70
13.	1900	3	2	2	3	3	13	65
14.	1901	3	2	3	1	2	11	55
15.	1903	4	1	4	1	4	14	70
16.	1904	3	4	4	1	3	15	75
17.	1905	3	4	3	2	2	14	70
18.	1906	3	3	2	2	3	13	65
19.	1907	3	1	4	1	3	11	55
20.	1908	4	3	3	3	1	14	70
21.	1909	3	3	2	1	3	12	60
22.	1911	4	1	1	2	2	10	50
23.	1913	4	1	1	3	3	12	60
24.	1917	3	2	3	3	4	15	75

DAFTAR NILAI KARYA SIKLUS II

KARYA POSTER GLOBALISASI

No.	Nomor Induk Siswa	Aspek yang Dinilai					Total skor	Nilai
		Persiapan alat dan bahan	Apresiasi hasil karya	Ketepatan hasil karya	Ketepatan waktu	kebers ihan		
1.	1853	3	1	4	3	4	15	75
2.	1878	3	2	4	2	4	15	75
3.	1889	4	4	4	1	4	18	90
4.	1890	4	3	4	1	3	15	75
5.	1891	3	2	4	2	4	15	75
6.	1892	4	3	4	3	4	18	90
7.	1893	4	3	4	1	4	16	80
8.	1894	4	3	2	3	4	16	80
9.	1895	4	3	4	1	4	16	80
10.	1896	4	3	4	2	4	17	85
11.	1897	4	3	3	1	4	15	75
12.	1899	4	2	3	1	4	14	70
13.	1900	4	2	4	1	4	15	75
14.	1901	4	3	3	2	4	16	80
15.	1903	3	2	4	1	4	14	70
16.	1904	4	3	4	1	4	16	80
17.	1905	4	3	3	1	4	15	75
18.	1906	4	2	4	2	4	16	80
21.	1907	4	3	4	1	4	16	80
20.	1908	4	3	4	1	4	16	80
21.	1909	4	4	4	1	4	17	85
22.	1911	4	3	3	2	4	16	80
23.	1913	4	2	4	1	4	15	75
24.	1917	4	3	4	2	4	17	85

25.	1918	3	2	4	2	4	15	75
26.	1919	3	2	4	1	4	15	75
27.	1920	3	4	4	2	4	17	85
28.	1921	4	2	3	1	4	14	70
29.	1922	4	2	4	1	4	16	80
30.	1923	4	2	4	1	4	15	75
31.	1924	4	2	4	2	4	16	80
32.	1926	4	1	4	1	4	14	70
33.	1927	4	2	4	1	4	15	75
34.	1985	3	2	3	3	4	15	75
35.	2033	4	3	3	2	4	16	80
36.	2040	4	2	3	1	4	14	70
Jumlah		136	91	133	55	143	561	2805
Rata-rata skor		3,8	2,5	3,7	1,5	3,9		
Rata-rata nilai		77,91						

DAFTAR NILAI KARYA SIKLUS III

KARYA KLIPING GLOBALISASI

No.	Nomor Induk Siswa	Aspek yang Dinilai					Total skor	Nilai
		Persiapan alat dan bahan	Apresiasi hasil karya	Ketepatan hasil karya	Ketepatan waktu	kebersihan		
1.	1853	4	4	1	3	4	16	80
2.	1878	4	4	4	3	2	17	85
3.	1889	2	4	4	3	4	17	85
4.	1890	4	1	3	4	4	17	85
5.	1891	4	4	2	4	4	18	90
6.	1892	4	2	2	4	4	17	85
7.	1893	4	4	4	3	3	18	90
8.	1894	3	4	4	2	4	17	85
9.	1895	4	4	1	3	4	16	80
10.	1896	4	1	2	3	3	13	65
11.	1897	4	1	2	3	2	12	60
12.	1899	4	1	3	2	3	13	65
13.	1900	1	3	4	3	4	15	75
14.	1901	2	3	4	3	4	16	80
15.	1903	2	3	4	1	2	12	60
16.	1904	3	4	2	3	4	16	80
17.	1905	2	4	3	2	3	14	80
18.	1906	4	4	4	3	3	18	90
19.	1907	3	4	4	4	3	18	90
20.	1908	4	3	4	3	2	16	80
21.	1909	3	4	3	4	2	16	80
22.	1911	4	4	3	4	2	17	85
23.	1913	3	2	3	4	3	15	75
24.	1917	3	2	3	4	2	14	70

25.	1918	2	3	4	3	2	14	70
26.	1919	4	3	3	2	4	16	80
27.	1920	4	4	4	3	4	19	95
28.	1921	3	2	3	2	4	14	70
29.	1922	3	4	2	3	4	16	80
30.	1923	2	3	2	4	3	14	70
31.	1924	4	4	4	2	4	18	90
32.	1926	2	3	4	3	4	16	80
33.	1927	2	3	4	3	2	14	70
34.	1985	2	3	4	3	2	14	70
35.	2033	2	4	3	2	3	14	70
36.	2040	3	4	3	4	2	16	80
Jumlah		112	114	113	109	113	563	2825
Rata-rata skor		3,1	3,2	3,1	3,02	3,1		
Rata-rata nilai		78,5						

CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND*
***LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN**

UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Nama SD	: SD N Sekaran 01, Kec.Gunungpati, Kota Semarang
Kelas	: IV
Subjek	: Guru, siswa, dan proses pembelajaran
Petunjuk	: Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKN menggunakan pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) berbasis metode Permainan
Catatan	:

SIKLUS I

1. Sebelum bel tanda masuk berbunyi, guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Pukul 09.15 WIB bel tanda masuk berbunyi. Siswa kelas IV memasuki kelas dan menempati tempat duduknya. Dari 36 siswa yang diamati, ada 1 siswa yang masih menghabiskan makanannya di dalam kelas.
3. Guru membuka pelajaran dengan salam.
4. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang materi yang lalu, kemudian mengarahkan siswa ke materi yang akan di bahas.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.
6. Guru menyampaikan topik pembelajaran yaitu maraknya penggunaan *facebook* di Indonesia. Guru memanfaatkan media gambar logo *facebook*. Namun penyampaian terlalu cepat sehingga kurang jelas. Siswa juga tidak diberi kesempatan untuk menanggapi.
7. Guru memotivasi siswa dengan *brain gym* yaitu menyanyikan lagu Kepala-pundak-lutut-kaki". Siswa diminta berdiri, kemudian menyanyikan lagu sambil memegang anggota tubuh yang dimaksud. Setelah bernyanyi secara serempak 2 kali, guru meminta siswa menghafalkan kode. Angka 1 untuk kepala, 2 untuk pundak, 3 untuk lutut, dan 4 untuk kaki. Guru meminta siswa memegang anggota tubuh sesuai kode yang disebutkan secara acak. Setelah siswa dapat berkonsentrasi dengan baik, baru kemudian siswa diarahkan menuju kegiatan inti.
8. Guru melakukan eksplorasi dengan tanya jawab tentang globalisasi dengan pertanyaan "Anak-anak, apa yang kalian ketahui tentang globalisasi?" bagaimana prosesnya?"
9. Siswa menanggapi dengan mengangkat tangan terlebih dahulu. Namun hanya beberapa siswa saja yang berani memberikan tanggapan.
10. Guru mengenalkan permainan "Mencari Harta Karun". Ketika guru menjelaskan proses permainan, siswa tertarik dan rasa ingin tahu siswa tinggi.
11. Guru melaksanakan elaborasi dengan terlebih dahulu membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa. cara pembentukan kelompok adalah dengan berhitung. Siswa diminta berhitung angka 1-6, kemudian guru meminta siswa mengelompok dengan teman yang menyebutkan angka yang sama.

Guru belum menentukan meja kelompok, sehingga selama siswa mengelompok terjadi kegaduhan karena siswa mencari kelompoknya dan menentukan meja kelompok sendiri.

12. Setelah suasana kondusif, guru mengkondisikan siswa untuk melaksanakan permainan. Guru mengarahkan kembali cara permainannya, dan memberi pertanyaan konfirmasi “Apakah kalian mengerti?”. Namun guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
13. Siswa melakukan permainan. Secara serempak siswa keluar kelas untuk mencari “Amplop Bintang” di lingkungan sekolah. Di dalam amplop tersebut ada tugas yang harus diselesaikan siswa. Dalam melakukan permainan ini, guru tidak memberikan motivasi dan arahan agar bermain secara sportif dan fokus sehingga ada beberapa siswa yang bergurau saat permainan. Selama siswa mencari amplop di luar kelas, guru mengawasi di depan kelas, kemudian masuk kelas dan menempelkan gambar-gambar terkait globalisasi di papan tulis.
14. Siswa tampak antusias melaksanakan permainan, namun ada beberapa siswa yang masih beradaptasi dengan proses pembelajaran dengan menunjukkan kelesuan dan tidak bersemangat.
15. Setelah mendapatkan amplop, siswa memasuki kelas, duduk di meja kelompok masing-masing dan berdiskusi. Guru membimbing diskusi dan berkeliling kelas tanpa memberi arahan lebih lanjut terlebih dahulu tentang apa yang harus didiskusikan.
16. Setelah selesai diskusi, perwakilan kelompok sebagai pemodelan maju ke depan kelas untuk menjelaskan hasil diskusinya. Guru meminta siswa memanfaatkan gambar yang ada di papan tulis. Dari 6 kelompok, ada 3 kelompok yang menjelaskan diskusi dengan baik dan memanfaatkan gambar.
17. Kegiatan pemodelan selesai, dan guru mengkondisikan kelas agar kembali rapi seperti semula dengan meminta siswa merapikan meja dan kursi, kemudian kembali ke tempat duduk masing-masing. Suasana sedikit gaduh.
18. Guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi yaitu ciri-ciri globalisasi. Dalam menjelaskan, bahasa yang digunakan jelas. Guru juga memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi. Hanya saja media selain gambar di papan tulis tidak dimanfaatkan oleh guru.
19. Selama penjelasan, siswa cukup memperhatikan. Ada beberapa siswa yang berani memberikan tanggapan.
20. Guru memberikan refleksi dengan menyampaikan pesan moral yang merupakan jawaban dari topik yang diberikan di awal, yaitu sebagai pelajar, tidak boleh memanfaatkan media jejaring sosial seperti *facebook* secara berlebihan karena tugas utama pelajar adalah belajar.
21. Dalam refleksi guru tidak memberikan kesan dan pesan terhadap permainan yang telah dilakukan siswa.
22. Siswa memperhatikan dengan antusias dan menanggapi pertanyaan konfirmasi dari guru yaitu “Apakah kalian paham?” secara serempak.
23. Guru tidak menyimpulkan pembelajaran, dan siswa langsung dikondisikan untuk mengerjakan soal evaluasi.

24. Siswa mengerjakan soal dengan tertib. Waktu yang diberikan adalah 5 menit, dan sebagian besar siswa selesai mengerjakan. Namun ada beberapa siswa yang mengeluh karena waktunya kurang.
25. Kegiatan dilanjutkan dengan membuat karya yaitu karya tulis karangan deskripsi. Pada awalnya, siswa masih belum mengerti definisi karangan deskripsi sehingga guru menjelaskan terlebih dahulu.
26. Alokasi waktu dalam pembuatan karya telah disampaikan.
27. Siswa membuat karya dengan penuh semangat, meskipun ada beberapa siswa yang mengeluh.
28. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pokok bahasan yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, dan memberikan arahan agar siswa belajar dengan giat.

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru, dapat dipaparkan analisis sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan cukup baik. Guru memberikan apersepsi melalui tanya jawab, memberikan topik yang akan dibahas, menyampaikan tujuan pembelajaran. Namun guru belum mempersiapkan siswa secara fisik dan psikis terlebih dahulu karena belum meminta siswa merapikan meja, mengeluarkan buku, dan mengkonfirmasi kesiapan siswa untuk belajar.
2. Dalam menyampaikan topik yaitu *facebook*, guru sudah memanfaatkan media. Namun penyampaiannya kurang jelas dan belum memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi.
3. Dalam pembentukan kelompok, guru sudah menggunakan cara yang variatif, dan menginstruksikan pembentukan kelompok secara jelas. Namun guru belum mengatur meja kelompok sehingga suasana gaduh dan tidak kondusif.
4. Selama mengkondisikan siswa dalam melaksanakan permainan, guru sudah menyiapkan media dan menyampaikan prosedur permainan dengan jelas. Namun siswa tidak diberi kesempatan untuk bertanya.
5. Siswa masih beradaptasi dengan proses pembelajaran sehingga beberapa siswa tidak antusias dan bingung dalam melaksanakan permainan.
6. Guru telah membimbing dan interaktif dalam proses permainan. Namun guru tidak memberikan motivasi dan arahan untuk fokus bermain.
7. Guru membimbing diskusi dengan cukup baik, berkeliling kelas. Namun arahan lebih lanjut tentang materi diskusi belum disampaikan.
8. Dalam melakukan refleksi, guru tidak mengkondisikan siswa terlebih dahulu dan langsung memberikan pesan moral. Selain itu guru tidak memberikan kesan pesan atas permainan yang telah dilakukan.
9. Dalam pembuatan karya, guru sudah memfasilitasi dengan baik. Guru menjelaskan terlebih dahulu apa itu karangan deskripsi. Namun ketika

proses pembuatan karya guru tidak berkeliling kelas dan mengawasi jalannya diskusi.

Dari paparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I sudah berlangsung dengan cukup baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan runtut meskipun masih ada beberapa hal yang belum dilaksanakan. Sebagian siswa masih kaku dan beradaptasi dalam pembelajaran melalui bermain.

Berdasarkan refleksi dan masukan dari tim kolaborator, proses pembelajaran pada siklus I sudah cukup baik dan perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND*
***LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN**
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Nama SD : SD N Sekaran 01, Kec.Gunungpati, Kota Semarang
 Kelas : IV
 Subjek : Guru, siswa, dan proses pembelajaran
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKN menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis metode Permainan
 Catatan :

SIKLUS II

1. Pukul 11.15 WIB, bel tanda masuk berbunyi. Siswa memasuki kelas dengan tertib.
2. Media sudah disiapkan guru. Siswa duduk di tempat duduk masing-masing dengan tenang, dan menghadap ke depan, melihat media dengan rasa ingin tahu yang besar tentang pembelajaran seperti apa yang akan siswa kerjakan.
3. Guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian mengkondisikan kesiapan siswa dengan memberikan pertanyaan “Bagaimana hari ini?”, “Apakah kalian sudah makan?”. Kemudian guru meminta siswa merapikan meja dan tempat duduk, dilanjutkan dengan meminta siswa memasukan terlebih dahulu buku dan alat tulis ke dalam tas. Dari daftar presensi dan tanya jawab, dapat diketahui bahwa semua siswa hadir.
4. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali terhadap materi yang lalu “Anak-anak, kemarin kita sudah mempelajari tentang apa?”. Kemudian guru mengarahkan ke pokok bahasan, dan menyampaikan tujuan.
5. Guru memberikan topik yaitu bercerita tentang latihan gabungan TNI di Indonesia yang akan diselenggarakan tahun 2013. Siswa antusias memperhatikan. Lalu guru memberikan pertanyaan “Lalu apa hubungannya latihan gabungan TNI dengan globalisasi? Ada yang bisa menjawab?”. Guru menjelaskan bahwa hubungan tersebut akan diketahui di akhir pembelajaran.
6. Guru memberikan motivasi yaitu *brain gym*. Kali ini siswa diminta berdiri dan menyanyikan lagu “Aku Seorang Kapiten” sambil bergerak sesuai arahan guru. seluruh siswa antusias dan senang. Setelah siswa serempak melakukan gerakan dan nyanyian, guru meminta siswa duduk kembali.
7. Guru melakukan eksplorasi dengan tanya jawab tentang dampak globalisasi. “Siapa yang bisa menjelaskan tentang dampak globalisasi?”. Beberapa siswa antusias dan menjawab.
8. Guru memberikan penjelasan tentang proses pembelajaran yaitu dengan melakukan permainan “Misteri Kotak Imajinasi”.

9. Guru membawa kotak imajinasi dan menjelaskan aturan main. Kemudian salah satu siswa diminta ke depan kelas membacakan pesan misteri yang ada di balik kotak imajinasi.
10. Dari pesan misteri tersebut, siswa mendapat gambaran tentang permainan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan secara rinci apa tugas yang harus dikerjakan siswa, yaitu berbaris di halaman kelas, melakukan bisik berantai, mencari poster yang sesuai dengan kalimat bisik berantai, dan berdiskusi tentang dampak positif dan negatif globalisasi.
11. Siswa memperhatikan dengan antusias, dan tidak sabar untuk melaksanakan permainan.
12. Guru membentuk kelompok. Kali ini dengan meminta siswa mengelompok sesuai titik warna yang ada pada kartu nama siswa. Siswa mengelompok berdasarkan warna yang sama. Titik warna ini sudah dipersiapkan guru sebelum pembelajaran, dan pengelompokan didasarkan pada perolehan nilai siklus I sehingga terbentuk kelompok heterogen.
13. Guru mengarahkan meja kelompok terlebih dahulu sebelum meminta siswa mengelompok. Dengan begitu, suasana dalam pengelompokan cukup kondusif.
14. Setelah mengelompok, guru meminta siswa untuk mengkondisikan meja kelompok agar nyaman untuk berdiskusi.
15. Siswa diminta menunjuk ketua kelompok yang akan dijadikan komandan kompi dalam permainan, dan komandan kompi maju ke depan kelas untuk mendapatkan atribut berupa topi komandan.
16. Guru mengkondisikan siswa per satu kelompok untuk keluar kelas dan berbaris di samping kelas membentuk 1 barisan setiap kelompoknya. Di samping kelas sudah ada tim kolaborator yang menunggu.
17. Siswa keluar kelas dengan rapi dan berbaris di samping kelas.
18. Guru mengkondisikan siswa terlebih dahulu dengan meminta siswa berbaris rapi.
19. Siswa mengikuti arahan guru dengan baik.
20. Permainan bisik berantai diawali dengan memberikan satu kalimat yang berbeda-beda pada masing-masing komandan kompi untuk dihafalkan sebagai kalimat yang dibisikkan kepada teman kelompok.
21. Siswa melakukan bisik berantai dengan antusias. Suasana sedikit tegang karena ada beberapa siswa yang lama mengingat kalimat yang dibisikkan.
22. Setelah selesai, anggota kelompok paling belakang mengambil kalimat yang dimaksud di kotak misteri. Ketegangan kembali muncul.
23. Setelah semua kelompok mendapatkan kalimat, guru mengkondisikan siswa untuk mengelompok membentuk lingkaran dengan posisi duduk.
24. Guru menginstruksikan satu per satu kelompok untuk mencari poster yang berhubungan dengan kalimat bisik berantai. Poster terletak di sisi kelas sebelah selatan. Siswa lain menunggu giliran dengan berdiskusi, dan melakukan tanya jawab dengan guru.
25. Setelah semua memasuki kelas, guru memberikan tugas untuk didiskusikan. Siswa semakin bersemangat.

26. Selama diskusi guru memfasilitasi siswa dengan baik, dan berkeliling kelas mengawasi jalannya diskusi.
27. Setelah diskusi selesai, guru meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk memaparkan hasil diskusi sambil membawa poster dan kalimat yang diperoleh untuk ditempelkan di papan tulis sesuai dengan jenis dampak globalisasi yaitu positif atau negatif.
28. Selama pemodelan ini, siswa menjelaskan dengan baik, dan siswa lain memperhatikan dengan cukup antusias.
29. Guru meminta siswa menata meja dan kursi seperti semula, dan kembali ke tempat duduk masing-masing. Suasana sedikit gaduh.
30. Guru menjelaskan lebih lanjut tentang dampak globalisasi. Selama menjelaskan, guru juga memberikan beberapa pertanyaan. Beberapa siswa berani mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan.
31. Guru menyampaikan kesan dan pesan selama pembelajaran dengan baik.
32. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
33. Siswa mengerjakan evaluasi dengan tertib dan tenang.
34. Siswa membuat karya yaitu poster tentang globalisasi dengan tema gambar boleh melihat contoh yang ada di papan tulis.
35. Siswa merasa nyaman dan senang mengekspresikan diri melalui gambar. Namun ada beberapa siswa yang terlambat mengumpulkan hasil karya.
36. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan umpan balik, tindak lanjut agar siswa selalu rajin belajar, dan memberikan arahan tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran berakhir pukul 12.40.

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru, dapat dipaparkan analisis sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan baik. Guru memberikan apersepsi melalui tanya jawab, memberikan topik yang akan dibahas, menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Dalam menyampaikan topik yaitu latgab TNI, guru menyampaikan dengan jelas dan bahasa yang mudah dimengerti siswa. guru juga memberikan pertanyaan agar siswa menanggapi.
3. Dalam pembentukan kelompok, guru sudah menggunakan variasi baru yaitu mengelompokkan siswa sesuai titik warna pada kartu nama. Meja kelompok telah diatur terlebih dahulu sehingga selama pembentukan kelompok suasana cukup kondusif.
4. Guru telah membimbing proses permainan dengan sangat baik dan interaktif sehingga siswa termotivasi dan sangat antusias.
5. Guru membimbing diskusi dengan baik, berkeliling kelas.
6. Dalam melakukan refleksi, guru mengkondisikan siswa untuk fokus, memberikan kesan dan pesan dalam permainan. namun pesan moral belum tersampaikan.

7. Dalam pembuatan karya, guru sudah memfasilitasi dengan baik, dan berkeliling kelas mengawasi jalannya pembuatan karya.
8. Pada pembelajaran siklus II ini siswa tampak senang, nyaman, dan lebih bersemangat.
9. Proses pembelajaran melebihi alokasi waktu yang ditentukan.

Dari paparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah berlangsung dengan baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan runtut meskipun masih ada hal yang belum dilaksanakan. Siswa sudah nyaman dan terbiasa dengan bermain sehingga antusiasme siswa tinggi.

Berdasarkan refleksi dan masukan dari tim kolaborator, proses pembelajaran pada siklus II sudah baik dan perlu ditingkatkan serta diperbaiki kekurangannya pada siklus berikutnya.

CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND*
***LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN**
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN

Nama SD : SD N Sekaran 01, Kec.Gunungpati, Kota Semarang
 Kelas : IV
 Subjek : Guru, siswa, dan proses pembelajaran
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKN menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis metode Permainan
 Catatan :

SIKLUS III

1. Istirahat pertama berakhir pukul 9.15 WIB. Setelah bel tanda masuk berbunyi, siswa memasuki kelas dengan tertib.
2. Guru menyambut siswa dengan muka berseri-seri. Setelah siswa menempati tempat duduknya masing-masing, guru membuka pembelajaran dengan salam. Siswa menjawab dengan antusias yang kurang. Oleh karena itu guru mengulangi kembali salamnya, dan siswa menjawab dengan semangat.
3. Guru menanyakan “Bagaimana hari ini?” dan siswa secara serempak menjawab “Luar biasa!”. Dari tanya jawab dan melihat persensi diketahui bahwa seluruh siswa hadir.
4. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan meminta menata meja kursi dengan rapi, memasukan terlebih dahulu buku dan alat tulis, dan mengkonfirmasi dengan bertanya “Apakah kalian sudah siap belajar PKN hari ini?”. dan siswa serempak menjawab “Siaaaaap!”.
5. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang lalu. Kemudian mengarahkan ke materi yang akan dibahas, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Topik diberikan guru dengan bercerita tentang seorang teman yang terpengaruh budaya Korea karena pernah menetap di sana beberapa bulan. Siswa memperhatikan dan menanggapi dengan antusias.
7. Guru melakukan *brain gym* dengan meminta siswa memainkan tepuk-tepuk berirama sesuai arahan guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa komunitas, setiap komunitas memiliki tepuk yang berbeda. Dengan instruksi guru, siswa melakukan tepuk dengan irama yang bagus dan membentuk harmoni.
8. Lalu guru melakukan eksplorasi dengan bertanya “Pengaruh itu apa anak-anak? Lalu apa pengaruh globalisasi bagi kehidupan sehari-hari? Siapa yang bisa memberi contoh?”

9. Beberapa siswa mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan, sementara siswa lain memperhatikan.
10. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran dengan menunjukkan “Kotak Harta Karun” yaitu memecahkan klu melalui huruf acak untuk mengetahui lokasi amplop bintang di lingkungan sekolah. Di dalam amplop bintang terdapat tugas menyusun *puzzle* yang berkaitan dengan pengaruh globalisasi di rumah dan di sekolah.
11. Siswa menyimak arahan guru dengan tenang.
12. Guru membentuk 6 kelompok dengan cara bertanya. Siswa yang memiliki jawaban sama dijadikan satu kelompok. Pertanyaan itu diantaranya “Siapa yang memiliki *facebook*?” “Siapa yang suka kebudayaan Korea?”. Meja kelompok sudah diinstruksikan guru sehingga pengelompokan kondusif.
13. Guru meminta siswa mengkondisikan meja dan kursi agar nyaman untuk berdiskusi, kemudian meminta setiap kelompok menunjuk perwakilan sebagai ketua.
14. Ketua kelompok maju ke depan dan mendapatAan amplop pertama berisi huruf acak yang membentuk satu kata sebagai klu lokasi amplop ke dua.
15. Kelompok yang sudah menemukan kata dan mengetahui lokasi berhak keluar kelas untuk mengambil amplop ke dua.
16. Siswa mencari amplop dengan penuh semangat. Guru memberikan motivasi dan arahan agar fokus dalam pembelajaran.
17. Selama siswa mencari amplop, guru menempelkan papan kreasi mading di depan kelas. Papan kreasi ini akan ditemplei hasil rangkaian *puzzle* dari setiap kelompok.
18. Setelah mendapatkan amplop ke dua, ssiswa memasuki kelas dan menyelesaikan tugas yaitu menyusun *puzzle*. Ketegangan terjadi karena ada 3 kelompok yang masih berada di luar kelas dan belum menemukan amplop.
19. Kelompok yang sudah selesai menyusun *puzzledan* menyelesaikan tugas menganalisis contoh lain pengaruh globalisasi berhak maju ke depan untuk mempersiapkan pemaparan diskusi.
20. Setelah seluruh kelompok selesai, satu per stu perwakilan kelompok menjelaskan hasil diskusi mengenai gambar yang terbentuk dari *puzzle*, dan menempelkan gambar tersebut di papan kreasi mading.
21. Pada saat pemaparan kelompok ini ada saat-saat tertentu ketidakkondusifan terjadi karena ada beberapa siswa mengobrol.
22. Guru mengkondisikan siswa fokus kembali, dan meminta siswa merapikan tempat duduk seperti semula.
23. Guru menjelaskan kembali tentang pengaruh globalisasi di rumah dan di sekolah memanfaatkan papan kreasi mading buatan siswa. Guru juga meminta siswa mencatat apa yang penting di buku catatan siswa.
24. Siswa memperhatikan dan mencatat dengan tenang.
25. Guru memberikan refleksi dengan terlebih dahulu meminta siswa fokus ke depan. Guru menyampaikan pesan moral yang terkait dengan topik yang diberikan di awal, yaitu sebagai WNI kita harus mencintai budaya Indonesia. Guru memberikan kesan dan pesan terhadap proses permainan.

26. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
27. Guru mengkondisikan siswa mengerjakan evaluasi.
28. Guru memfasilitasi siswa melakukan pembuatan karya kliping dengan masing-masing siswa membuat satu lembar kliping dengan koran yang sudah dibawa.
29. Guru menutup pembelajaran dengan salam, pembelajaran berakhir pukul 10.25 WIB.

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru, dapat dipaparkan analisis sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan baik. Guru memberikan apersepsi melalui tanya jawab, memberikan topik yang akan dibahas, menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Dalam menyampaikan topik dengan bercerita, guru menyampaikan dengan jelas dan bahasa yang mudah dimengerti siswa. guru juga memberikan pertanyaan agar siswa menanggapi.
3. Dalam pembentukan kelompok, guru sudah menggunakan variasi baru yaitu mengelompokkan siswa dengan pertanyaan. Siswa yang memiliki jawaban sama dikelompokkan menjadi satu. Meja kelompok telah diatur terlebih dahulu sehingga selama pembentukan kelompok suasana cukup kondusif.
4. Guru telah membimbing proses permainan dengan sangat baik dan interaktif sehingga siswa termotivasi dan sangat antusias.
5. Guru membimbing diskusi dengan baik, berkeliling kelas.
6. Dalam melakukan refleksi, guru mengkondisikan siswa untuk fokus, memberikan kesan dan pesan dalam permainan. namun pesan moral belum tersampaikan. Namun guru tidak memberi kesempatan siswa untuk menanggapi.
7. Dalam pembuatan karya, guru sudah memfasilitasi dengan baik, dan berkeliling kelas mengawasi jalannya pembuatan karya. Namun alokasi waktu belum disampaikan.
8. Pada pembelajaran siklus III ini siswa tampak senang, nyaman, dan lebih bersemangat.

Dari paparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus III sudah berlangsung sangat baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan runtut dan baik, sehingga siswa nyaman dan senang dengan bermain sehingga antusiasme siswa tinggi.

Berdasarkan refleksi dan masukan dari tim kolaborator, proses pembelajaran pada siklus III tapi ada beberapa hal yang masih belum dilaksanakan dengan baik. Untuk itu perlu ditingkatkan pada pembelajaran seterusnya agar kualitas pembelajaran semakin baik.

HASIL WAWANCARA TEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR)

PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn

Nama Guru : Sudarmo, S.Pd
 Nama SD : SD N Sekaran 01
 NIP : 19591141980121005
 Hari / Tanggal : 13 Februari 2013

Berdasarkan wawancara, dapat disimpulkan beberapa point berikut ini:

1. PKn adalah salah satu mata pelajaran yang terbilang sulit karena berisi materi hafalan dan pemahaman yang sifatnya abstrak, sehingga model pembelajaran inovatif perlu dilaksanakan.
2. CTL berbasis metode permainan adalah model yang mampu menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran PKn di kelas IV karena meningkatkan daya kreativitas siswa melalui serangkaian aktivitas fisik dalam permainan.
3. Ya, sangat efektif. Dengan model yang kreatif dan segar tersebut mampu memacu rasa ingin tahu siswa. Dari rasa ingin tahu tersebut timbul motivasi yang mendukung keberhasilan pembelajaran PKn.
4. Materi “Globalisasi” merupakan materi PKn yang menarik namun sulit dipahami siswa. Dengan menerapkan CTL berbasis metode permainan, maka pembelajaran akan bermakna dan pemahaman siswa akan meningkat.
5. Ya. CTL berbasis metode permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru terasah melalui kreativitas guru dalam merancang pola permainan. Aktivitas siswa dapat meningkat melalui serangkaian aktivitas dalam permainan. Dan CTL berbasis metode permainan menuntut siswa untuk aktif bertanya. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat mengikuti peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa.

**HASIL ANGKET RESPON SISWA TENTANG PEMBELAJARAN
MELALUI PENDEKATAN CTL BERBASIS METODE PERMAINAN**

No.	Pertanyaan	Jumlah siswa menjawab					
		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Y	T	Y	T	Y	T
1.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran PKn seperti ini?	28	8	30	6	33	3
2.	Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?	7	29	12	24	18	18
3.	Apakah pembelajaran ini membosankan?	5	31	3	33	1	35
4.	Apakah kamu mengalami banyak kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran ini?	20	16	10	26	3	33
5.	Apakah kamu akan senang belajar dengan permainan?	31	5	32	4	34	2
6.	Apakah kamu memahami materi yang disampaikan guru?	30	6	32	4	34	2

LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI FOTO

DOKUMENTASI



Sekolah Dasar Negeri Sekaran 01



Guru menyampaikan topik atau permasalahan



Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran



Guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 siswa



Guru mengkomdisikan siswa agar siap melakukan permainan



Salah satu kelompok melaksanakan permainan dengan memilih poster



Guru membimbing diskusi kelompok siswa



Siswa menyimak pemaparan hasil diskusi



Guru menjelaskan lebih lanjut tentang dampak globalisasi



Guru memberikan refleksi



Siswa membuat karya poster tentang globalisasi

LAMPIRAN 5

SURAT-SURAT DALAM

PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung A2 LT 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 479/UN3711/PP/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Sekaran 01
di SDN Sekaran 01

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

Nama : HERMUNING PUSPITA SARI
NIM : 1401409233
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : PENERAPAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS IV SD N SEKARAN 01

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 30 Januari 2013

Bekas

Drs. Harjono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007



1401409233



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SEKOLAH DASAR NEGERI SEKARAN 01
Alamat: Jalan Taman Siswa 10 Sekaran Gunungpati (14) 8508281

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Sekaran 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Hermuning Puspita Sari
 NIM : 1401409233
 Jurusan : PGSD
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Orang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul **PENERAPAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBASIS METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS IV SD N SEKARAN 01** dilaksanakan tanggal 1 Februari – 16 Februari 2013.

Demikian surat keterangan kami buat bagi yang berkepentingan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Februari 2013

Kepala Sekolah

Sri Hartati, M. Pd

NIP. 19651114 198609 2 001

Lampiran 15



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
SEKOLAH DASAR NEGERI SEKARAN 01
Alamat: Jalan Taman Siswa 10 Sekaran Gunungpati (14) 8508281

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini guru kelas IV SD Negeri Sekaran 01

Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Hermuning Puspita Sari

Nim : 1401409233

Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Orang tersebut di atas benar-benar telah melakukan wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 13 Desember 2012 dalam rangka pembuatan identifikasi masalah dan pada tanggal 13 Februari 2013 dalam rangka penelitian skripsi dengan judul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N Sekaran 01”

Demikian surat keterangan kami buat bagi yang berkepentingan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Februari 2013

Sri Hartati, M. Pd

NIP. 19651114 198609 2 001