



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN
MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVA
SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

EKO SULISTIYANTO

NIM 1401410355

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



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN
MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVA
SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

EKO SULISTIYANTO

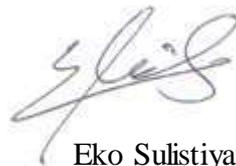
NIM 1401410355

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa hal yang tertulis di dalam skripsi dengan judul ‘Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang’ benar-benar hasil karya saya sendiri bukan jiplakan hasil karya tulis orang lain. Hal yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 21 Agustus 2015



Eko Sulistiyanto
1401410355

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang”, ditulis oleh Eko Sulistiyanto NIM: 1401410355, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : senin
tanggal : 31 Agustus 2015

Semarang, 21 Agustus 2015

Mengetahui

Pembimbing I

Harmanto, S.Pd. M.Pd
NIP. 195407251980111001

Pembimbing II

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 19600820 1987031003

Ketua Jurusan PGSD



Drs. Hartati, M.Pd.
NIP. 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Eko Sulistiyanto NIM: 1401410355, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang,” telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 8 September 2015

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

NIP. 195604271986021001

Sekretaris

Dra. Hartati, M.Pd

NIP. 195510051980122001

Penguji Utama,

Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd

NIP. 195605121982031003

Penguji I

Harmanto, S. Pd., M.Pd.

195407251980111001

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd. NIP.

NIP.196008201987031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri” (R.A Kartini)

“Aku menyentuh masa depan. Aku mengajar” (Christa McAuliffe)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta:

Bapak Sunarto dan ibu Elisabeth

Almamater Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. FathurRokhman, M.Hum.,Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd.,Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
4. Harmanto, S.Pd. M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada peneliti selama menyusun skripsi.
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada peneliti selama menyusun skripsi.

6. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd sebagai Dosen Penguji Utama, yang telah menguji dengan teliti dan memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Suharti, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Bendan Ngisor Kota Semarang atas izin penelitian dan fasilitas yang telah diberikan.
9. Hamidatul Fitriyah S, S.Ag., Guru Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang yang telah bersedia menjadi kolaborator dan memberikan izin penelitian.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman membuat penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap kritik dan saran dari para pembaca untuk melengkapi dan memperbaiki skripsi ini dikemudian hari. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 21 Agustus 2015

Peneliti



Eko Sulistiyanto

ABSTRAK

Sulistiyanto, Eko. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Think Pair Share Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.* Skripsi Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Harmanto, S. Pd. M.Pd dan Pembimbing II Drs. Isa Ansori, M.Pd.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, namun pada kenyataannya kualitas pendidikan Indonesia masih rendah. Kualitas pendidikan Indonesia berada diperingkat ke 64 dari 120 negara diseluruh dunia berdasarkan laporan tahunan UNESCO tahun 2012. Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat permasalahan pada pembelajaran PKn kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang ditemukan masalah, yaitu keterampilan guru dalam pembelajaran belum optimal, aktivitas siswa belum optimal, dan hasil belajar ketuntasannya hanya 35,29%. Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah implementasi pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Semarang. Variabel penelitian yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Teknik pengambilan data meliputi teknik tes dan non tes, teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian keterampilan guru siklus I mendapat skor 25 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 30 kategori baik, siklus III mendapat skor 37 kategori sangat baik. Rata-rata skor aktivitas siswa siklus I mendapat skor 24,64 kategori baik, siklus II menjadi 29,61 kategori baik, dan siklus III mendapat skor 33,07 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar klasikal siswa siklus I 64,70%, meningkat pada siklus II menjadi 73,52% dan pada siklus III 85,29% serta sudah melebihi batas minimal ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 80-90%.

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah model *Think Pair Share* berbantuan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA Bendan Ngisor. Hendaknya model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat diterapkan dalam setiap pembelajaran. Saran dari penelitian ini adalah hendaknya sekolah mendukung guru dan siswa untuk menggunakan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada pembelajaran PKn kelas IV agar kualitas pembelajaran dapat efektif.

Kata kunci: Kualitas pembelajaran, PKn, *Think Pair Share*, Audiovisual

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR FOTO	xxii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.2.1. Rumusan Masalah	10
1.2.2. Pemecahan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian	13
1.3.1 Tujuan Umum	13

13.2	Tujuan Khusus	13
1.4.	Manfaat Penelitian	13
1.4.1.	Manfaat Teoritis	14
1.4.2.	Manfaat Praktis	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1.	Kajian Teori	16
2.1.1.	Hakikat Belajar dan Pembelajaran	16
2.1.1.1.	Hakikat Belajar	16
2.1.1.2.	Pengertian Pembelajaran	17
2.1.2.	Kualitas Pembelajaran	18
2.1.2.1.	Keterampilan Guru	19
2.1.2.2.	Aktivitas Siswa	29
2.1.2.3.	Hasil Belajar Siswa	31
2.1.3.	Pendidikan Kewarganegaraan	33
2.1.3.1.	Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan	33
2.1.3.2.	Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	34
2.1.3.3.	Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	35
2.1.4.	Pendekatan Pembelajaran	37
2.1.4.1.	Pengertian Pendekatan Pembelajaran	37
2.1.4.2.	Pendekatan <i>Scientific</i>	37
2.1.4.3.	Langkah-langkah Pendekatan <i>Scientific</i>	40
2.1.5.	Model <i>Think Pair Share</i>	43

2.1.5.1. Model Pembelajaran	43
2.1.5.2. Pengertian <i>Think Pair share</i>	44
2.1.5.3. Langkah- langkah Model <i>Think Pair Share</i>	45
2.1.6. Media Pembelajaran Audiovisual	45
2.1.6.1. Hakikat Media Pembelajaran	45
2.1.6.2. Media Audiovisual	46
2.1.6.3. Langkah- langkah Media Audio Visual	44
2.1.7. Langkah- langkah penerapan model <i>Think Pair Share</i> dengan media Audiovisual berorientasikan pendekatan <i>scientific</i>	48
2.1.8 Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> dan Media Audiovisual	50
2.1.8.1 Teori Belajar Kognitif Piaget	50
2.1.8.2 Teori Belajar Konstruktivisme	52
2.1.9. Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn menggunakan model <i>Think Pair Share</i> dengan media audiovisual	53
2.1.10. Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Audio Visual	54
2.2. Kajian Empiris	56
2.3. Kerangka Berpikir	61
2.4. Hipotesis Tindakan	64

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tempat Penelitian	65
3.2. Subjek Penelitian	65
3.3. Variabel Penelitian	65
3.4. Rancangan Penelitian	66
3.4.1. Perencanaan	68
3.4.2. Pelaksanaan Tindakan	69
3.4.3. Observasi	69
3.4.4. Refleksi	70
3.5. Perencanaan Tahap Penelitian	70
3.5.1. Siklus I	70
3.5.1.1. Perencanaan	70
3.5.1.2. Pelaksanaan Tindakan.....	71
3.5.1.3. Observasi.....	73
3.5.1.4. Refleksi	74
3.5.2. Siklus II	74
3.5.2.1. Perencanaan	74
3.5.2.2. Pelaksanaan Tindakan.....	75
3.5.2.3. Observasi.....	77
3.5.2.4. Refleksi	78
3.5.3. Siklus III	78
3.5.3.1. Perencanaan	78
3.5.3.2. Pelaksanaan Tindakan.....	79

3.5.3.3. Observasi.....	81
3.5.3.4. Refleksi	82
3.6. Data dan Teknik Pengumpulan Data	82
3.6.1. Sumber Data	82
3.6.1.1. Siswa	82
3.6.1.2. Guru	82
3.6.1.3. Data Dokumen	83
3.6.1.4. Catatan lapangan	83
3.6.1.5. Wawancara	83
3.6.2. Jenis Data	83
3.6.2.1. Data Kuantitatif.....	83
3.6.2.2. Data Kualitatif.....	84
3.6.3. Teknik Pengumpulan Data.....	84
3.6.3.1 Teknik Tes.....	84
3.6.3.2 Teknik Non Tes.....	85
3.6.3.2.1. Observasi.....	85
3.6.3.2.2. Wawancara	85
3.6.3.2.3. Catatan Lapangan.....	86
3.7. Teknik Analisis Data	86
3.7.1. Kuantitatif	86
3.7.2 . Kualitatif	90
3.8. Indikator Keberhasilan.....	93

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	94
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	94
4.1.1.1. Perencanaan Siklus I	94
4.1.1.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	95
4.1.1.3. Observasi Siklus I	104
4.1.1.3.1. Keterampilan Guru Siklus I	104
4.1.1.3.2. Aktivitas Siswa Siklus I	109
4.1.1.3.3. Hasil Belajar Siswa Siklus I	115
4.1.1.4. Refleksi Siklus I	117
4.1.1.5. Revisi Siklus I	118
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	119
4.1.2.1. Perencanaan Siklus II.....	119
4.1.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	120
4.1.2.3. Observasi Siklus II.....	128
4.1.2.3.1. Keterampilan Guru Siklus II	128
4.1.2.3.2. Aktivitas Siswa Siklus II	134
4.1.2.3.3. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	140
4.1.2.4. Refleksi Siklus II.....	142
4.1.2.5. Revisi Siklus II.....	143
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	145
4.1.3.1. Perencanaan Siklus III	145
4.1.3.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	145

4.1.3.3. Observasi Siklus III	154
4.1.3.3.1. Keterampilan Guru Siklus III	154
4.1.3.3.2. Ativitas Siswa Siklus III	159
4.1.3.3.3. Hasil Belajar Siswa Siklus III	166
4.1.4.1. Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	169
4.1.3.5. Refleksi Siklus III	170
4.2 Pembahasan	171
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	171
4.2.1.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siklus I.....	172
4.2.1.2. Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siklus II.....	179
4.2.1.3. Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siklus III	187
4.3. Uji Hipotesa Tindakan	194
4.4. Implikasi Hasil Penelitian.....	195

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	197
5.2 Saran	198
5.2.1. Bagi Guru.....	198
5.2.2. Bagi Siswa.....	199
5.2.3. Bagi Sekolah	199

DAFTAR PUSTAKA	200
LAMPIRAN-LAMPIRAN	202

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah-Langkah Pembelajaran Scientific yang Berorientasi Dengan Model Think Pair Share dengan Media Audiovisual.	12
Tabel 2.1	Tingkat Perkembangan Kognitif Menurut Piaget	51
Tabel 3.1	KKM Mata Pelajaran PKn Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang	88
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	89
Tabel 3.3	Tabel Kriteria Keberhasilan Keterampilan Guru Kelas IVA Bendan Ngisor Kota Semarang	91
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang	92
Tabel 4.1	Uraian Kegiatan Siklus I	96
Tabel 4.2	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	104
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I	109
Tabel 4.4	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I	115
Tabel 4.5	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	116

Tabel 4.6	Uraian Kegiatan Siklus II	121
Tabel 4.7	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	129
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II	134
Tabel 4.9	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	140
Tabel 4.10	Hasil Belajar Siswa Siklus II	141
Tabel 4.11	Uraian kegiatan siklus III	146
Tabel 4.12	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	154
Tabel 4.13	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus III	160
Tabel 4.14	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus III	167
Tabel 4.15	Hasil Belajar Siswa Siklus III	163
Tabel 4.16	Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	168
Tabel 4.17	Rekapitulasi Hasil Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	169

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	105
Diagram 4.2	Hasil Pengamatan Ketuntasan Aktivitas Siswa Siklus I	110
Diagram 4.3	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I	117
Diagram 4.4	Hasil Pengamatan Observasi Keterampilan Guru Siklus II	130
Diagram 4.5	Hasil Pengamatan Ketuntasan Aktivitas Siswa Siklus II	135
Diagram 4.6	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	142
Diagram 4.7	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	155
Diagram 4.8	Perbandingan Keterampilan Guru pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	159
Diagram 4.9	Hasil Pengamatan Ketuntasan Aktivitas Siswa Siklus III....	161
Diagram 4.10	Perbandingan Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	166
Diagram 4.11	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III	168

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir	63
Bagan 3.1	Rancangan Penelitian	67

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	202
LAMPIRAN 2 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	205
LAMPIRAN 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	213
LAMPIRAN 4 Angket Respon Siswa	218
LAMPIRAN 5 Penggalan Silabus Pembelajaran Siklus I	219
LAMPIRAN 6 Penggalan Silabus Pembelajaran Siklus II	238
LAMPIRAN 7 Penggalan Silabus Pembelajaran Siklus III	254
LAMPIRAN 8 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	272
LAMPIRAN 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	277
LAMPIRAN 10 Hasil Angket Respon Siswa Siklus I.....	279
LAMPIRAN 11 Daftar Nilai Evaluasi Siswa pada Siklus I	280
LAMPIRAN 12 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II ..	282
LAMPIRAN 13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	289
LAMPIRAN 14 Hasil Angket Respon Siswa Siklus II	291
LAMPIRAN 15 Daftar Nilai Evaluasi Siswa pada Siklus II	292
LAMPIRAN 16 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus III .	294
LAMPIRAN 17 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	299
LAMPIRAN 18 Hasil Angket Respon Siswa Siklus III	301
LAMPIRAN 19 Daftar Nilai Evaluasi Siswa pada Siklus III	302
LAMPIRAN 20 Hasil Belajar Siswa Siklus I	304
LAMPIRAN 21 Hasil Belajar Siswa Siklus II	306

LAMPIRAN 22 Hasil Belajar Siswa Siklus III	308
LAMPIRAN 23 Catatan Lapangan Siklus I.....	310
LAMPIRAN 24 Catatan Lapangan Siklus II	311
LAMPIRAN 25 Catatan Lapangan Siklus III	312
LAMPIRAN 26 Daftar Foto Penelitian	313
LAMPIRAN 27 Surat Ijin Penelitian	322
LAMPIRAN 28 Surat Keterangan Penelitian	323

DAFTAR FOTO

Siklus I

Foto 1	Guru membuka pelajaran	313
Foto 2	Guru memberikan apersepsi kepada siswa	313
Foto 3	Siswa mengamati media audiovisual	314
Foto 4	Siswa berdiskusi kelompok dengan bimbingan guru	314
Foto 5	Guru memberikan tugas kelompok	315
Foto 6	Siswa mengerjakan soal evaluasi	315

Siklus II

Foto 7	Guru melakukan apersepsi	316
Foto 8	Siswa mengamati media audiovisual	316
Foto 9	Siswa berdiskusi kelompok	317
Foto 10	Siswa men <i>Share</i> hasil diskusi kelompok	317
Foto 11	Guru bersama siswa menyimpulkan materi	318
Foto 12	Siswa mengerjakan evaluasi	318

Siklus III

Foto 13	Guru membuka pembelajaran	319
Foto 14	Siswa mengamati media audiovisual	319
Foto 15	Siswa melakukan diskusi kelompok	320
Foto 16	Siswa men <i>Share</i> hasil diskusi kelompok	320
Foto 17	Siswa mengerjakan evaluasi	321
Foto 18	Guru menutup pelajaran	321

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, sekolah sebagai wahana pengembangan warga yang demokratis dan bertanggung jawab, secara kurikuler pendidikan Kewarganegaraan yang harus menjadi wahana psikologis-pedagogis yang utama. Secara yuridis ada beberapa ketentuan perundang-undangan yang mengandung amanat tersebut, sebagai berikut : Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya: pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 3 ayat (1) menyatakan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab..

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu

melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, Standar Isi 2007: 271). Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.(2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsabangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas, Standar Isi 2007: 271). Berdasarkan Pemdiknas No. 22 tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cintalingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-

- peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan,
 4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara
 5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
 6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
 7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
 8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi.

Menurut Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang standar proses, pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan 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. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Selama ini proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal (3DCH), siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah. Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah penggunaan metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakekat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari belum memenuhi harapan seperti yang diinginkan. Dari masalah yang dikemukakan di atas terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar cenderung kurang optimal.

Pembelajaran PKn di atas merupakan gambaran pelaksanaan pembelajaran PKn di SD di Indonesia. Guru seringkali hanya menjelaskan materi pelajaran PKn dan tidak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan dan mengeluarkan pendapat mereka. Sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan, peserta didikpun tidak memiliki pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran, sehingga akan mudah lupa.

Pada kenyataannya kualitas pendidikan Indonesia dari dulu hingga sekarang ini masih rendah. Di dunia internasional, kualitas pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara di seluruh dunia berdasarkan laporan tahunan UNESCO Education For All Global Monitoring Report 2012. Sedangkan berdasarkan Indeks Perkembangan Pendidikan (Education Development Index, EDI), Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 127 negara pada 2011.

Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan dengan tim kolaborasi, dan observasi terhadap proses pembelajaran, kami menemukan bahwa pembelajaran PKn di kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang masih belum optimal dan kurang efektif karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut dapat dibuktikan dengan data-data dari observasi dan pencapaian hasil evaluasi pada materi musyawarah pada siswa kelas IVA semester I masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 68. Dari jumlah siswa 34 hanya 12 (35,29%) siswa yg tuntas dan yang belum tuntas 22 (64,7%) siswa. Selain masalah tersebut, kami juga melihat bahwa pemahaman siswa dalam aspek afektif kurang, hal ini ditandai dengan hasil

wawancara yang dilakukan kepada siswa yang hasilnya menunjukkan bahwa siswa kurang memahami mengenai pengaruh globalisasi bagi lingkungan, sehingga mereka tidak dapat bertindak untuk mengantisipasi pengaruh buruk dari globalisasi. Selama pembelajaran PKn berlangsung, sebanyak 4 siswa ramai dan mengganggu temannya, 6 orang siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan melihat data-data di atas dan pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas tersebut, perlu diadakan peningkatan proses pembelajaran PKn di SD.

Berdasarkan hasil diskusi dengan kolaborator yaitu guru kelas IVA, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan afektif siswa. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran inovatif dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik mengikuti pelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan *Scientific* yang berorientasikan pada model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual sebagai alternatif permasalahan.

Pendekatan *Scientific* adalah pendekatan pembelajaran yang berbasis kurikulum yang menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Purnomo (2013: 14) mengemukakan bahwa pendekatan *Scientific* mengembangkan peserta didik yang kreatif, produktif, afektif dan inovatif melalui sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang

terintegrasi. Pendekatan *Scientific* dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta (Kemdikubud, 2013).

Model pembelajaran *Think Pair Share* adalah model yang sederhana, namun sangat bermanfaat dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman dari Universitas of Maryland. Pertama – tama, siswa diminta untuk duduk berpasangan. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan/masalah kepada mereka. Setiap siswa diminta untuk berpikir sendiri – sendiri terlebih dahulu tentang jawaban atas pertanyaan itu, kemudian mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan disebelahnya. Kemudian guru menyusuh setiap pasangan menshare, menjelaskan, menjabarkan hasil diskusinya. Adapun sintaks *Think Pair Share* adalah 1. Berpikir (thinking), 2. Berpasangan (pairing), 3. Berbagi (sharing),(Huda,2013:132).

Dengan penerapan *Think Pair Share* akan lebih maksimal apabila dibantu dengan media pembelajaran. Media yang cocok dalam penerapan *Think Pair Share* yaitu dengan dibantu media Audiovisual.

Media Audiovisual bisa membantu untuk proses belajar. Media Audiovisual dapat memperlancar pemahaman dan memeperkuat ingatan. Menurut Hamdani (2011:249) media audio visual merupakan kombinasi dari media audio

dan media visual atau disebut media pandang dengar. Audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Menurut Hamalik (2009 :27) media Audiovisual akan membantu siswa untuk belajar dengan pemikiran melalui bantuan informasi yang disampaikan melalui alat bantu yang didengar (pendengaran) dan yang dilihat (visual). Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media Audiovisual merupakan sebuah media yang membantu pembelajaran melalui informasi yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawari dengan judul “Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas III SDN Toyomorto 01 Singosari Kabupaten Malang” yang dilaksanakan pada tahun 2011. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita siswa melalui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* pada siswa kelas III SDN Toyomarto 01 Singosari mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I mencapai rata – rata 66. Pada siklus II rata-rata nilai keterampilan menulis cerita meningkat menjadi 73. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditentukan oleh SDN Toyomarto 01 Singosari adalah 65. Ini berarti sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan. Pada penelitian ini nilai rata-rata siswa mencapai 73, ini berarti secara klasikal telah mengalami peningkatan keterampilan menulis cerita.

Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Rizal Listyo Mahardhika

pada tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Think pair share* dengan Permainan Undian Angka pada Siswa Kelas III B SD Negeri Wonosari 02 Kota Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran dengan permainan undian angka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 20 dalam kategori baik, siklus II dengan skor 23 dalam kategori sangat baik, dan siklus III dengan skor 26 dalam kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor 12,3 dalam kategori baik, siklus II dengan skor 13,6 dalam kategori baik, dan siklus III dengan skor 15,6 dalam kategori baik. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus I dengan persentase 73,7% (28 dari 38 siswa mencapai KKM, siklus II dengan persentase 78,9% (30 dari 38 siswa mencapai KKM), dan siklus III dengan persentase 84,2% (32 dari 38 siswa mencapai KKM). Dapat disimpulkan bahwa model *think pair share* dengan permainan undian angka dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Peneliti dan kolaborator meyakini bahwa proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna karena siswa dapat aktif berfikir mengkontruksi pengetahuannya sendiri memecahkan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* dengan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

Manfaat penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SD karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar efektif dan kreatif, dimana siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, menemukan

pengetahuan dan keterampilannya sendiri melalui proses bertanya, kerja kelompok, belajar dari model yang sebenarnya, bisa merefleksikan apa yang diperolehnya antara harapan dengan kenyataan sehingga peningkatan hasil belajar yang didapat bukan hanya sekedar hasil menghafal materi belaka, tetapi lebih pada kegiatan nyata (pemecahan kasus-kasus) yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran (diskusi kelompok dan diskusi kelas).

Dari ulasan latar belakang tersebut di atas maka penulis mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Pada bagian ini dibahas rumusan masalah, pemecahan masalah, tujuan masalah serta manfaat penelitian yang dilakukan.

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah penerapan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Think Pair Share* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?
2. Apakah model pembelajaran *Think Pair Share* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?
3. Apakah model pembelajaran *Think Pair Share* dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA pada mata pelajaran PKn kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang terjadi, penulis menerapkan penelitian tindakan kelas dengan berorientasi *Scientific* yang dipadukan dengan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual

Tabel 1.1

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* yang berorientasi dengan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual adalah sebagai berikut :

<p style="text-align: center;">Sintaks pembelajaran model <i>Think Pair Share</i> (Huda 2013 : 206)</p>	<p style="text-align: center;">Langkah – langkah menggunakan media Audiovisual</p>	<p style="text-align: center;">Langkah – langkah pendekatan <i>Scientific</i> (kemendikbud,2013)</p>	<p style="text-align: center;">Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan <i>Scientific</i> berorientasi <i>Think Pair Share</i> dengan media Audiovisual</p>
<p>a. Siswa ditempatkan dalam kelompok terdiri dari 4 anggota/siswa</p> <p>b. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok</p> <p>c. Masing – masing siswa anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri – sendiri terlebih dahulu</p> <p>d. Kelompok membentuk anggota – anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individunya.</p> <p>e. Kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing – masing</p>	<p>1. Guru menyiapkan laptop, speaker, dan LCD proyektor.</p> <p>2. Guru menyiapkan <i>file</i> berupa video yang akan diputar dalam proses pembelajaran.</p> <p>3. Guru memutar video materi dalam proses pembelajaran</p>	<p>1. Mengamati</p> <p>2. Menanya</p> <p>3. Menalar</p> <p>4. Mencoba</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p>	<p>1. Guru membuka pelajaran.</p> <p>2. Guru melakukan apersepsi.</p> <p>3. Guru menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan media Audiovisual.(mengamati)</p> <p>4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai materi yang disajikan.(menanya)</p> <p>5. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok beranggota 4 siswa, setiap siswa mengerjakan tugas individu terlebih dahulu, kemudian berpasangan, dan kembali berdiskusi ke kelompok awal.</p>

<p>untuk <i>menshare</i> hasil diskusinya</p>			<p>6. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)(mencoba)</p> <p>7. Siswa <i>menshare</i> hasil diskusi kelompok. (mengkomunikasikan)</p> <p>8. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik</p> <p>9. Guru memberikan evaluasi pelajaran</p> <p>10. Guru menutup pelajaran.</p>
---	--	--	--

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut :

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pengaruh globalisasi pada lingkungan melalui model *Think Pair Share* media Audiovisual pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini adalah manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis berhubungan dengan pengalaman menerapkan teori yang telah dipelajari. Sedangkan manfaat praktis berhubungan dengan manfaat yang diperoleh guru, siswa, dan sekolah setelah diterapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi siswa

Penerapan model pembelajarn *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat bermanfaat bagi siswa, antara lain :

1. Melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada pembelajaran PKn kelas IVA SDN Bendan Ngisor siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan sehingga akan lebih bertahan lama dalam ingatan siswa. Selain itu siswa juga akan dapat menerapkan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.2.2. Bagi guru

Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat bermanfaat bagi guru, yaitu :

Melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada pembelajaran PKn kelas IVA SDN Bendan Ngisor dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai model-model pembelajaran yang lebih efektif , dan sebagai bahan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam kegiatan mengajar agar lebih profesional.

1.4.2.3. Bagi sekolah

Penerapan model pembelajarn *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat bermanfaat bagi sekolah, yaitu :

Melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada pembelajaran PKn kelas IVA SDN Bendan Ngisor dapat memberi kontribusi bagi peningkatan kualitas pemelajaran di Sekolah Dasar sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1. Hakikat Belajar

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar sangatlah penting. Kepandaian atau ilmu yang dimiliki seseorang dapat diperoleh melalui kegiatan dan pengalaman secara langsung maupun tidak langsung yaitu melalui pengamatan. Belajar mempengaruhi faktor pembentukan perilaku dan pribadi seseorang.

Belajar menurut ahli adalah perubahan perilaku perubahan individu yang diakibatkan melalui pengalaman hidup. Hal ini dikuatkan dengan pendapat dari beberapa ahli yaitu antara lain: (Hamdani,2011:21) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Menurut Gagne (dalam Suprijono,2011:2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Unsu-unsur belajar menurut Gegne adalah peserta didik, rangsangan, memori, dan respon.

Ilustrasi dari keterkaitan keempat unsur belajar tersebut adalah bahwa peserta didik dikatakan belajar jika pada diri peserta didik terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori sehingga terjadi perubahan perilaku yang menjadi indikator peserta didik telah melakukan kegiatan belajar. Menurut Cronbach (dalam suprijono,2011:20) learning is shown by a change in behavior as a result of experience. (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

2.1.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah istilah kegiatan guru dan siswa didalam kelas. Menurut Briggs (dalam rifa’i dan Anni,2009:191), pembelajaran adalah

seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan.

Menurut Hamdani (2011:23) pembelajaran merupakan usaha untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Menurut Sugandi (dalam Hamdani 2011:23) pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Melihat dari konsep tentang pembelajaran diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan untuk mendukung siswa agar memperoleh kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pendidikan dimaknai dengan istilah mutu dan keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni dalam Hamdani,2011:194). Efektivitas merupakan konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun diluar diri seseorang. Efektivitasnya tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitasnya, tetapi juga dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya.

Menurut Depdiknas (2004 : 15) , indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari: perilaku pembelajaran guru (ketreampilan guru) , perilaku siswa (aktivitas siswa) dan dampak belajar siswa (hasil belajar siswa), iklim pembelajaran, materi pembelajaran, dan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, kualitas pendidikan merupakan kemampuan suatu lembaga pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia baru yang mempunyai kualitas dan daya guna untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, dan didalam kualitas pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan. Berikut ini merupakan indikator yang ada dalam kualitas pembelajaran.

2.1.2.1.Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam mengajar sangatlah penting dalam pelajaran. Kemampuan mengajar merupakan perpaduan antara kemampuan intelektual, keterampilan mengajar, bakat dan seni. Menurut Djamarah (2010:99) keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang mutlak harus guru punyai dalam hal ini. Dengan pemilikan keterampilan dasar mengajar ini diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya dikelas.

Menurut Marno dan Idris (2010: 53) keterampilan guru adalah kegiatan guru dalam mengembangkan kemampuan mengelola interaksi belajar mengajar, guru harus dapat menyelenggarakan interaksi edukatif yang menjadi jembatan untuk menghidupkan persenyawaan antara perbuatan dan tindakan sehingga guru dapat membimbing siswanya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya .

Rusman (2013: 80-93) keterampilan mengajar adalah berupa bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara

aplikatif indikatornya digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar yaitu:

1. Keterampilan membuka pelajaran (set induction skill)

Abimanyu (dalam Rusman, 2013: 81) berpendapat bahwa membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kondisi atau suasana setiap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar berfokus pada hal-hal yang akan di pelajari.

Komponen membuka pelajaran menurut Usman (dalam Rusman, 2013: 81) adalah:

- a. Menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi.
- b. Menimbulkan motivasi, disertai kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, dan mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat siswa.
- c. Memberi acuan melalui berbagai usaha, seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas dan mengajukan beberapa pertanyaan.
- d. Memberikan apersepsi (memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari), sehingga materi yang dipelajari merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

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:

- a. Menyiapkan siswa secara psikis maupun fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b. Melakukan apresepsi, yaitu mengkiatkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- d. Menyampikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus dan RPP.

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan guru dalam menyiapkan siswa baik secara fisik maupun mental agar dapat terpusat pada apa yang akan dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Keterampilan Bertanya (Questioning skill)

Memunculkan aktualisasi diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan cara bertanya. Untuk itu guru harus mampu memfasilitasi kemampuan bertanya untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena bertanya pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa (Rusman, 2013: 82).

Hal ini selaras dengan pendapat John I Bolla (dalam Rusman, 2013: 82) dalam proses pembelajaran setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon siswa perlu dilakukan, agar siswa memperoleh pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan berfikir. Dalam proses belajar mengajar, bertanya memegang peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun baik dengan teknik pelontaran yang tepat akan :

- a. Meningkatkan partisipasi murid dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu murid terhadap sesuatu masalah yang sedang dibicarakan.
- c. Mengembangkan pola berpikir dan cara belajar aktif dari siswa sebab berpikir sendiri sesungguhnya adalah bertanya..
- d. Menuntun proses berpikir murid sebab pertanyaan yang baik akan membantu murid agar dapat menentukan jawaban yang baik
- e. Memusatkan perhatian murid terhadap masalah yang sedang dibahas

Keterampilan bertanya adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai bentuk interaksi dalam pembelajaran dan mengharapkan adanya umpan balik.

3. Keterampilan Memberi Penguatan (Reinforcement Skills)

Penguatan adalah respon positif yang dilakukan guru atas perilaku positif yang dicapai peserta didik dalam proses belajarnya dengan tujuan untuk mempertahankan meningkatkan perilaku tersebut. Menurut Rusman (2013 : 84-85) ada empat cara dalam memberikan penguatan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Pengutan kepada pribadi tertentu. Penguatan harus jelas diberikan kepada siapa yang ditujukan, yaitu dengan cara menyebutkan namanya.
- b. Penguatan dengan kelompok siswa. Caranya dengan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- c. Pemberian penguatan dengan cara segera. Penguatan sebaiknya diberikan sesegera mungkin setelah memunculkan tingkah laku/respon siswa yang diharapkan. Penguatan yang ditunda cenderung kurang efektif.
- d. Variasi dalam penggunaan. Jenis pengutan yang diberikan hendaknya bervariasi, tidak terbatas pada satu jenis saja karena akan menimbulkan kebosanan dan lama kelamaan akan kurang efektif.

Penguatan adalah penghargaan yang diberikan oleh guru atas setiap aktivitas positif yang dilakukan siswa selama pembelajaran.

4. Keterampilan mengadakan variasi (Variation Skills)

Penggunaan variasi dalam pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2013 :85).

Ada tiga prinsip penggunaan keterampilan mengadakan variasi yang perlu diperhatikan guru, yaitu:

- a. Variasi hendaknya digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Variasi digunakan secara lancar dan berkesinambungan, sehingga tidak akan merusak perhatian siswa dan tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.
- c. Variasi dicantumkan dalam RPP dan direncanakan dengan baik.

Variasi pengajaran adalah pengelolaan kegiatan pembelajaran secara menarik dengan tujuan agar siswa bisa nyaman dalam pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

5. Keterampilan menjelaskan (Explaining Skills)

Menjelaskan adalah menuturkan secara lisan mengenai suatu bahan pelajaran, secara sistematis dan terencana sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya (Rusman, 2013: 86).

Komponen-komponen dalam penyajian suatu penjelasan adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan, yaitu hendaknya penjelasan diberikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- b. Penggunaan contoh dan ilustrasi dalam pembelajaran, yaitu dalam memberikan penjelasan hendaknya menggunakan contoh yang ada kaitannya dengan kehidupan peserta didik.

- c. Pemberian tekanan, yaitu guru harus memusatkan perhatian siswa pada masalah pokok dan mengurangi informasi yang kurang penting.
- d. Penggunaan balikan, yaitu guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman, keraguan atau tidak mengerti ketika penjelasan diberikan.

Prinsip-prinsip keterampilan menjelaskan menurut Rusman (2013 : 88), yaitu:

- a. Menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Relevan antara penjelasan dengan karakteristik siswa.
- c. Kebermaknaan, apapun yang dijelaskan guru harus bermakna bagi siswa baik untuk masa sekarang ataupun masa yang akan datang.
- d. Agar penjelasan lebih menarik, guru dapat memadukannya dengan tanya jawab, atau menggunakan media pembelajaran.
- e. Penjelasan dilakukan dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan kegiatan penutup.

Keterampilan menjelaskan adalah keterampilan guru dalam menuturkan materi secara lisan dengan tujuan memudahkan siswa memahami suatu materi pelajaran tertentu.

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok (Rusman, 2013: 89).

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok yaitu:

- a. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi.
 - b. Memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman.
 - c. Menganalisis pandangan siswa.
 - d. Meningkatkan urunan siswa dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menentang.
 - e. Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.
 - f. Menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi.
 - g. Hal-hal yang perlu dihindarkan adalah dominasi/monopoli dalam diskusi.
7. Keterampilan mengelola kelas

Menurut Uzer Usman (dalam Rusman, 2013: 90) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan penghargaan bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif. Komponen-komponen dalam mengelola kelas adalah sebagai berikut:

- a. 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.

- b. 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.

8. Keterampilan pembelajaran perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas, yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan (Rusman, 2013: 91).

Komponen yang perlu dikuasai guru berkaitan dengan pembelajaran perseorangan adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan pribadi.

Dalam hal ini guru harus memiliki keterampilan berkomunikasi secara pribadi yang dapat diciptakan dengan cara menunjukkan kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa.

- b. Keterampilan mengorganisasi.

Dalam hal ini guru memerlukan keterampilan dalam memberikan orientasi umum terhadap tujuan dan tugas yang akan dilaksanakan.

- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.

Keterampilan ini berkaitan dengan membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustrasi.

- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar ini mencakup: (a)membantu siswa untuk menetapkan tujuan pembelajaran; dan (b)bertindak atau berperan sebagai penasihat bagi siswa apabila diperlukan.

Keterampilan pembelajaran perseorangan adalah semua aktivitas guru dalam melayani kebutuhan belajar dan memfasilitasi siswa secara individual dalam kegiatan belajar mengajar.

9. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran (Rusman, 2013: 92).

Berdasarkan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dalam menutup pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat kesimpulan pembelajaran.
- b. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
- c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

- d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial, pengayaan, layanan bimbingan, memberikan tugas baik individu maupun kelompok.
- e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru merupakan seperangkat kemampuan guru dalam membimbing aktivitas belajar siswa. Guru hendaknya harus dapat menguasai ketrampilan mengajar dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajarannya. Serta dapat menerapkan variasi model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Uraian keterampilan guru diatas menunjukkan bahwa keterampilan guru akan memiliki peran yang besar dalam tercapainya pembelajaran yang optimal.

Adapun indikator keterampilan guru yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi motivasi, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan yang dikemas melalui model *Think Pair Share* dan media Audiovisual.

2.1.2.2. Aktivitas Siswa

Sardiman (2011:9) pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan/keaktifan. Keaktifan/kegiatan yang dimaksud adalah jika peserta didik yang melakukan sesuatu kearah

perkembangan perkembangan jasmani dan kejiwaan. Supaya peserta didik dapat mengekspresikan kemampuannya secara totalitas perlu diberi kesempatan untuk melakukannya sendiri. Jadi dapat disimpulkan ,aktivitas belajar merupakan kegiatan melakukan sesuatu kearah perkembangan yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku.

Menurut Paul B. Dierich (dalam Hamalik, 2011:172-173) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Aktivitas *visual*, seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati demonstrasi, pameran, atau mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Aktivitas lisan (*oral*), seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu diskusi.
- d. Aktivitas menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
- e. Aktivitas menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. Aktivitas motorik, seperti melakukan percobaan, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan pameran, menari dan berkebun.
- g. Aktivitas mental, seperti mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.

- h. Aktivitas emosional, seperti menaruh minat, gembira, merasa bosan, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan siswa baik secara fisik maupun mental yang dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar dalam melakukan interaksi dengan teman, guru, dan lingkungan belajarnya sehingga menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa. Komponen aktivitas siswa yang digunakan dalam pnelitian ini adalah *visual activities* (aktivitas visual), *listening activities* (akitivitas mendengarkan), *oral activities* (aktivitas lisan), *motor activities* (aktivitas motorik), *mental activities* (aktivitas mental), dan *emotional activites* (aktivitas emosional) dengan kemasan model *Think Pair Share* dan media Audiovisual

2.1.2.3. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2011:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2009:85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek – aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari peserta didik.

Bloom (dalam Rifa'i dan Anni 2009:86) menyampaikan 3 taksonomi ranah belajar, yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah ini berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang mencakup kategori: pengetahuan/ingatan, pemahaman, penerapan/aplikasi, analisis, evaluasi dan kreasi.

2. Ranah afektif

Ranah ini berhubungan dengan sikap, minat dan nilai merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur. Bagaimanasiswa bersikap naik terhadap guru maupun terhadap siswa yang lain.Instrumen biasanya berupa non tes misal wawancara, angket, dan lembar observasi sikap.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Instrumen penilaian yang dikembangkan biasanya menggunakan lembar observasi unjuk kerja.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

2.1.3. Pendidikan Kewarganegaraan

2.1.3.1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam KTSP (2006:270) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Zamroni (dalam Taniredja, 2013:2) Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Sedangkan Susanto (2013:227) pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran PKn adalah program pendidikan yang mengarah atau membentuk suatu individu untuk menjadi warga negara yang mempunyai sikap cinta tanah air, serta mempunyai rasa kesadaran terhadap hak

dan kewajibannya di dalam masyarakat yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945.

2.1.3.2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Susanto (2013:234) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa terampil dan cerdas, dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (KTSP 2006: 270).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menjadikan seorang warga negara menjadi warga Negara yang baik, agar dapat hidup bersama dengan lingkungan di sekitarnya.

2.1.3.3. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran PKn menurut KTSP (2006 :271) adalah sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, mencakup : hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

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

Dari faktor – faktor tersebut maka peneliti menyimpulkan mata pelajaran PKn berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral sehingga sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Ruang lingkup mata pelajaran PKn tidak diberikan seluruhnya kepada siswa, ruang lingkup yang menjadi subjek penelitian adalah ruang lingkup kebutuhan warga negara karena sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu Globalisasi.

Materi pembelajaran yang diajarkan dalam penelitian ini adalah globalisasi. Materi tersebut diambil dari Silabus kelas IV Sekolah Dasar semester

II.Materi pembelajaran yang akan diajarkan dilaksanakan dalam 3 siklus dan masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan

2.1.4. Pendekatan Pembelajaran

2.1.4.1.Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Menurut Sanjaya, (dalam Hamruni 2012: 6), pendekatan diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Gulo (dalam Suprihatiningrum 2013: 146), bahwa pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang kita dalam memandang seluruh masalah yang ada dalam program belajar mengajar. Sudut pandang tertentu tersebut menggambarkan cara berpikir dan sikap seorang guru dalam menyelesaikan persoalan yang ia hadapi.

Killen (dalam Hamruni 2012: 6) mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran tan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centred approaches*).

Simpulan berdasarkan pendapat ahli di atas bahwa pendekatan pembelajaran adalah sudut pandang, cara berpikir dan bersikap seorang guru terhadap proses pembelajaran, penyusunan dan penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.4.2.Pendekatan *Scientific*

Purnomo (2013: 14) mengungkapkan bahwa pendekatan *Scientific* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis keilmuan yang menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran. Pendekatan *scientific*

mengembangkan peserta didik yang kreatif, produktif, afektif dan inovatif melalui pengetahuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi.

National Science Teacher Association (NSTA) mendefinisikan pendekatan ini sebagai belajar/mengajar sains dan teknologi dalam konteks pengalaman manusia. Pendekatan *scientific* pada hakekatnya merupakan upaya pemahaman, kesadaran, dan pengembangan nilai positif tentang fenomena alam dan sosial yang meliputi produk dan proses (Kemendikbud 2013).

Pendekatan ini menekankan kepada proses pencarian pengetahuan daripada transfer pengetahuan. Siswa dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanyalah fasilitator yang membimbing dan mengkoordinasikan kegiatan belajar siswa. Dengan demikian, siswa diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai konsep dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya (winataputra 2013: 56).

Penjelasan Sudarwan (dalam Kemendikbud 2013) tentang pendekatan *scientific* bahwa pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah. Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini.

1. Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.

2. Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
3. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
4. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari substansi atau materi pembelajaran.
5. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
6. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
7. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Pendekatan *Scientific* di sekolah dasar bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Kemendikbud (2013) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan *Scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan

tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu.

Peneliti menyimpulkan Pendekatan *Scientific* merupakan pendekatan secara ilmiah yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami lingkungannya. Pendekatan ini diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan alam sekitar.

2.1.4.3. Langkah-langkah Pendekatan *Scientific*

Kemendikbud (2013) menyebutkan langkah-langkah pokok dalam pembelajaran dengan pendekatan *Scientific* sebagai berikut:

a. Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaning full learning*). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

b. Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang

baik. Guru harus mampu menginspirasi peserta didik untuk mau dan mampu menanya.

c. Menalar

Istilah “menalar” digunakan untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat. Menalar merupakan proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Menalar (*associating*) merujuk pada teori belajar asosiasi, yaitu kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori dalam otak dan pengalaman-pengalaman yang tersimpan di memori otak berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya (asosiasi).

d. Mencoba

Mencoba merupakan keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar dengan menggunakan metode ilmiah dan sikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari. Untuk memperoleh hasil belajar yang otentik, peserta didik harus melakukan percobaan, terutama untuk materi/substansi yang sesuai dan aplikasi dari kegiatan mencobapun dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar

(sikap, keterampilan, dan pengetahuan). Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Aktivitas pembelajaran yang nyata untuk ini yaitu: menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum, mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan, mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya, melakukan dan mengamati percobaan, mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data, menarik simpulan atas hasil percobaan, dan membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan

e. Mengkomunikasikan

Kegiatan ini dilakukan dengan membentuk jejaring. Membentuk jejaring terdiri dari tiga langkah yaitu: menyimpulkan, menyajikan dan mengkomunikasikan. Menyimpulkan dapat dilakukan bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau bisa juga dengan dikerjakan sendiri setelah mendengarkan hasil kegiatan mengolah informasi. Menyajikan dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis. Laporan tertulis dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu dan walaupun tugas dikerjakan secara berkelompok, sebaiknya hasil pencatatan dilakukan oleh setiap individu agar dapat dimasukkan ke dalam *file* portofolio peserta didik. Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun secara bersama-sama dalam kelompok dan/atau secara individu. Guru dapat memberikan klarifikasi agar peserta didik mengetahui

dengan tepat apakah yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki. Kegiatan mengkomunikasikan dapat diarahkan sebagai kegiatan konfirmasi.

2.1.5. Model *Think Pair Share*

2.1.5.1. Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (2013:54) model pembelajaran adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif diarahkan dengan menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Sedangkan, Arends (Hamruni 2012: 5) menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Selain itu, Eggen dan Kauchak, (dalam Trianto, 2011 : 42) juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Apabila diperhatikan secara seksama, maka pembelajaran kooperatif ini mempunyai cirri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya. Arends (dalam Trianto, 2011:47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

- a) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- d) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu

Dari uraian tinjauan tentang pembelajaran kooperatif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerjasama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, di mana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

2.1.5.2. Pengertian *Think Pair Share*

Dalam Huda (2013:206) Strategi ini memperkenalkan gagasan tentang waktu 'tunggu atau berfikir' (*wait or think time*) pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan. Manfaat *Think Pair Share* antara lain adalah (1) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, (2) mengoptimalkan partisipasi siswa, (3) memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Skill – skill yang umumnya dibutuhkan dalam strategi ini adalah *sharing* informasi, bertanya, meringkas gagasan orang lain, dan *paraphrasing*.

2.1.5.3. Langkah – langkah model *Think Pair Share*

Think Pair Share sebaiknya dilakukan dengan menggunakan langkah – langkah berikut ini (Huda, 2013 :206-207):

1. Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa/anggota.
2. Guru memberikantugas pada setiap kelompok.
3. Masing – masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri – sendiri terlebih dahulu.
4. Kelompok membentuk anggota – anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
5. Kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing – masing untuk *menshare* hasil diskusinya.

2.1.6. Media Pembelajaran Audiovisual

2.1.6.1. Hakikat Media Pembelajaran

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2011:3). Menurut Hamalik (dalam Hamdani, 2011:244), mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Dan Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad (2011:4) secara

implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai).

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2.1.6.2. Media Audiovisual

Menurut Sutikno (2013:108) menerangkan bahwa media Audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yaitu audio dan visual. Sedangkan menurut Hamdani (2011:245) media Audiovisual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya. Adapun menurut Asyhar (2012:45) menyatakan bahwa media Audiovisual jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media Audiovisual adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan penyalur pesan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur pendengaran dan gerak.

Dengan melihat dari berbagai sudut pandang tentang pemanfaatan media maka peneliti lebih mengacu pada jenis media Audiovisual karena memiliki tingkat efektivitas dan memanfaatkan pancaindera secara maksimal diantara jenis

media Audiovisual ini adalah film dan video. Menurut Daryanto (2011:80) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Dale (dalam Arsyad, 2011: 23) mengemukakan manfaat media audio-visual sebagai berikut: (a) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, (b) membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa, (c) menunjukkan hubungan antar mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, (d) membawa kesegaran dan variasi bagi belajar siswa, (e) membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, (f) mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang meningkatkan hasil belajar, (g) memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari, (h) melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan, (i) memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat, dan (j) meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.

Menurut Hamdani (2011:120) media film dan video memiliki kelebihan, diantaranya adalah:

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film

- merupakan pengganti alam sekitar bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut
- b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu
 - c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya
 - d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
 - e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas
 - f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan
 - g. Dengan kemampuan dan tehnik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

2.1.7. Langkah-langkah Penerapan Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual Berorientasikan Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *Scientific* menekankan kepada proses pencarian pengetahuan daripada transfer pengetahuan. Siswa dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanyalah fasilitator yang membimbing dan mengkoordinasikan kegiatan belajar siswa

(winataputra 2013: 56). Sedangkan *Think Pair Share* memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi waktu lebih banyak kepada siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Menurut Hamalik (2009 :27) media Audiovisual akan membantu siswa untuk belajar dengan pemikiran melalui bantuan informasi yang disampaikan melalui alat bantu yang didengar (pendengaran) dan yang dilihat (visual). Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media *Audiovisual* merupakan sebuah media yang media modern yang sesuai perkembangan zaman yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar.

Adapun langkah-langkah menggunakan pendekatan *scientific* yang berorientasi pada model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dalam pembelajaran PKn, yaitu:

1. Guru membuka pembelajaran.
2. Guru melakukan apersepsi
3. Guru menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media Audiovisual . (mengamati)
4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai materi yang disajikan (menanya)
5. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok beranggota 4 siswa, setiap siswa mengerjakan terlebih dahulu, kemudian berpasangan, dan kembali diskusi ke kelompok awal.
6. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)(mencoba)

7. Siswa *menshare* hasil diskusi kelompok. (mengkomunikasikan)
8. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik
9. Guru memberikan evaluasi pembelajaran.
10. Guru menutup pelajaran.

2.1.8. Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual

Salah satu landasan teoritik pendidikan modern termasuk *Think Pair Share* dengan media Audiovisual adalah teori pembelajaran kognitif dan konstruktivisme. Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas siswa. Teori belajar yang mendasari menggunakan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada pembelajaran PKn pada kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang adalah sebagai berikut :

2.1.8.1 Teori Belajar Kognitif Piaget

Menurut Nur (dalam Trianto, 2011:29) perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget memandang kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman- pengalaman dan interaksi-interaksi mereka.

Menurut Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif tersebut dapat dilihat pada berikut.

Tabel 2.1

Tingkat Perkembangan Kognitif
Menurut Piaget

No.	Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
1.	Sensorimotor	Lahir sampai 2 Tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan
2.	Praoperasional	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
3.	Operasi Konkret	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat dibalik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisme.

4.	Operasi Formal	11 tahun sampai Dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.
----	-------------------	---------------------------	--

(Trianto, 2011:29)

2.1.8.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan teori konstruktivisme menurut Trianto (2011:28) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-idenya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum merancang pembelajaran, seorang guru harus terlebih dahulu menguasai sejumlah teori tentang belajar. Hal ini dimaksudkan agar guru mampu mempertanggung jawabkan secara ilmiah perilakunya dalam mengajar. Dalam penelitian ini teori yang mendukung dengan model *Think Pair Share* dengan

media Audiovisual diantaranya adalah teori kognitif dan konstruktivisme. Teori kognitif dalam *Think Pair Share* dengan media Audiovisual menyatakan bahwa siswa belajar melalui partisipasi aktif untuk memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui benda-benda konkrit disekitar lingkungan siswa. Sedangkan sesuai dengan teori konstruktivisme dalam *Think Pair Share* dengan media Audiovisual, siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar tersebut, pembelajaran dengan menggunakan dengan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Dalam hal ini siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

2.1.9. Indikator Keterampilan Guru Melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual

Keterampilan guru merupakan kecakapan atau kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan pendapat Rusman (2013: 80-93) mengenai keterampilan mengajar dan langkah – langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran menurut (Huda, 2013 :206-207) serta dipadukan dengan media Audiovisual. Sehingga ditetapkan indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn adalah sebagai berikut :

1. Guru melakukan kegiatan pra pembelajaran.(Keterampilan membuka pelajaran)
2. Guru melakukan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)
3. Guru menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media Audiovisual. (keterampilan menggunakan variasi)(keterampilan menjelaskan)
4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa (keterampilan bertanya)
5. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa untuk membentuk kelompok. (Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)
6. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (keterampilan bertanya)
7. Guru membimbing setiap kelompok *menshare* hasil yang didiskusikan. (Keterampilan mengelola kelas)
8. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik (keterampilan memberi penguatan)
9. Guru memberikan evaluasi pembelajaran.(keterampilan bertanya)
10. Guru menutup pelajaran.(keterampilan menutup pelajaran)

2.1.10. Indikator Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran PKn Melalui Model

Think Pair Share dengan Model Audiovisual

Dalam penelitian ini aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn disesuaikan dengan pemahaman aktivitas belajar menurut Paul B. Dierich (dalam Hamalik, 2011:172-173) dan model pembelajaran *Think Pair Share* (Huda, 2013 :206-207) serta dipadukan dengan media Audiovisual, ditetapkan indikator aktivitas siswa

melalui pembelajaran model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (Aktivitas emosional)
2. Menanggapi kegiatan apersepsi (Aktivitas mendengarkan, emosional, dan lisan)
3. Memperhatikan dan mengamati penjelasan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media Audiovisual (aktivitas lisan, visual, dan mendengarkan)
4. Melakukan tanya jawab setelah memperhatikan materi dari guru. (aktivitas lisan, mental, mendengarkan)
5. Memperhatikan dan antusias dalam pembentukan kelompok diskusi yang dibimbing guru (aktivitas mendengarkan dan visual)
6. Aktif mendiskusikan lembar soal dalam kelompok (aktivitas lisan, mental, dan menulis)
7. Mempresentasikan / mengeshare hasil diskusi kelompok (aktivitas mendengarkan, visual, dan mental)
8. Memperhatikan pengumuman kelompok terbaik yang mendapat reward dari guru. (aktivitas mendengar, visual)
9. Mengerjakan evaluasi pembelajaran (Aktivitas menulis, emosional, dan mental)
10. Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran serta menutup pelajaran bersama guru (Aktivitas mendengarkan, lisan)

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap model kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan menggunakan media Audiovisual dalam kegiatan pembelajaran. Adapun penelitian tersebut adalah :

Rahmawari (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas III SDN Toyomarto 01 Singosari Kabupaten Malang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita siswa melalui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* pada siswa kelas III SDN Toyomarto 01 Singosari mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 mencapai rata-rata 66 Nilai tersebut masuk dalam kategori cukup atau “C” dengan kriteria ketuntasan dapat dikatakan tuntas. Sebanyak 20 siswa dari 32 siswa yang mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa belum mencapai ketuntasan belajar, pada pertemuan 2 rata-rata nilai kelas III naik menjadi 69. Nilai tersebut masuk dalam kategori cukup atau “C” dengan kriteria ketuntasan dapat dikatakan tuntas. Sebanyak 23 siswa dari 32 siswa yang mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 9 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II rata-rata nilai keterampilan menulis cerita meningkat menjadi 73. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “B” dengan kriteria ketuntasan dikatakan tuntas. Sebanyak 28 dari 32 siswa yang mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditentukan oleh SDN Toyomarto 01 Singosari adalah 65. Ini berarti sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah

ditentukan. Pada penelitian ini nilai rata-rata siswa mencapai 73, ini berarti secara klasikal telah mengalami peningkatan keterampilan menulis cerita.

Lestari, Ika, Bekti, Tina (2010), dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SDN Sutojayan 01 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa, pembelajaran menulis melalui media audio visual pada siswa kelas V SDN Sutojayan 01 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar menulis siswa dengan data sebagai berikut, hasil belajar menulis pada pratindakan secara individual sebanyak 5 siswa atau 25 % dari jumlah siswa kelas V telah melakukan proses belajar secara tuntas dan sebanyak 15 siswa atau 75 % dari jumlah siswa kelas V belum tuntas belajar. Hasil belajar menulis siswa pada siklus I, secara individual sebanyak 6 anak atau 30 % dari jumlah siswa kelas V telah melakukan proses belajar secara tuntas dan sebanyak 14 anak atau 70 % dari jumlah siswa kelas V belum tuntas belajar. Hasil belajar menulis siswa pada siklus II, secara individual sebanyak 20 anak atau 100% dari jumlah siswa kelas V telah melakukan proses belajar secara tuntas dan tidak ada siswa kelas V belum tuntas belajar. Secara klasikal mereka ini sudah dapat dinyatakan tuntas belajar, karena secara keseluruhan sudah lebih dari 80 %.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Sulistiani tahun 2012 di Malang dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN Donomulyo 07 Kabupaten Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan keefektifan

belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Donomulyo 07 dalam mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *Think-Pair-Share*. Adapun hasil penelitiannya menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran TPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Pada siklus 1 persentase aktivitas siswa sebesar 64,55%, sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan persentase 82,22%. Untuk hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pada pratindakan rata-rata kelas sebesar 45,05 (5,55%), rata-rata kelas pada siklus 1 68,36 (33,33%) dan pada siklus 2 rata-rata kelas 75,38 (83,33%). Dengan perolehan hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *Think Pair Share* maka hasil belajar siswa kelas V SDN Donomulyo 07 pada mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Erlina Novi Kusumayati pada tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Pada Siswa Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang” mampu membuktikan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran yang dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang terus mengalami peningkatan. Pada siklus I perolehan nilai rata-rata siswa 65,8 dengan ketuntasan belajar 65,71% dapat meningkat menjadi 71, 42% dengan nilai rata-rata 70,1 pada siklus II dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata kelas 75,86 dengan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 82,86%.

Penelitian yang dilakukan oleh Donny Setyo Prabowo pada tahun 2013 dengan judul penelitian “ Penerapan Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V SDN Pakintelan 03 Semarang” juga mengalami peningkatan. Hal tersebut di tunjukkan dari persentase tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang semakin meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 62,3 dengan ketuntasan 61,5% . kemudian pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 68,4 dengan ketuntasan 76,9%. Dan pada siklus III rata-rata nilai meningkat menjadi 75 dengan ketuntasan 88,5%.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ana Najmatul La'ali di Malang dengan judul “Penerapan Model *Think Pair Share* (TPS) untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Sedayu 03 Kecamatan Turen Kabupaten Malang”. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan prestasi belajar IPS dengan menggunakan model *Think Pair Share*. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh tiga hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, penerapan model *Think Pair Share* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Sedayu 03 Turen. Penerapan model berturut-turut dari siklus I pertemuan ke-1 sampai siklus II pertemuan ke-2 Siswa yang mendapat kriteria tuntas belajar berturut-turut dari siklus I pertemuan ke-1 sampai siklus II pertemuan ke-2 sebanyak 25 siswa atau 69%, 21 siswa atau 58%, 27 siswa atau 75%, dan 32 siswa atau 89%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan

pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Sedayu 03 Kecamatan Turen Kabupaten Malang.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fiky Zuliana pada tahun 2011 dengan judul “*Penggunaan media audio visual pada model pembelajaran student facilitator and explaining (SFAE) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Bareng 4 Kecamatan Klojen Kota Malang*”, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V mengalami peningkatan nilai rata-rata yang cukup baik yaitu pada siklus I sebesar 68,3 %, pada siklus II meningkat menjadi 83,9%. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 52,9%, pada siklus II meningkat menjadi 86,48%. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Audiovisual* pada model *Student Facilitator And Explaining (SFAE)* pada siklus II meningkat sebesar 86,48%. Penggunaan media *Audiovisual* pada model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SDN Bareng 4 kota Malang dilaksanakan dengan tahap-tahap yang terdiri atas: 1) persiapan dan menyimak video tentang proklamasi, 2) presentasi guru, 3) kegiatan kelompok, 4) presentasi kelas, 5) pengulasan materi, dan 6) evaluasi. Penggunaan media *Audiovisual* pada model pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian - penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Think Pair Share* berbantu video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik, oleh sebab itu penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan pendukung untuk melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

2.3. KERANGKA BERFIKIR

Berdasarkan kajian pustaka tersebut diatas, pelaksanaan pembelajaran PKn kelas IVA di SDN Bendan Ngisor Semarang, masih ditemukan permasalahan-permasalahan, yaitu dalam mengajar guru belum menggunakan pembelajaran yang inovatif, belum memberikan contoh-contoh secara visual dan hanya memberikan contoh secara verbal. Begitu juga dengan pemilihan strategi belajar mengajar yang belum menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga ada beberapa siswa yang salah konsep. Guru juga belum memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan lebih banyak menggunakan ceramah satu arah. Sementara itu dari siswa permasalahan yang terjadi adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan guru belum melakukan variasi pembelajaran. Siswa cenderung pasif, bahkan terdapat beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru dikarenakan guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga siswa tidak fokus, merasa bosan dalam pembelajaran, dan sering bergurau di kelas mengganggu siswa yang lain. Dari segi media/alat pembelajaran, penggunaan media kurang optimal, sumber referensi berupa buku materi masih terbatas, dan penggunaan media seperti gambar, atau video masih kurang. Sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Semarang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini ditunjukkan oleh data bahwa dari 34 siswa terdapat 22 siswa atau sekitar 64,7% siswa yang belum mencapai KKM, dengan KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 68, dan hanya 12 (35,29%) siswa yang mencapai KKM. Dari berbagai permasalahan yang terjadi

menyebabkan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Semarang kurang maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti dan tim kolaborator merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media Audiovisual. Penerapan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan antusias atau motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan dalam pembelajaran PKn dengan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar siswa antusias mengikuti proses pembelajaran.

Skema Alur Kerangka Berpikir

Kondisi Awal :

1. Guru cenderung hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga belum menggunakan metode yang variatif, penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal,
2. Siswa cenderung pasif tidak fokus dan merasa bosan dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar 22 siswa belum mencapai KKM (68)

Pemberian Tindakan

1. Guru membuka pembelajaran.
2. Guru melakukan apersepsi
3. Guru menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual . (mengamati)
4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai materi yang disajikan (menanya)
5. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok beranggota 4 siswa, setiap siswa mengerjakan terlebih dahulu, kemudian berpasangan, dan kembali diskusi ke kelompok awal.
6. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)(mencoba)
7. Siswa menshare hasil diskusi kelompok. (mengkomunikasikan)
8. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik
9. Guru memberikan evaluasi pembelajaran.
10. Guru menutup pelajaran.

Kondisi akhir:

1. Keterampilan guru meningkat
2. Keaktifan siswa meningkat
3. Hasil belajar siswa meningkat

Gambar Bagan.2.1

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: menggunakan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada siswa kelas IVA SD Negeri Bendan Ngisor Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bendan Ngisor Kota Semarang yang terletak di jalan Lamongan Raya No. 60, Kelurahan Bendan Ngisor, Kecamatan Gajah Mungkur, Kota Semarang

3.2. SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian yang dikaji adalah guru dan siswa kelas IVA sebanyak 34 siswa, terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 17 siswa perempuan. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

3.3. VARIABEL PENELITIAN

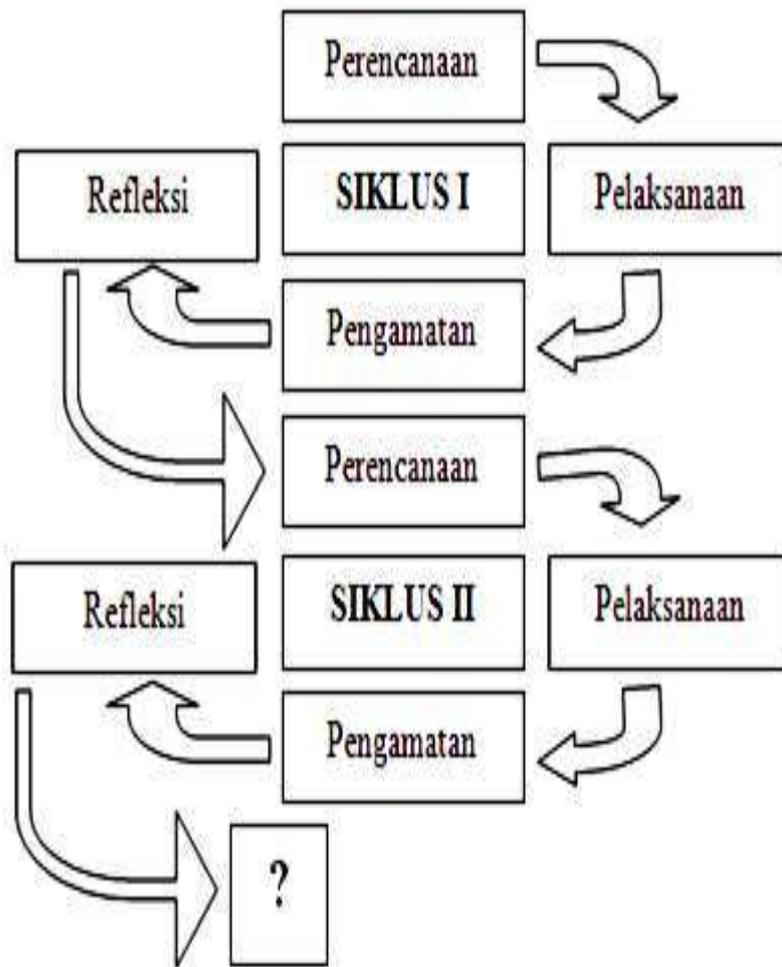
Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.4. RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Trianto (2011:14), penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif yang dilakukan seseorang secara individual atau kolektif, yang bertujuan untuk mengubah atau memperbaiki berbagai hal tentang permasalahan yang mendesak dalam suatu komunitas atau kelompok tersebut. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom based action research*) yang menurut Arikunto (2009:16).

Secara sistematis, Arikunto telah membuat skema alur PTK yang baik dan benar, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang akan digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Spiral Tindakan Kelas

(Arikunto, 2009:17)

3.4.1. Perencanaan

Tahap ini mencakup semua perencanaan tindakan seperti pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dialami, menyiapkan model pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran serta merencanakan pula langkah-langkah dan tindakan apa yang akan dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

1. Menetapkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
2. Menelaah indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran bersama guru kolaborator.
3. Mengidentifikasi materi pembelajaran PKn.
4. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.
5. Menyiapkan media pembelajaran berupa : file video yang akan diputar sesuai indikator, LCD proyektor dan laptop serta speaker.
6. Membuka pembelajaran dan mengaplikasikan langkah-langkah model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dalam pembelajaran.
7. Menyiapkan lembar kerja siswa dan alat evaluasi berupa tes tertulis.
8. Menyiapkan lembar pengamatan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan.
9. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat proses pembelajaran yang berlangsung melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual untuk mendukung hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.4.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rencana tindakan yang telah ditetapkan dan direncanakan sebelumnya. (Arikunto, 2009:18). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam tiga siklus, setiap siklus satu kali pertemuan. Siklus pertama yaitu siswa melihat tayangan video tentang globalisasi dan menyimpulkan apa itu globalisasi, menjelaskan globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar. Peneliti menyiapkan pertanyaan dan dibagikan kepada siswa. Siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Siklus kedua, siswa melihat tayangan video dan menyebutkan dampak apa saja yang ditimbulkan globalisasi serta pengaruh globalisasi. Lalu peneliti menyiapkan pertanyaan dan dibagikan kepada siswa. Siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Sedangkan siklus yang ketiga, siswa kembali melihat tayangan video, dan menjelaskan pengaruh globalisasi dibidang ekonomi, sosial, dan budaya. Lalu peneliti menyiapkan pertanyaan dan dibagikan kepada siswa. Siswa menjalankan peran yang telah didapat.

3.4.3. Observasi

Observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu (Wardhani, 2007: 2.23).Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab masalah tertentu, dalam penelitian formal, observasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang valid dan *reliable* atau sah (Wardhani, 2007 : 2.26)

Dalam penelitian ini untuk observasi, peneliti menggunakan lembar wawancara, lembar penilaian aktivitas siswa, dan guru, dan lembar soal . Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk

mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru, serta mencatat kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran PKn mengenai materi globalisasi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.4.4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengemukakan kembali kegiatan yang telah dilakukan (Arikunto, 2009 : 19). Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji proses belajar mengajar yang meliputi aktivitas siswa, keterampilan guru, serta mengkaji kekurangan dalam pembelajaran dan membuat daftar permasalahan yang muncul selama dalam pelaksanaan siklus yang pertama. Selanjutnya peneliti bersama kolaborator membuat rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya. Jika hasil penelitian telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian ini dihentikan.

3.5. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 3 siklus. Berikut ini merupakan perencanaan dalam setiap siklus penelitian :

3.5.1. `Siklus Pertama

3.5.1.1. Perencanaan

- a. Menyiapkan RPP melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada materi globalisasi
- b. Mempersiapkan media pembelajaran sebagai model dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran

- c. Mempersiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, non tes, dan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d. Mempersiapkan lembar observasi atau instrument penelitian untuk memantau proses pembelajaran melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada materi globalisasi
- e. Mempersiapkan alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran atau penilaian proses

3.5.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pada siklus 1 berlangsung selama 2x35 menit (1x pertemuan) menit dengan langkah-langkah:

- a. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Pra pembelajaran

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Pengkondisian kelas

Kegiatan awal

- a) Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan
- b) Guru menuliskan judul materi dipapan tulis.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- d) Guru memberi motivasi kepada siswa menjelaskan langkah kegiatan yang akan berlangsung pada pembelajaran

b. Kegiatan inti (45 menit)

Eksplorasi

- a) Guru memberikan tayangan berupa video globalisasi melalui tayangan LCD.
- b) Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru. (mengamati)
- c) Guru menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dengan siswa (menanya)
- d) Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret pengaruh globalisasi

Elaborasi

- a) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyajikan pertanyaan / tugas dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)
- c) Masing – masing siswa / anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan pernyataan sendiri – sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
- e) Kedua pasangan kembali ke kelompok awal dan melakukan diskusi kolaboratif untuk mencari informasi. (mencoba)
- f) Guru meminta kepada setiap kelompok *menshare* dengan seluruh kelas tentang apa yang didiskusikan. (mengkomunikasikan)

Konfirmasi

- a) Guru memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa
 - b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal – hal yang belum dimengerti dari pembelajaran yang dilakukan.
 - c) Guru memberikan penghargaan terhadap siswa / kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya dengan baik dan benar.
- c. Kegiatan akhir (15 menit)
- a) Siswa mengerjakan soal evaluasi
 - b) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang baru dipelajari melalui media Audiovisual.
 - c) Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
 - d) Guru menutup pelajaran.

3.5.1.3.Observasi

- a. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas guru dalam dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.
- c. Melakukan pencatatan semua kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran PKn mengenai materi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.5.1.4. Refleksi

- a. Peneliti menganalisis data, mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus I melalui lembar hasil observasi, lembar wawancara dan catatan lapangan.
- b. Mengobsevasi hasil belajar pembelajaran PKn siklus I.
- c. Menganalisis keefektifan pembelajaran PKn pada siklus I.
- d. Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus I.
- e. Merencanakan perbaikan untuk siklus II bersama tim kolaborasi

3.5.2. Siklus Kedua

3.5.2.1. Perencanaan

- a. Mengevaluasi hasil refleksi pada siklus pertama dan menetapkan perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.
- b. Merancang dan menyusun materi perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus pertama.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn sesuai SK dan KD yang telah ditentukan dengan materi dampak apa saja yang ditimbulkan globalisasi serta pengaruh globalisasi yang beorientasi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.
- d. Menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran berupa tayangan video
- e. Menyiapkan lembar kerja siswa dan lembar evaluasi.

- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan ketrampilan guru.
- g. Menyiapkan catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran.

3.5.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direncanakan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Pra pembelajaran

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Pengkondisian kelas

Kegiatan Awal

- a) Apersepsi : guru bertanya “anak-anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari tentang pengertian globalisasi dan pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar. Internet termasuk salah satu pengaruh globalisasi di bidang apa? Di Negara kita apakah sudah banyak yang memakai internet? Pada pertemuan kali ini kita akan mempelajari tentang dampak globalisasi.
- b) Guru menuliskan judul materi di papan tulis.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- d) Guru memberi motivasi kepada siswa menjelaskan langkah kegiatan yang akan berlangsung pada pembelajaran.
- b. Kegiatan inti (45 menit)
- a) Guru memberi gambaran materi melalui tayangan LCD.
 - b) Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru. (mengamati)
 - c) Guru menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dengan siswa (menanya)
 - d) Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret berbagai dampak globalisasi.

Elaborasi

- a) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyajikan pertanyaan / tugas dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)
- c) Masing – masing siswa / anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan pernyataan sendiri – sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
- e) Kedua pasangan kembali ke kelompok awal dan melakukan diskusi kolaboratif untuk mencari informasi. (mencoba)
- f) Guru meminta kepada setiap kelompok *menshare* dengan seluruh kelas tentang apa yang didiskusikan. (mengkomunikasikan)

Konfirmasi

- a) Guru memberikan tanggapan terhadap jawaban setiap kelompok
 - b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal – hal yang belum dimengerti dari pembelajaran yang dilakukan.
 - c) Guru memberikan penghargaan terhadap siswa / kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya dengan baik dan benar.
- c. Kondisi Akhir (15 menit)
- a) Siswa mengerjakan soal evaluasi
 - b) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang baru dipelajari melalui media Audiovisual.
 - c) Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
 - d) Guru menutup pelajaran.

3.5.2.3.Observasi

- a. Melakukan pengamatan aktivitas siswa baik individu maupun kelompok dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siklus kedua.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas guru dalam dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siklus kedua.
- c. Melakukan pencatatan semua kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran PKn mengenai materi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siklus kedua.

3.5.2.4. Refleksi

- a. Peneliti menganalisis data, mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus kedua melalui lembar hasil observasi, lembar wawancara dan catatan lapangan.
- b. Mengobsevasi hasil belajar pembelajaran PKn siklus kedua.
- c. Menganalisis keefektifan pembelajaran PKn pada siklus kedua.
- d. Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus kedua.
- e. Merencanakan perbaikan untuk siklus ketiga bersama tim kolaborasi.

3.5.3. Siklus Ketiga

3.5.3.1. Perencanaan

- a. Mengevaluasi hasil refleksi pada siklus kedua dan mencari perbaikan untuk diterapkan pada siklus berikutnya.
- b. Merancang dan menyusun materi perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus kedua.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn sesuai SK dan KD yang telah ditentukan dengan materi pengaruh globalisasi dibidang ekonomi, sosial, dan budaya yang beorientasi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.
- d. Menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran berupa tayangan video
- e. Menyiapkan lembar kerja siswa dan lembar evaluasi.

- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan ketrampilan guru.
- g. Menyiapkan catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran.

3.5.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direncanakan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Pra pembelajaran

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Pengkondisian kelas

Kegiatan Awal

- a) Apersepsi : Siswa diberikan pertanyaan mengaitkan dengan pertemuan sebelumnya “masih ingatkah kalian dengan globalisasi yang berdampak pada kebudayaan Indonesia? sekarang apa yang kalian ketahui tentang kebudayaan Indonesia?”
- b) Guru menuliskan judul materi di papan tulis.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan pentingnya materi pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (45 menit)

Eksplorasi

- a) Guru menampilkan video pembelajaran melalui LCD
- b) Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru. (mengamati)
- c) Guru menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dengan siswa (menanya)
- d) Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret berbagai kebudayaan indonesia yang pernah tampil dalam misi kebudayaan internasional.

Elaborasi

- a) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyajikan pertanyaan / tugas dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)
- c) Masing – masing siswa / anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan pernyataan sendiri – sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
- e) Kedua pasangan kembali ke kelompok awal dan melakukan diskusi kolaboratif untuk mencari informasi. (mencoba)
- f) Guru meminta kepada setiap kelompok *menshare* dengan seluruh kelas tentang apa yang didiskusikan. (mengkomunikasikan)

Konfirmasi

- a) Guru memberikan tanggapan terhadap jawaban setiap kelompok
 - b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal – hal yang belum dimengerti dari pembelajaran yang dilakukan.
 - c) Guru memberikan penghargaan terhadap siswa / kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya dengan baik dan benar.
- c. Kondisi Akhir (15 menit)
- a) Siswa mengerjakan soal evaluasi
 - b) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang baru dipelajari melalui media Audiovisual
 - c) Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
 - d) Guru menutup pelajaran.

3.5.3.3.Observasi

- a. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siklus ketiga.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas guru dalam dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada siklus ketiga
- c. Melakukan pencatatan semua kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran PKn mengenai materi melalui model *Think Pair share* dengan media Audiovisual pada siklus ketiga.

3.5.3.4. Refleksi

- a. Menganalisis proses dan hasil evaluasi pada siklus ketiga.
- b. Membuat deskripsi peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus ketiga.
- c. Mengakhiri penelitian, jika variabel penelitian telah mencapai indikator keberhasilan.

3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

Arikunto, dkk (2009: 129) menyatakan bahwa data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat. Oleh karena itu data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari:

3.6.1.1. Siswa

Data yang diperoleh dari siswa berupa deskripsi aktivitas siswa yang diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III

3.6.1.2. Guru

Peneliti memperoleh sumber data guru dari lembar observasi keterampilan guru oleh pengamat/guru kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dan hasil wawancara dengan pengamat.

3.6.1.3.Data Dokumentasi

Data yang diperoleh peneliti berupa data dokumen berasal dari data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan serta video dan foto kegiatan pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.6.1.4.Catatan lapangan

Dalam penelitian ini catatan lapangan merupakan catatan yang dibuat oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual yang bertujuan untuk merefleksi kegiatan guru saat mengajar di kelas.

3.6.1.5.Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dan hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal.

3.6.2. Jenis Data

3.6.2.1.Data Kuantitatif

Sugiyono (2010: 23) mengartikan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (*skoring*). Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dan lain sebagainya. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar PKn untuk mengukur kognitif siswa.

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap akhir pembelajaran dari siklus penelitian.

3.6.2.2.Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono 2010: 23). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil wawancara dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes.

3.6.3.1.Teknik Tes

Tes merupakan seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peaserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penugasannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1.5).

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengukur tingkat kognitif siswa. Tes diberikan pada pelaksanaan siklus I , II, dan siklus III.

3.6.3.2. Teknik Non Tes

Teknik non tes digunakan sebagai pelengkap dan digunakan sebagai pertimbangan tambahan dalam pengambilan keputusan penentuan kualitas hasil belajar, teknik ini dapat bersifat lebih menyeluruh pada semua aspek kehidupan anak (Poerwanti 2008: 1.34).

Macam – macam teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

3.6.3.2.1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin 2012: 153). Dalam observasi alat yang digunakan berupa pedoman observasi.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan ketrampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.6.3.2.2. Wawancara

Poerwanti (2008:2.27) menyatakan bahwa wawancara adalah cara untuk memperoleh informasi mendalam yang diberikan secara lisan dan spontan, tentang wawasan, pandangan, atau aspek kepribadian peserta didik.

Pada penelitian ini ,wawancara akan dilakukan menggunakan pedoman wawancara. Wawancara ini ditujukan pada siswa untuk mengungkapkan pendapat

siswa pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual.

3.6.3.2.3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara objektif yang tidak terekam dalam lembar observasi. Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi (Arikunto, 2009:78).

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

3.7.1. Kuantitatif

Data kuantitatif berupa bentuk presentasi dan angka yang di dapat dari hasil belajar siswa yang mengukur tingkat kognitif siswa dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan rata-rata kelas. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk prosentase.

Adapun langkah – langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor teoritis (Poerwanti dkk, 2008 : 6.14- 6.16) :

$$N = \frac{p}{100} \times 100$$

(skala : 0-100)

Keterangan :

N = Nilai

B = Banyaknya butir dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau Skor jawaban benar pada setiap butir / item soal (pada tes bentuk penguraian)

St = Skor teoritis atau skor maksimal

- Menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal

Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\sum B}{\sum St} \times 100$$

(Aqib, 2011:41)

- Menghitung mean atau rerata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Aqib, 2011:40)

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketutansan individu) jika proporsi jawaban benar ≥ 65 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketutansan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang tuntas belajarnya (depdikbud dalam Trianto, 2010: 241). Tetapi menurut Trianto (2010: 241) berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal, dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu: kemampuan setiap

peserta didik berbeda-beda; fasilitas(sarana) setiap sekolah berbeda; dan daya dukung setiap sekolah.

Hasil penghitungan tersebut dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Bendan Ngisor dengan KKM klasikal dan individual dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1

KKM SDN Bendan Ngisor Semarang

Kriteria ketuntasan klasikal	Kriteria Ketuntasan individu	Kualifikasi
$\geq 80\%$	≥ 68	Tuntas
$< 80\%$	< 68	Tidak Tuntas

Sumber : SK KKM SDN Bendan Ngisor tahun 2013/2014

Apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 80%, maka dikatakan berhasil. Penyajian data disajikan dengan membuat distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi nilai tertinggi dan terendah.
- b. Menentukan rentang

$$\text{Rentang} = \text{data terbesar} - \text{data terkecil}$$

- c. Menentukan banyaknya kelas.

$$k (\text{banyaknya kelas}) = 1 + (3,3) \log n$$

d. Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{100 - 68}{3}$$

e. Membuat distribusi frekuensi dengan lebar kelas dan banyaknya kelas interval.

f. Memasukkan setiap nilai ke dalam kelas interval.

(Poerwanti dkk, 2008: 6.13)

Adapun cara menentukan kriteria ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut :

Nilai maksimum adalah 100 dan nilai minimum adalah 68. Predikat nilai yang digunakan yaitu, sangat baik, baik, dan cukup.

R = nilai tertinggi – nilai terendah

$$= 100 - 68 = 32$$

K = 3 (karena menggunakan tiga kriteria)

$$\text{Panjang kelas} = \frac{32}{3}$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{32}{3} = 10,66 \text{ dibulatkan menjadi } 11$$

Tabel 3.2

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Hasil belajar	Kategori	Kualifikasi
86 – 100	Sangat Baik (SB)	Tuntas
76 – 85	Baik (B)	Tuntas
68 – 75	Cukup (C)	Tuntas
< 68	Kurang (K)	Tidak Tuntas

3.7.2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan yang dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis berupa aktifitas siswa, aktivitas guru dan keterampilan siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual. Menurut Poerwanti (2008: 6-15) data hasil pengamatan aktivitas siswa dan keterampilan guru dikelompokkan berdasarkan kategori, rentang nilai dibagi menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang).

Lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa memiliki beberapa indikator. Dalam setiap indikator terdapat 4 deskriptor pengamatan. Kriteria penilaian yang digunakan sebagai berikut ini:

- a. Skor 0 jika tidak ada deskriptor yang tampak
- b. Skor 1 jika 1 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2 jika 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 3 jika 3 deskriptor yang tampak
- e. Skor 4 jika 4 deskriptor yang tampak

Sedangkan untuk menentukan jarak pengukuran menurut Awalluddin dkk (2008: 1-44 -1-45), dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$$

Keterangan:

R = jarak pengukuran

Nilai tertinggi = skor tertinggi

Nilai terendah = skor terendah

Setelah R diketahui dan jumlah interval kelas sudah ditentukan 4, maka akan dicari lebar intervalnya dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{R}{n}$$

Keterangan:

i = interval

R = jarak pengukuran

Dari perhitungan tersebut, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan kategori nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa.

a. Pedoman penilaian keterampilan guru

Jumlah indikator keterampilan guru adalah 10 dengan setiap indikator terdiri atas 4 deskriptor. Sehingga skor terendah adalah 0 dan skor tertinggi adalah 40. Berdasarkan perhitungan diperoleh klasifikasi keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Skor Keterampilan Guru

Skor	Kategori
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang

Tabel kategori ketuntasan keterampilan guru diperoleh dari skor tiap indikator dalam mengelola pembelajaran melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual. Untuk menentukan kategori penilaian digunakan perhitungan menggunakan rumus rentang. Sehingga, diperoleh kategori dalam menilai keterampilan guru, yaitu akan mendapatkan kategori sangat baik apabila diperoleh skor $30 \leq \text{skor} \leq 40$, kategori baik apabila mendapatkan skor $20 \leq \text{skor} < 30$, kategori cukup apabila skor diperoleh $10 \leq \text{skor} < 20$, dan kategori kurang apabila mendapatkan skor $0 \leq \text{skor} < 10$.

b. Pedoman penilaian aktivitas siswa

Jumlah indikator aktivitas siswa adalah 10 dengan setiap indikator terdiri atas 4 deskriptor. Sehingga skor terendah adalah 0 dan skor tertinggi adalah 40. Berdasarkan perhitungan diperoleh klasifikasi aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Skor Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang

3.8. INDIKATOR KEBERHASILAN

Model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dengan minimal kategori baik ($20 \leq \text{skor} < 30$).
- b. Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dengan minimal kategori baik ($20 \leq \text{skor} < 30$).
- c. Hasil belajar PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar 76-85 (kategori baik) dengan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya baik ($\geq 80\% - 90\%$).

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkat, terbukti pada siklus I memperoleh skor 25 dengan kriteria baik. Pada siklus II meningkat dengan perolehan skor 30 dengan kriteria baik. Selanjutnya siklus III kembali meningkat dengan jumlah skor yang diperoleh 37 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang dapat meningkat dengan skor antara $20 \leq \text{skor} < 30$ atau kategori minimal baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkat, terbukti pada siklus I memperoleh jumlah skor 24,64 dengan kriteria baik. Kemudian meningkat pada siklus II dengan kriteria baik dengan jumlah skor yang diperoleh yaitu 29,6. Pada siklus III kembali meningkat dengan jumlah skor 33,07 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang dapat meningkat dengan perolehan skor antara $20 \leq \text{skor} < 30$ atau kategori minimal baik.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkat, terbukti hasil belajar pada pelaksanaan siklus I diperoleh rata-rata nilai 70,73 dengan ketuntasan klasikal 64,7%. Pada siklus II, perolehan rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 74,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 73,52%. Pelaksanaan tindakan siklus III, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,32. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85,29%. Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa hasil belajar PKn siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual meningkat dengan kategori minimal baik dengan ketuntasan belajar individual sebesar 76 - 85 dengan ketuntasan klasikal minimal ($\geq 80\%$ - 90%).

Berdasarkan data tersebut, maka penerapan model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan sehingga mampu meningkatkan interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Think Pair Share* sangat baik diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru sebaiknya juga memanfaatkan media pembelajaran seperti media audio visual dalam pelaksanaan pembelajaran pada bidang mata

pelajaran lain karena penggunaan media Audiovisual terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Video pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Dengan demikian guru dapat meningkatkan keterampilannya dalam mengajar.

5.2.2 Bagi Siswa

Sebaiknya siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan bekerjasama dengan kelompok untuk memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran, siswa percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapat. Dengan demikian kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

5.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual dapat dikembangkan lebih lanjut di sekolah dengan kerjasama diantara guru untuk menerapkan pembelajaran koperatif, karena melalui model ini mampu meningkatkan kerjasama dalam kelompok, memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk mengungkapkan gagasan, serta melatih keberanian siswa dalam berpendapat dengan harapan kualitas pembelajaran akan meningkat dan akan berdampak pula pada mutu sekolah itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- _____ 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran PKn*. Jakarta: Depdiknas.
- _____ 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2013. *Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Marno dan M Idris.2010.*Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wardhani, Igak, dkk.2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Poerwanti, Endang. Dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Purnomo. 2013. *Urgensi dan Kunci Keberhasilan Implementasi Kurikulum 2013 SD/MI*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Kurikulum 2013 PGSD UNNES, Semarang, 15 September.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta : Ombak
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Undang-undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN**Judul :**

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
1	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model <i>Think Pair Share</i> dengan media audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran 2. Melakukan apersepsi 3. Menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual 4. Melakukan tanya jawab 5. Mengorganisasi dan membimbing siswa untuk membentuk kelompok diskusi 6. Memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok 7. Membimbing setiap kelompok menshare hasil yang didiskusikan 8. Memberikan reward kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik 9. Memberikan evaluasi pembelajaran 10. Menutup pelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Foto 3. Video 	<ol style="list-style-type: none"> 1. lembar observasi aktivitas guru 2. catatan lapangan

2	Aktifitas siswa dalam Model <i>Think Pair Share</i> dengan media Audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran 2. Menanggapi kegiatan apersepsi 3. Memperhatikan dan mengamati penjelasan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual 4. Melakukan tanya jawab setelah memperhatikan materi dari guru 5. Memperhatikan dan antusias dalam pembentukan kelompok untuk berdiskusi yang dibimbing guru 6. Aktif dalam mendiskusikan lembar soal dalam kelompok 7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok 8. Memperhatikan pengumuman kelompok terbaik yang mendapat reward dari guru 9. Mengerjakan evaluasi pembelajaran 10. Memperhatikan dan menyimpulkan hasil pembelajaran serta menutup pelajaran dengan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Foto 3. Video 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi aktivitas siswa 2. Angket
---	--	---	---	--

3	<p>Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model <i>Think Pair Share</i> dengan media Audiovisual.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian globalisasi. 2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi. 3. Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan sekitar. 4. Menjelaskan globalisasi di Indonesia 5. Mengidentifikasi dampak globalisasi di Indonesia 6. Menentukan sikap terhadap dampak globalisasi. 7. Mengidentifikasi jenis kebudayaan Indonesia. 8. Menjelaskan misi kebudayaan internasional. 9. Menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan Internasional. 		
---	---	--	--	--

Lampiran 2

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA
PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE*
DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN
NGISOR KOTA SEMARANG**

Siklus

Nama Guru :

Nama SD : SDN Bendan Ngisor

Kelas/Semester : IVA/2

Mata Pelajaran : PKn

Materi :

Hari/Tanggal :

- Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berilah tanda check (√) pada skala penilaian apabila deskriptor sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
4. Skor penilaian :
- 4 = apabila semua deskriptor muncul
- 3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
- 2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
- 1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
- 0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Check	Tingkat Kemampuan					Skor
		(√)	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran dan mengelola kelas).	1. Mempersiapkan sumber belajar 2. Menyiapkan media pembelajaran 3. Salam dan berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa							
2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka dan menutup pelajaran)	1. Memberikan apersepsi 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memotivasi siswa 4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan							
3. Menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual. (Keterampilan	1. Menampilkan video sesuai dengan materi pembelajaran 2. Video yang ditampilkan menarik perhatian siswa							

memberikan variasi).	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menjelaskan materi melalui video pembelajaran 4. Memberikan contoh konkrit tentang materi pelajaran 					
4. Melakukan tanya jawab (Keterampilan bertanya).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan secara jelas 2. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan 3. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya 4. Menanggapi pertanyaan dari siswa 					
5. Mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu siswa untuk membentuk kelompok dengan beranggota 4 					

<p>(Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengelola kelas)</p>	<p>orang</p> <p>2. Membimbing siswa mengerjakan tugas secara individu lebih dahulu</p> <p>3. Membantu siswa diskusi berpasangan</p> <p>4. Membentuk siswa kembali berkelompok seperti semula</p>					
<p>6. Memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan).</p>	<p>1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok</p> <p>2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi</p> <p>3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan</p> <p>4. Memberikan kesempatan anggota lain untuk bertanya</p>					

<p>7. Membimbing setiap kelompok <i>menshare</i> hasil yang didiskusikan (Keterampilan memberi penguatan).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 2. Memberi kesempatan kelompok lain untuk mengkritisi 3. Memberi tanggapan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya 4. Menyimpulkan hasil diskusi 					
<p>8. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik (Keterampilan memberi penguatan).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan kelompok yang terbaik 2. Memberikan penguatan verbal(tepuk tangan dll) 3. Memberikan penguatan berupa tanda.(hadiah 					

	alat tulis) 4. Memotivasi kelompok lain agar lebih baik							
9. Memberikan evaluasi pembelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	1. Meminta siswa menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku sebelum mengerjakan soal 2. Mengawasi siswa saat mengerjakan soal 3. Menegur siswa jika ada yang mencontek 4. Mengingat waktu pengerjaan soal							
10. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	1. Menyempurnakan hasil pembelajaran bersama dengan siswa 2. Memberikan motivasi pada siswa 3. Mengingat							

	materi untuk pertemuan selanjutnya							
	4. Menutup pelajaran dengan salam dan berdoa							
Jumlah Skor								
Persentase								
Kategori								

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu “sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 40 - 0 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{\text{jumlah kriteria}}{\text{jumlah kriteria}}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori “Baik”. Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori “Cukup”. Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori “Kurang”.

Semarang,..... 2014

Observer

.....

Lampiran 3

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA
AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA
SEMARANG**

Siklus

Nama Guru :

Nama SD : SDN Bendan Ngisor

Kelas/Semester : IVA/2

Mata Pelajaran : PKn

Materi :

Hari/Tanggal :

- Petunjuk : 1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berilah tanda check (√) pada skala penilaian apabila deskriptor sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
4. Skor penilaian :
- 4 = apabila semua deskriptor muncul
- 3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
- 2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
- 1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
- 0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Check	Tingkat Kemampuan					Skor
		(√)	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk ruang kelas 2. Menempati tempat duduknya 3. Mempersiapkan alat belajar 4. Bersikap tenang 							
2. Menanggapi kegiatan apersepsi (aktivitas mendengarkan).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan apersepsi yang disampaikan guru 2. Menanggapi pertanyaan apersepsi dari guru 3. Mengikuti perintah dari guru 4. Menanyakan hal yang belum dipahami 							
3. Memperhatikan dan mengamati penjelasan materi yang disajikan oleh guru menggunakan media audiovisual (aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental dan aktivitas emosional).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan video yang diberikan oleh guru 2. Memperhatikan penjelasan materi dari guru 3. Menyimpulkan materi dari video yang ditampilkan oleh guru 4. Menyatap materi yang diajarkan 							
4. Melakukan tanya jawab setelah memperhatikan materi dari guru (aktivitas lisan).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan pertanyaan yang diajukan guru 2. Menjawab dan merespon pertanyaan yang diberikan guru 3. Menanyakan materi yang 							

	<p>belum dipahami</p> <p>4. Memberikan pendapat/ memperjelas jawaban dari teman atau guru pada saat tanya jawab</p>							
<p>5. Memperhatikan dan Antusias dalam pembentukan kelompok diskusi yang dibimbing guru (aktivitas metrik).</p>	<p>1. Memperhatikan penjelasan guru tentang kelompok</p> <p>2. Mengerjakan tugas kelompok secara individu terlebih dahulu</p> <p>3. Mendiskusikan tugas secara berpasangan</p> <p>4. Kembali ke kelompok semula dan mendiskusikan secara bersama</p>							
<p>6. Aktif mendiskusikan lembar soal dalam kelompok (aktivitas visual, lisan, mendengarkan, mental, emosional).</p>	<p>1. Membantu kelompok mengumpulkan data untuk menyelesaikan permasalahan</p> <p>2. Menciptakan suasana yang kondusif/tidak ramai sendiri</p> <p>3. Memberikan pendapat</p> <p>4. Mendengarkan pendapat dan memberikan tanggapan teman sekelompok</p>							
<p>7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (aktivitas</p>	<p>1. Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>2. Mempresentasi-</p>							

menulis).	<p>kan hasil diskusi dengan suara lantang</p> <p>3. Mendengarkan hasil diskusi kelompok lain dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain</p> <p>4. Memperhatikan penjelasan guru dari kesimpulan diskusi tersebut</p>							
8. Memperhatikan pengumuman kelompok terbaik yang mendapat reward dari guru (aktivitas lisan, visual, mendengarkan, dan metrik).	<p>1. Memperhatikan pengumuman kelompok terbaik dari guru</p> <p>2. Mendapat penguatan verbal dari guru</p> <p>3. Mendapat penguatan berupa hadiah</p> <p>4. Memperhatikan motivasi dari guru agar pertemuan selanjutnya lebih baik</p>							
9. Mengerjakan evaluasi pembelajaran (aktivitas mental, aktivitas lisan dan aktivitas emosional).	<p>1. Mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru</p> <p>2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu</p> <p>3. Tenang dan serius saat mengerjakan soal</p> <p>4. Mengumpulkan jawaban tepat waktu</p>							
10. Memperhatikan, dan menyimpulkan hasil pembelajaran	<p>1. Memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru</p> <p>2. Menyampaikan simpulan materi</p>							

serta menutup pelajaran bersama guru (aktivitas visual, menulis, dan mental).	yang telah diajarkan 3. Menanggapi dan menanyakan materi yang belum dipahami 4. Menutup pelajaran bersama guru							
Jumlah Skor								
Persentase								
Kategori								

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori

yang digunakan yaitu “sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 40 - 0 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{40}{4}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

KRITERIA PENILAIAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat baik
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang

Semarang,

2014

Observer

.....

Lampiran 4

ANGKET RESPON SISWA
PENERAPAN MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN
MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN PKn
SIKLUS

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Bendan Ngisor

Kelas/Semester : IVA / 2

Materi : Globalisasi

Hari/Tanggal :

Petunjuk kerja :

Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap sesuai!

1. Apakah kamu senang dengan cara mengajar bapak tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kalian mudah dalam memahami materi yang disampaikan tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah banyak mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 5

PENGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas : IV (Empat)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Globalisasi	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan tayangan berupa video globalisasi melalui tayangan LCD Siswa melakukan tanya jawab mengenai video yang ditampilkan guru Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret pengaruh globalisasi 	<ol style="list-style-type: none"> 4.1.1. Menjelaskan pengertian globalisasi. 4.1.2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi. 4.1.3. Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan sekitar. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Non tes 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan Ganda Isian 	<ul style="list-style-type: none"> Globalisasi berasal dari kata 'globe' yang berarti Jelaskan yang dimaksud dengan globali- 	2x35 menit	<ol style="list-style-type: none"> BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV oleh Prayogo Besari hal 77-102 BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV oleh Resi Kartika hal 43-56 BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV oleh

		<p>4. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok beranggota 4 siswa, setiap siswa mengerjakan tugas individu terlebih dahulu, kemudian berpasangan, dan kembali berdiskusi ke kelompok awal.</p> <p>5. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang</p>				sasi!		Sarjan hal 93-108
--	--	---	--	--	--	-------	--	-------------------

		<p>memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)(mencoba)</p> <p>6. Siswa <i>menshare</i> hasil diskusi kelompok. (mengkomunikasikan)</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

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

Satuan Pendidikan : SDN Bendan Ngisor Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/ Semester : IV/2

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

Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 5 April 2014

I. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. KOMPETENSI DASAR

- 4.1. Memberikan contoh sederhana globalisasi di lingkungannya.

III. INDIKATOR PEMBELAJARAN

- 4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi.
- 4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri globalisasi.
- 4.1.3 Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan sekitar.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tampilan media *Audio Visual*, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri globalisasi dengan benar.
3. Dengan mengamati lingkungan sekitarnya, siswa dapat mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan sekitar.

Karakter siswa yang diharapkan:

Bekerja sama, Tangggung jawab, Jujur, Berani, Disiplin

- Konsep : Memiliki wawasan tentang pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi, dan contoh globalisasi di lingkungan sekitar.
- Nilai : Mengetahui kelebihan dan kelemahan globalisasi di lingkungannya yang disesuaikan dengan nilai-nilai dalam falsafah hidupnya.
- Moral : Dapat membentuk moral paham pada arus globalisasi sehingga mampu bersikap dengan tetap mempertahankan nilai moral dalam kehidupannya.
- Norma : Untuk menyikapi arus globalisasi diperlukan norma kebiasaan, kesopanan, agama, hukum, dan kesusilaan agar norma kita tetap terjaga dengan baik.
- Tujuan : Membentuk warga negara yang baik berwawasan global.

V. MATERI AJAR

Pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi, dan contoh globalisasi di lingkungan sekitar.

VI. ALOKASI WAKTU

2 × 35 menit

VII. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : *Think Pair Share*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

VIII. LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Pra pembelajaran

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Pengkondisian kelas

Kegiatan awal

- a) Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan
- b) Guru menuliskan judul materi dipapan tulis.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- d) Guru memberi motivasi kepada siswa menjelaskan langkah kegiatan yang akan berlangsung pada pembelajaran

B. Kegiatan inti (45 menit)

Eksplorasi

- a) Guru memberikan tayangan berupa video globalisasi melalui tayangan LCD.
- b) Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru.
(mengamati)
- c) Guru menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dengan siswa (menanya)

- d) Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret pengaruh globalisasi

Elaborasi

- a) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyajikan pertanyaan / tugas dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok.
(menalar)
- c) Masing – masing siswa / anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan pernyataan sendiri – sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
- e) Kedua pasangan kembali ke kelompok awal dan melakukan diskusi kolaboratif untuk mencari informasi. (mencoba)
- f) Guru meminta kepada setiap kelompok *menshare* dengan seluruh kelas tentang apa yang didiskusikan.
(mengkomunikasikan)

Konfirmasi

- a) Guru memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa
- b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal – hal yang belum dimengerti dari pembelajaran yang dilakukan.
- c) Guru memberikan penghargaan terhadap siswa / kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya dengan baik dan benar

C. Kegiatan akhir (15 menit)

- a) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- b) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang baru dipelajari melalui media audiovisual.
- c) Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
- d) Guru menutup pelajaran.

IX. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- Media *Audiovisual*
- Speaker
- Laptop
- LCD Proyektor

2. Sumber

- Silabus kelas IV tahun 2006
- Standar Isi
- BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV oleh Prayogo Bestari
- BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV oleh Resi Kartika
- BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV oleh Sarjan

X. PENILAIAN

a. Prosedur tes

1. Tes awal : Saat apersepsi
2. Tes dalam proses : Tanya jawab, Diskusi, LKPD
3. Tes Akhir : Evaluasi

b. Jenis Tes

1. Tes Lisan : Apersepsi dan tanya jawab.
2. Tes Tertulis : LKS dan Evaluasi

c. Bentuk Tes

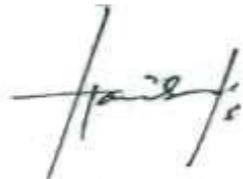
1. Isian
2. Pilihan Ganda

d. Alat Tes

1. Soal-soal Tes : Terlampir
2. Kunci Jawaban : Terlampir
3. Kriteria Penilaian : Terlampir

Semarang,5 April 2014

Guru Kelas IV A



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

NIP

Peneliti



Eko Sulistiyanto

NIM 1401410355



LAMPIRAN 1

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Globalisasi

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia pada zaman purba memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Alam dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Tanah, batu, tumbuhan, dan hewan adalah kebutuhan utama yang diambil dari alam.

Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh. Kemajuan dari teknologi transportasi dan komunikasi pasti akan membawa dampak atau pengaruh bagi kehidupan kita. Misalnya, barang-barang luar negeri yang dahulu sangat sulit diperoleh, sekarang dengan mudah kita dapatkan di mana saja. Contoh lain, yaitu handphone atau telepon selular, yang dahulu hanya terdapat di negara-negara maju, sekarang sudah ada di berbagai belahan dunia.

Proses globalisasi disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih. Karena kecanggihan teknologi itulah, jarak yang jauh terasa dekat. Waktu yang lama terasa sebentar. Lautan yang luas dapat diseberangi dengan mudah. Pulau-pulau dan daratan yang terpisah dengan mudah dapat dijelajahi. Orang-orang yang berbeda tempat dapat bertemu kapan saja.

Seperti itulah keadaan dunia kita saat ini. Dunia tetap luas seperti biasa, hanya saja terasa kian menyempit. Keadaan seperti inilah yang disebut globalisasi. Penyebab utamanya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kalian tahu telepon, bukan? Dengan telepon, kita bisa berbicara langsung dengan teman yang ada di mana pun. Entah di Afrika, Amerika, Eropa, kita bisa berbicara secara langsung. Kita berbicara seperti sedang berhadap-hadapan. Itulah kemajuan teknologi komunikasi, yang menyebabkan jarak terasa pendek.

Dengan televisi, kita bisa menonton peristiwa dari mana saja. Kita bisa menonton teman-teman kita di Inggris atau Argentina yang sedang bermain bola. Kita juga bisa melihat teman-teman kita dari Afrika sedang menari dan menyanyi. Semuanya kita saksikan seperti melihatnya secara langsung. Tampak jelas dan nyata. Itu lah kecanggihan teknologi informasi, yang menyebabkan dunia serasa menyempit.

Selain televisi, kecanggihan teknologi informasi juga ditandai dengan munculnya internet. Lewat internet, kita bisa berkirim surat elektronik (*e-mail*). Surat itu bisa sampai ke alamat yang kita tuju dalam beberapa detik saja. Teman yang kita kirim surat juga dapat segera membuka surat tersebut dan langsung membalasnya.

Selain untuk berkirim surat, internet juga dapat digunakan untuk *chatting*. Kita juga dapat berbincang seperti di telepon, namun dengan melihat wajah teman yang kita ajak bicara. Bahkan dengan internet pula, kita bisa berjual beli barang seperti di pasar. Itulah hasil kemajuan teknologi informasi.

Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia.

- a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
- b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Kecanggihan alat transportasi.

- e. Peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan.
- f. Bertambah banyaknya event-event berskala global, seperti pertandingan olahraga level piala dunia, putri kecantikan dunia (miss universe), olimpiade matematika, dan sebagainya.
- g. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Dampak Globalisasi

a. Dampak Positif

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.

Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya.

Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain? Wah, hasil pertanian tersebut pasti akan membusuk.

Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain.

b. Dampak Negatif

Kamu sudah dapat menyimpulkan dampak positif dari globalisasi. Sekarang, kita pelajari dampak negatif dari globalisasi tersebut.

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

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

Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan.

Bentuk lain globalisasi adalah televisi. Televisi dapat membawa pengaruh terhadap seseorang. Jika tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, orang menjadi malas belajar karena banyak acara televisi yang menarik. Bahkan, perbuatan negative yang ditayangkan sering ditiru. Misalnya, gaya gulat bebas *Smack Down* ditiru oleh anak-anak.

LAMPIRAN 2

LEMBAR KERJA SISWA

KELOMPOK

1.
2.
3.
4.

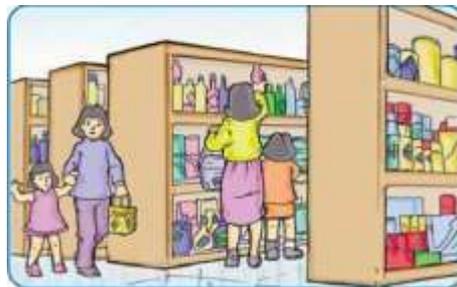
Petunjuk :

- Tulis nama anggota kelompokmu pada tempat yang sudah disediakan!
- Jawablah pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan!
- Bila ada kesulitan tanyakan pada gurumu!

1. Amatilah gambar berikut, isilah titik-titik dengan tepat!



Nama tempat:



Nama tempat:

2. Gaya hidup modern merupakan gaya hidup yang dipengaruhi adanya globalisasi. Menurut kalian apakah globalisasi itu?
3. Amatilah lingkungan di sekitarmu, sebutkan contoh-contoh globalisasi di lingkunganmu!

LAMPIRAN 3**KISI KISI SOAL**

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas/Semester : IV/1
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 SK : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Penilaian

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik	Bentuk	Ranah	
4.1 Memberikan	Globalisasi	4.1.1 Menjelaskan	Tes	Pilihan	C2	A1, B1
contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.		4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi.	tertulis	Ganda Essay		A2, A4
		4.1.2 Menyebutkan ciri-ciri globalisasi.			C1	B2, 3, 4
		4.1.3 Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan sekitar.			C2	A3, A5 B5

LAMPIRAN 4
EVALUASI

Nama :

No. Absen:

Nilai :

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c*, atau *d* di bawah ini!

1. Globalisasi berasal dari kata 'globe' yang berarti
 - a. bola kaki
 - b. bola dunia
 - c. sepak bola
 - d. banyak bola
2. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut...
 - a. gaya hidup kuno
 - b. gaya hidup sederhana
 - c. gaya hidup modern
 - d. gaya hidup apa adanya
3. Akibat globalisasi, peristiwa di suatu tempat dapat segera diketahui oleh seluruh warga dunia. Hal ini disebabkan oleh
 - a. adanya pertukaran budaya
 - b. kecanggihan teknologi informasi komunikasi
 - c. perkembangan transportasi
 - d. dunia menjadi sempit
4. Salah satu tanda globalisasi adalah
 - a. dunia terasa semakin luas
 - b. makanan luar negeri terasa lebih enak
 - c. hidup terasa lebih susah
 - d. jarak yang jauh terasa pendek
5. Ayu di Jawa Tengah berbicara melalui telepon dengan Mutia di Aceh. Hal ini bisa dilakukan karena adanya globalisasi berupa.....
 - a. kecanggihan teknologi komunikasi

- b. kecanggihan teknologi transportasi
- c. kecanggihan teknologi informasi
- d. pertukaran budaya Jawa dan Aceh

2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan globalisasi!
2. Sebutkan 3 ciri-ciri globalisasi!
3. Jelaskan penyebab utama terjadinya globalisasi.
4. Jelaskan mengapa globalisasi membuat dunia seakan-akan menyempit?
5. Berikan sebuah contoh peristiwa yang menunjukkan adanya proses globalisasi!

LAMPIRAN 5

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Ganda

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

B. Uraian

1. Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat
2. Ciri-ciri globalisasi:
 - a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
 - b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
 - c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
 - d. Kecanggihan alat transportasi
3. Penyebab utama terjadinya globalisasi adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Karena kecanggihan teknologi, jarak yang jauh terasa dekat. Waktu yang lama terasa sebentar. Lautan yang luas dapat diseberangi dengan mudah. Pulau-pulau dan daratan yang terpisah dengan mudah dapat dijelajahi. Orang-orang yang berbeda tempat dapat bertemu kapan saja. Hal inilah yang menyebabkan dunia yang luas terasa sempit.
5. Contohnya adalah sekarang hamper semua orang menggunakan telepon, dan menonton televisi.

LAMPIRAN 6

PEDOMAN PENILAIAN

a. Pilihan Ganda

Nomor Soal	Penskoran
1-5	Jika jawaban benar diberi skor 1 Jika jawaban salah diberi skor 0

Skor maksimal : 5

Skor minimal : 0

b. Uraian

Nomor Soal	Penskoran
1	3
2	3
3	3
4	3
5	3

Skor maksimal : 20

Skor minimal : 0

Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor jawaban}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

$$= \frac{\sum \text{skor jawaban}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

$$= \frac{h}{j} \times 100$$

=

Lampiran 6

PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN SIKLUS II

Sekolah : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas : IV (Empat)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.2. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	Globalisasi	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberi gambaran materi melalui tayangan LCD (eksplorasi). Siswa mulai mengamati materi yang diberikan guru (eksplorasi). Siswa melakukan tanya jawab mengenai video yang ditampilkan guru (eksplorasi). 	<p>4.1.1 Menjelaskan globalisasi di Indonesia</p> <p>4.1.2 Mengidentifikasi dampak globalisasi di Indonesia</p> <p>4.1.3 Menentukan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tes Non tes 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan Ganda Isian 	<ul style="list-style-type: none"> Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia.... Berikan contoh dampak 	2x35 menit	<ol style="list-style-type: none"> Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah Permendiknas no. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah Bestari Prayoga dan Ati Sumiyati.2008. Pendidikan

		<p>4. Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret berbagai dampak globalisasi (eksplorasi).</p> <p>5. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok beranggota 4 siswa, setiap siswa mengerjakan tugas individu terlebih dahulu, kemudian berpasangan, dan kembali berdiskusi ke kelompok awal.</p> <p>6. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)(men-coba)</p> <p>7. Siswa menshare hasil diskusi kelompok. (mengkomunikasikan)</p>	sikap terhadap dampak globalisasi.			globalisasi!		<p>kewarganegaraan: menjadi warga negara yang baik 4. Jakarta : Depdiknas</p> <p>4. Dewi Ressi kartika,dkk. 2008. Pendidikan kewarganegaraan untuk SD/MI kelas VI.Jakarta : Depdiknas.</p> <p>5. Sarjan.2008 Pendidikan kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untukSD/MI/ kelas IV.Jakarta : Depdiknas.</p>
--	--	--	------------------------------------	--	--	--------------	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Bendan Ngisor
Kelas/Semester	: IV A / 2
Materi	: Globalisasi
Mata pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1x pertemuan)
Hari / Tanggal	: Senin, 7 April 2014

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. Kompetensi Dasar

4.1 memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

III. Indikator

4.1.1 Menjelaskan globalisasi di Indonesia

4.1.2 Mengidentifikasi dampak globalisasi di Indonesia

4.1.3 Menentukan sikap terhadap dampak globalisasi.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan video yang ditampilkan guru siswa dapat menjelaskan globalisasi di Indonesia dengan tepat.
2. Melalui pengamatan video yang diberikan guru siswa dapat menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi dengan tepat.

3. Melalui diskusi kelompok siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dampak globalisasi dengan benar.

Analisis materi :

1. Konsep : globalisasi dan perkembangannya
2. Nilai : nilai kesopanan dan nilai sosial
3. Moral : cinta tanah air dan tanggung jawab
4. Peduli Lingkungan : mengenalkan kepada peserta didik tentang globalisasi di Indonesia dan dampaknya diiringi dengan rasa cinta tanah air dan bertanggung jawab.

Karakteristik yang diharapkan :

Siswa mempunyai sikap teliti, berani, disiplin, kreatif, bekerja sama, tolong menolong.

Konsep : Memiliki wawasan tentang pengertian globalisasi, ciri-ciri globalisasi, dan contoh globalisasi di lingkungan sekitar.

Nilai : Mengetahui kelebihan dan kelemahan globalisasi di lingkungannya yang disesuaikan dengan nilai-nilai dalam falsafah hidupnya.

Moral : Dapat membentuk moral paham pada arus globalisasi sehingga mampu bersikap dengan tetap mempertahankan nilai moral dalam kehidupannya.

Norma : Untuk menyikapi arus globalisasi diperlukan norma kebiasaan, kesopanan, agama, hukum, dan kesusilaan agar norma kita tetap terjaga dengan baik.

Tujuan : Membentuk warga negara yang baik berwawasan global.

V. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Model : Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS)

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan

VI. Materi Pembelajaran

1. Globalisasi Indonesia
2. Dampak Globalisasi
3. Sikap Terhadap Globalisasi

VII. Langkah –langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Pra pembelajaran

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Pengkondisian kelas

Kegiatan awal

- a) Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan
- b) Guru menuliskan judul materi dipapan tulis.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- d) Guru memberi motivasi kepada siswa menjelaskan langkah kegiatan yang akan berlangsung pada pembelajaran

B. Kegiatan inti (45 menit)

Eksplorasi

- e) Guru memberikan tayangan berupa video globalisasi melalui tayangan LCD.
- a) Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru. (mengamati)

- b) Guru menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dengan siswa (menanya)
- c) Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret pengaruh globalisasi

Elaborasi

- a) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyajikan pertanyaan / tugas dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)
- c) Masing – masing siswa / anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan pernyataan sendiri – sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
- e) Kedua pasangan kembali ke kelompok awal dan melakukan diskusi kolaboratif untuk mencari informasi. (mencoba)
- f) Guru meminta kepada setiap kelompok *menshare* dengan seluruh kelas tentang apa yang didiskusikan. (mengkomunikasikan)

Konfirmasi

- a) Guru memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa
- b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal – hal yang belum dimengerti dari pembelajaran yang dilakukan.
- c) Guru memberikan penghargaan terhadap siswa / kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya dengan baik dan benar.

C. Kegiatan akhir (15 menit)

- a) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- b) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang baru dipelajari melalui media audiovisual.
- c) Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
- d) Guru menutup pelajaran.

VIII. Sumber dan media Pembelajaran

a. Media / Alat Peraga :

- LCD
- Video Dampak Globalisasi
- Laptop

b. Sumber Belajar :

- Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah
- Permendiknas no. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah
- Bestari Prayoga dan Ati Sumiyati.2008. Pendidikan kewarganegaraan: menjadi warga negara yang baik 4. Jakarta : Depdiknas
- Sarjan.2008 Pendidikan kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untukSD/MI/ kelas IV.Jakarta : Depdiknas.

IX. Penilaian

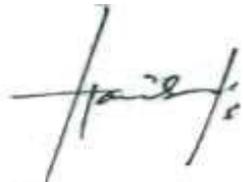
1. Prosedur Tes

- a. Tes awal : Ada (eksplorasi)
- b. Tes proses : Ada (diskusi mengerjakan LKS)
- c. Tes Akhir : Ada (Evaluasi)

2. Bentuk Tes
 - a. Tes Lisan
 - b. Tertulis: isian, pilihan ganda
3. Alat tes
 - a. Soal
 - b. LKS

Semarang, 7 April 2014

Guru Kelas IVA



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

NIP

Peneliti

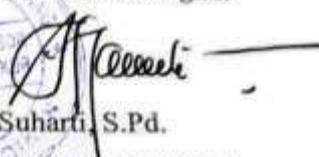


Eko Sulistiyanto

NIM 1401410355

Mengetahui,
Kepala SDN Bendan Ngisor




Suharti, S.Pd.
NIP 1955031719770120

LAMPIRAN 1

Materi Ajar

A. Dampak Globalisasi

1) Dampak Positif

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas. Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Cobasaja jika tidak ada kendaraan, maka semua kegiatan akan terhambat.

2) Dampak Negatif

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

B. Sikap Terhadap Pengaruh Globalisasi

1. Lingkungan Sekolah

Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi seperti kenakalan remaja atau tawuran antarpelajar. Untuk itu, peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswa juga harus mematuhi

perintah orang tua dan guru. Selain itu, siswa juga harus menerapkan peraturan sekolah dengan disiplin. Hal ini untuk mencegah pengaruh negatif globalisasi.

2. Lingkungan Keluarga

Cara yang baik mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi melalui keluarga adalah meningkatkan peran orang tua. Orang tua hendaknya selalu menekankan rasa tanggung jawab pada anak. Orang tua juga menerapkan aturan yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga, namun tanpa mengurangi kasih sayang dan perhatian pada anak. Di samping itu, orang tua juga harus memberi keteladanan. Orang tua harus menjadi contoh yang patut ditiru anak-anaknya. Dan yang tidak kalah pentingnya, berusaha menciptakan komunikasi yang baik antar anggota keluarga. Bagi anak, juga harus mengembangkan potensi diri ke arah yang positif. Misalnya aktif mengisi waktu luang dengan membaca, berolahraga, mengikuti kursus-kursus, dan lain-lain. Penerapan perilaku sopansantun juga harus dilakukan anak. Misalnya menghormati dan mematuhi orang tua, menyayangi saudara, membimbing adik, dan lain-lain.

3. Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

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

4. Lingkungan pemerintah dan negara

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

LAMPIRAN 2**Lembar Kerja Siswa**

Tujuan Pembelajaran: Mengetahui Dampak Globalisasi dan cara menyikapinya

Petunjuk pengerjaan LKS

- 1. Diskusikan bersama dengan kelompokmu!**
- 2. Lengkapi tabel dibawah ini dengan benar !**

Pengaruh globalisasi pada kehidupan sehari - hari

No.	Contoh globalisasi	Pengaruh Positif	Pengaruh Negatif
1.			
2.			
3.			
4.			

KELOMPOK

NAMA : 1

2

3

4

LAMPIRAN 3

KISI-KISI
SOAL EVALUASI

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi	Materi	Indikator	Penilaian		Ranah	Nomor Soal	
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen			
4.1 memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Dampak Globalisasi	4.1.1 Menjelaskan globalisasi di Indonesia	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	7	
		4.1.2 Mengidentifikasi dampak globalisasi di Indonesia	Tes tertulis	Isian singkat	C2	3	
				Pilihan ganda	C1	1	
		4.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	2	3
					C2	6	10
		4.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Tes tertulis	Pilihan ganda	Isian singkat	C2	1
					Isian singkat	C5	2
		4.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	4	4
					C2	5	4
		4.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Tes tertulis	Pilihan ganda	Pilihan ganda	C1	4
C2	5						
4.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Tes tertulis	Pilihan ganda	Pilihan ganda	C2	5		
				C3	9		
4.1.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	Tes tertulis	Pilihan ganda	Pilihan ganda	C3	5		
				C3	5		

LAMPIRAN 4**Lembar evaluasi**

Nama :

No absen :

A. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah
 - a. masuknya budaya negatif
 - b. hilangnya identitas bangsa
 - c. menurunnya jati diri bangsa
 - d. kecepatan dalam memperoleh informasi
2. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. Informasi mudah dan cepat
 - b. pesawat terbang
 - c. *handphone*
 - d. rambut di cat kuning
3. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
 - a. Koran
 - b. Majalah
 - c. Handphone
 - d. buku harian
4. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa
 - a. semakin jauh
 - b. semakin kecil
 - c. semakin tidak terlihat
 - d. semakin tua
5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengankepribadian bangsa adalah ...
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
6. Berikut bukan pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah .
 - a. gaya hidup
 - b. kesederhanaan
 - c. komunikasi
 - d. makanan
7. Kita rela meninggalkan acara televisi pada saat-saat jam belajar untuk menengok teman yang sakit. Berarti kita telah mengamalkan Pancasila, sila ...

LAMPIRAN 5**KUNCI JAWABAN****A. Soal pilihan ganda**

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

B. SOAL ISIAN

1. - Pola hidup konsumtif
 - Berpakaian tidak sesuai dengan kebudayaan indonesia.
2. - Komunikasi berkembang pesat
 - Teknologi semakin canggih.
3. Banyak makanan luar negeri dijual di Indonesia.
4. Meniru gaya hidup para pemainnya.
5. Memilih mana yang pantas ditiru dan menghindari hal-hal yang negatif agar tetap menjaga kebudayaan Indonesia

LAMPIRAN 6**PEDOMAN PENILAIAN****A. Pilihan Ganda**

Nomor Soal	Penskoran
1-10	Jika jawaban benar diberi skor 1 Jika jawaban salah diberi skor 0

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

B. Uraian

Nomor Soal	Penskoran
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor jawaban}}{\sum \text{skor maksimum}}$$

$$= \frac{\sum \text{skor jawaban}}{\sum \text{skor maksimum}}$$

$$= \frac{\sum \text{skor jawaban}}{\sum \text{skor maksimum}}$$

Lampiran 7

PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Bendan Ngisor Semarang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
 Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Dua)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.	4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	Jenis Kebudayaan Indonesia pernah tampil di kebudayaan Internasional.	4.2.1 Mengidentifikasi jenis kebudayaan Indonesia. 4.2.2 Menjelaskan misi kebudayaan internasional. 4.2.3 Menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan Internasional.	1. Siswa mulai mengamati materi yang diberikan guru 2. Siswa melakukan tanya jawab mengenai video yang ditampilkan guru 3. Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret berbagai dampak globalisasi 4. Guru mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok	1. Video 2. Speaker 3. Laptop 4. LCD Proyektor	1. Tes tertulis 2. Tes lisan	2 x 35 menit	1. Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah 2. Bestari Prayoga dan Ati Sumiyati. 2008. Pendidikan kewarganegaraan: menjadi warga negara yang baik 4. Jakarta : Depdiknas 3. Dewi Ressi kartika, dkk.

				<p>beranggota 4 siswa, setiap siswa mengerjakan tugas individu terlebih dahulu, kemudian berpasangan, dan kembali berdiskusi ke kelompok awal.</p> <p>5. Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)(mencoba)</p> <p>6. Siswa menshare hasil diskusi kelompok. (mengkomunikasikan)</p>				<p>2008. Pendidikan kewarganegaraan untuk SD/MI kelas VI.Jakarta : Depdiknas.</p> <p>4. Sarjan.2008 Pendidikan kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untukSD/MI/ kelas IV.Jakarta : Depdiknas.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS III**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Bendan Ngisor
Kelas/Semester	: IVA / 2
Materi	: Misi Kebudayaan Internasional
Mata pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1x pertemuan)
Hari / Tanggal	: 14 April 2014

I. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

II. Kompetensi Dasar

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

III. Indikator

4.2.1 Mengidentifikasi jenis kebudayaan Indonesia.

4.2.2 Menjelaskan misi kebudayaan internasional.

4.2.3 Menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan Internasional.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi kelompok siswa dapat mengidentifikasi jenis kebudayaan Indonesia dengan benar.

2. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menjelaskan misi kebudayaan Internasional dengan benar.
3. Melalui pengamatan video siswa dapat menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan Internasional dengan tepat.

Karakteristik yang diharapkan :

Siswa mempunyai sikap teliti, berani, disiplin, kreatif, bekerja sama, tolong menolong.

Konsep : Memiliki wawasan tentang upaya menanggulangi dampak negatif globalisasi.

Nilai : Mengetahui kelebihan dan kelemahan globalisasi di lingkungannya yang disesuaikan dengan nilai-nilai dalam falsafah hidupnya.

Moral : Dapat membentuk moral paham pada arus globalisasi sehingga mampu bersikap dengan tetap mempertahankan nilai moral dalam kehidupannya.

Norma : Untuk menyikapi arus globalisasi diperlukan norma kebiasaan, kesopanan, agama, hukum, dan kesusilaan agar norma kita tetap terjaga dengan baik.

Tujuan : Membentuk warga negara yang baik berwawasan global.

V. Tujuan Perbaikan

Setelah pembelajaran ini diharapkan:

1. Keterampilan guru meningkat,
2. Aktifitas siswa meningkat,
3. Hasil belajar siswa meningkat

VI. Metode Pembelajaran

Model : Kooperatif tipe *Think Pair Share*

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan.

VII. Materi Pembelajaran

1. Jenis Kebudayaan Indonesia
2. Kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kebudayaan Internasional.

VIII. Langkah –langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Pra pembelajaran

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Pengkondisian kelas

Kegiatan awal

- a) Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan
- b) Guru menuliskan judul materi dipapan tulis.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- d) Guru memberi motivasi kepada siswa menjelaskan langkah kegiatan yang akan berlangsung pada pembelajaran

B. Kegiatan inti (45 menit)

Eksplorasi

- a) Guru memberikan tayangan berupa video globalisasi melalui tayangan LCD.
- b) Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru.
(mengamati)

- c) Guru menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dengan siswa (menanya)
- d) Guru memperjelas materi dengan memberi contoh konkret pengaruh globalisasi

Elaborasi

- a) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyajikan pertanyaan / tugas dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok. (menalar)
- c) Masing – masing siswa / anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan pernyataan sendiri – sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan, setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individualnya.
- e) Kedua pasangan kembali ke kelompok awal dan melakukan diskusi kolaboratif untuk mencari informasi. (mencoba)
- f) Guru meminta kepada setiap kelompok *menshare* dengan seluruh kelas tentang apa yang didiskusikan. (mengkomunikasikan)

Konfirmasi

- a) Guru memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa
- b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal – hal yang belum dimengerti dari pembelajaran yang dilakukan.
- c) Guru memberikan penghargaan terhadap siswa / kelompok yang berani menyampaikan hasil diskusinya dengan baik dan benar.

C. Kegiatan akhir (15 menit)

- a) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- b) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang baru dipelajari melalui media audiovisual.
- c) Guru memberikan penguatan proses dan hasil tentang pelajaran yang telah dilaksanakan.
- d) Guru menutup pelajaran.

IX. Sumber dan media Pembelajaran

a. Media / Alat Peraga :

- LCD
- Spieker
- Video
- Laptop

b. Sumber Belajar :

- Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah
- Bestari Prayoga dan Ati Sumiyati.2008. Pendidikan kewarganegaraan: menjadi warga negara yang baik 4. Jakarta : Depdiknas
- Dewi Ressi kartika,dkk. 2008. Pendidikan kewarganegaraan untuk SD/MI kelas VI.Jakarta : Depdiknas.
- Sarjan.2008 Pendidikan kewarganegaraan : bangga menjadi insan pancasila 4 untukSD/MI/ kelas IV.Jakarta : Depdiknas.

X. Penilaian

1. Prosedur Tes

- d. Tes awal : Ada (eksplorasi)
- e. Tes proses : Ada (diskusi mengerjakan LKS)
- f. Tes Akhir : Ada (Evaluasi)

- 2. Bentuk Tes
 - c. Tes Lisan
 - d. Tertulis: isisan, pilihan ganda
- 3. Alat tes
 - c. Soal
 - d. LKS

Semarang, 14 April 2014

Guru Kelas IVA



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

NIP

Peneliti



Eko Sulistiyanto

NIM. 1401410355

Mengetahui,
Kepala SDN Bendan Ngisor



Suharti, S.Pd.
NIP 1955031719770120

LAMPIRAN 1

Materi Ajar

A. Budaya Indonesia

Indonesia adalah negara yang memiliki potensi alam. Negara Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah dan subur. Indonesia juga merupakan negara majemuk yang memiliki beragam corak, baik agama, suku bangsa, seni, budaya, maupun adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai kebudayaan sendiri yang berbeda dengan suku bangsa lain.

Berikut ini jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia yang berasal dari berbagai suku bangsa di Indonesia.

a. Kategori Tradisional

1) Tarian daerah seperti tari piring, tari gambyong, tari kecak, tari pendet, tari pirig, tari lilin, tari reog, tari bedaya, tari saman, tari cakalele, tari jaipong, dan lain-lain.

2) Lagu daerah seperti suwe ora jamu, entog-entog, bungong jeumpa, ayam den lapeh, gundu-gundul pacul, ilir-ilir, ayo mama, dan lain-lain.

3) Musik daerah

4) Alat musik daerah : gendang bali, gamelan, angklung, kecapi, sasando, serunai, jidor, tifa, dan lain-lain.

5) Gambar/tulisan

6) Patung

7) Kain

8) Suara

9) Sastra/tulisan

10) Makanan dan minuman

b. Kategori Modern

1) Musik dangdut : Elvie Sukaesih, Rhoma Irama, Ikke Nurjanah, dan lain-lain.

2) Musik pop : Raja, Ratu, Peterpan, dan lain-lain.

3) Film Indonesia : “Daun di Atas Bantal” (1998) yang mendapat penghargaan Film terbaik di Asia Pacific Film Festival di Taipei.

4) Sastra : Pujangga Baru

Mari, kita lihat betapa kaya negeri Indonesia. Banyak negara lain yang tertarik dengan keunikan budayanya. Tidak jarang mereka mengundang kesenian yang ada di Indonesia lewat Kedutaan Besar Republik Indonesia setempat. Hal tersebut merupakan bentuk kebanggaan sekaligus tanggung jawab semua orang untuk tetap melestarikan kesenian dan kebudayaan daerah masing-masing. Hal tersebut dilakukan agar kebudayaan tetap lestari. Kamu mungkin pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain? Atau, kamu juga pernah melihat kesenian dari kebudayaan negara lain yang ditampilkan di Indonesia? Ini merupakan kerja sama yang dilakukan kedua negara untuk saling mengenalkan budaya masing-masing. Nilai-nilai budaya bangsa Indonesia harus terus dilestarikan. Budaya tersebut merupakan warisan bagi generasi bangsa di masa yang akan datang. Nilai-nilai budaya menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia. Indonesia masih memiliki beragam jenis kebudayaan daerah yang belum dimunculkan dan diperkenalkan.

Keuntungan kerjasama mengenalkan Kebudayaan Indonesia di Internasional:

1. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain.
2. Mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi.
3. Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kesenian dan kebudayaan tinggi.

Keuntungan tersebut dirasakan juga oleh negara lain yang mengadakan hubungan kerja sama kebudayaan dengan negara Indonesia. Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri, antara lain sebagai berikut.

1. Tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia.
2. Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.

3. Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
4. Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
5. Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata. Kesenian dan benda-benda hasil budaya tersebut memiliki nilai seni tinggi. Oleh karenanya, banyak dicari para wisatawan domestik maupun mancanegara.

Misi Kebudayaan Internasional

Globalisasi memengaruhi hampir semua bidang yang ada di masyarakat, termasuk di antaranya bidang sosial budaya. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Nilai-nilai berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran. Tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam alam pikiran orang yang bersangkutan. Sebagai salah satu hasil pemikiran dan penemuan seseorang adalah kesenian yang merupakan bagian dari kebudayaan. Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebut nilai-nilai dan budaya tertentu ke seluruh dunia. Awal mula dari persebaran budaya dunia ini dapat ditelusuri dari perjalanan para penjelajah Eropa Barat ke berbagai tempat di dunia ini. Namun, perkembangan globalisasi kebudayaan terjadi pada awal abad ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Perubahan tersebut menjadikan komunikasi antarbangsa lebih mudah dilakukan, hal ini menyebabkan semakin cepatnya perkembangan globalisasi kebudayaan. Sebagai suatu bangsa kita juga harus berhubungan dengan bangsa lain yang memiliki budaya yang berbeda. Dengan adanya kerja sama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan masuk ke bangsa Indonesia. Namun, tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Jika budaya itu sesuai dengannilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila

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

LAMPIRAN 2

Lembar Kerja Siswa

Anggota kelompok :

1.

2.

3.

4.

Tujuan Pembelajaran: Mengetahui kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di Internasional

Petunjuk pengerjaan LKS

1. Diskusikan bersama dengan kelompokmu!
2. Lengkapi tabel dibawah ini dengan benar!
- Sebutkan artis atau seniman Indonesia yang pernah pentas di luar negeri.

No.	Nama Artis / Seniman	Jenis Kebudayaan
1.		
2.		
3.		

LAMPIRAN 3

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi	Materi	Indikator	Penilaian		Nomor	
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	Soal
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	Kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di dunia	4.2.1 Mengidentifikasi jenis kebudayaan Indonesia.	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	1
					C2	2
					C2	6
		4.2.2 Menjelaskan misi kebudayaan internasional.		Isian singkat	C2	7
						2
						5
	Internasional	4.2.2 Menjelaskan misi kebudayaan internasional.	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	3
						4
						5
		4.2.3 Menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan Internasional.		Isian singkat	C2	1
		4.2.3 Menyebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan Internasional.	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	8
					C2	9
						10
					C3	3
				Isian singkat	C3	4

LAMPIRAN 4

Lembar evaluasi

Nama :

No. Absen :

A. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut yang dimaksud dengan tradisi adalah
 - a. kebiasaan turun temurun di masyarakat
 - b. kepercayaan
 - c. pola pikir tradisional
 - d. nilai-nilai kehidupan
2. Berikut yang tidak termasuk ciri cinta tanah air adalah
 - a. rela berkorban
 - b. bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia
 - c. ikut mempertahankan keutuhan bangsa
 - d. senang menggunakan barang buatan luar negeri
3. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil di festival Gendang Nusantara adalah
 - a. kelompok kesenian Danasih
 - b. kelompok kesenian Jawa Timur
 - c. tim kesenian Sumatera Selatan
 - d. tim kesenian dari Bali
4. Perubahan perilaku meniru bintang film Barat pada remaja, merupakan dampak buruk pada aspek
 - a. transportasi
 - b. media massa
 - c. perbankan
 - d. budaya
5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam

6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tarian ini berasal dari daerah...

- a. Aceh
- b. Minangkabau
- c. Jawa tengah
- d. Jawa barat

7. Alat musik yang berasal dari Indonesia adalah....

- a. Drum
- b. gamelan
- c. Biola
- d. Trompet

8. Tarian jaipong berasal dari daerah....

- a. Jawa barat
- b. Jawa tengah
- c. Sumatera selatan
- d. Irian jaya

9. Angklung berasal dari daerah....

- a. Jambi
- b. Jawa tengah
- c. Jawa barat
- d. Kalimantan

10. Kebudayaan Indonesia banyak dikenal di Internasional sebagai wujud....

- a. Kerjasama internasional
- b. Permusuhan internasional
- c. Kerusakan budaya
- d. Perang budaya

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan misi kebudayaan Internasional!
2. Sebutkan 3 contoh kebudayaan Indonesia !
3. Sebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kebudayaan Internasional!
4. Apakeuntungan tampilnya kebudayaan Indonesia di Internasional?
5. Bagaimana cara kamu menjaga kebudayaan Indonesia?

LAMPIRAN 5

KUNCI JAWABAN

A. Soal pilihan ganda

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

B. SOAL ISIAN

1. Misi kebudayaan Internasional adalah salah satu wujud globalisasi kebudayaan dari seluruh dunia.
2. Tari jaipong, gamelan, angklung
3. Batik, angklung, tim kesenian bali
4. Kebudayaan Indonesia dikenal di dunia Internasional.
5. Ikut melestarikan budaya Indonesia dan berlatih memperdalam kebudayaan Indonesia

LAMPIRAN 6

PEDOMAN PENILAIAN

A. Pilihan Ganda

Nomor Soal	Skor
1-10	Jika jawaban benar diberi skor 1 Jika jawaban salah diberi skor 0

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

B. Uraian

Nomor Soal	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor Diketahui}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{\sum \text{Skor Diketahui}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{h}{22} \times 100$$

$$= 100$$

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR*
SHARE DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN
BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
Siklus I**

Nama Guru : Eko Sulistiyanto
 Nama SD : SDN Bendan Ngisor
 Kelas/Semester : IVA/2
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi : Globalisasi
 Hari/Tanggal : Sabtu / 5 april 2014
 Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
 2. Berilah tanda check (√) pada skala penilaian apabila deskriptor sesuai dengan indikator pengamatan.
 3. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
 4. Skor penilaian :
 4 = apabila semua deskriptor muncul
 3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
 2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
 1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
 0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan					Skor
			(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran dan mengelola kelas).	1. Mempersiapkan sumber belajar 2. Menyiapkan media pembelajaran 3. Salam dan berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa			√	√	√		3

<p>2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka dan menutup pelajaran)</p>	<p>1. Memberikan apersepsi 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memotivasi siswa 4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan</p>			√		√		2
<p>3. Menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual. (Keterampilan memberikan variasi).</p>	<p>1. Menampilkan video sesuai dengan materi pembelajaran 2. Video yang ditampilkan menarik perhatian siswa 3. Menjelaskan materi melalui video pembelajaran 4. Memberikan contoh konkrit tentang materi pelajaran</p>			√	√	√		3
<p>4. Melakukan tanya jawab (Keterampilan bertanya).</p>	<p>1. Mengajukan pertanyaan secara jelas 2. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan 3. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya 4. Menanggapi pertanyaan dari siswa</p>			√	√			2
<p>5. Mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok)</p>	<p>1. Membantu siswa untuk membentuk kelompok dengan beranggota 4 orang 2. Membimbing siswa mengerjakan tugas secara</p>			√				3

kecil, Keterampilan mengelola kelas)	individu lebih dahulu 3. Membantu siswa diskusi berpasangan 4. Membentuk siswa kembali berkelompok seperti semula					√	√	
6. Memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan).	1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok 2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi 3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan 4. Memberikan kesempatan anggota lain untuk bertanya				√		√	2
7. Membimbing setiap kelompok menshare hasil yang didiskusikan (Keterampilan memberi penguatan).	1. Membimbing setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 2. Memberi kesempatan kelompok lain untuk mengkritisi 3. Memberi tanggapan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya 4. Menyimpulkan hasil diskusi			√			√	3
8. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik (Keterampilan memberi	1. Menetapkan kelompok yang terbaik 2. Memberikan penguatan verbal(tepuk tangan dll)			√				2

penguatan).	3. Memberikan penguatan berupa tanda.(hadiah alat tulis) 4. Memotivasi kelompok lain agar lebih baik					√		
9. Memberikan evaluasi pembelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	1. Meminta siswa menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku sebelum mengerjakan soal 2. Mengawasi siswa saat mengerjakan soal 3. Menegur siswa jika ada yang mencontek 4. Mengingatkan waktu pengerjaan soal			√			√	3
10. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	1. Menyempurnakan hasil pembelajaran bersama dengan siswa 2. Memberikan motivasi pada siswa 3. Mengingatkan materi untuk pertemuan selanjutnya 4. Menutup pelajaran dengan salam dan berdoa			√			√	2
Jumlah Skor								25
Rata-rata								2,5
Kategori								Baik

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 40 - 0 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{\text{◆◆◆◆}}{\text{◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆}}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori "Baik". Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori "Cukup". Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori "Kurang".

Semarang, Sabtu 5 April 2014

Observer



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

NIP

Lampiran 9

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA
AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA
SEMARANG
Siklus I**

No.	Nama Siswa	INDIKATOR										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RMR	4	4	2	3	2	4	2	2	4	2	29
2	AW	4	4	4	1	3	2	2	3	4	3	30
3	MN	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	18
4	ADA	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	15
5	APRS	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36
6	ASL	2	1	2	2	1	1	2	1	1	3	16
7	ABSW	2	1	3	2	4	4	3	3	3	4	29
8	ASH	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	25
9	BAWS	1	2	2	1	2	4	1	3	4	4	24
10	DAS	1	1	3	2	2	1	2	1	1	2	16
11	DC	3	3	1	2	3	2	2	2	1	1	20
12	EPW	2	3	3	2	2	4	4	4	4	2	30
13	FSN	1	2	1	1	1	3	2	1	3	3	18
14	FIS	1	2	2	2	2	3	4	2	4	2	24
15	FSA	3	3	2	2	2	2	3	4	2	1	24
16	FDS	1	2	1	2	2	2	1	2	3	3	19
17	FVG	3	4	4	3	1	2	2	3	4	3	29
18	KPK	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	36
19	MYSA	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	28
20	MRU	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	24
21	MRM	2	2	2	4	4	2	2	3	3	1	25
22	MMS	3	3	3	3	3	1	4	3	2	2	27
23	MFF	2	1	2	1	3	4	3	1	3	3	23
24	MR	1	3	1	3	2	1	2	1	2	1	17
25	RH	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	24
26	RFA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38
27	SAY	4	4	2	3	3	3	2	3	1	2	27
28	SLN	2	3	3	1	2	2	3	4	4	4	28
29	SAL	1	1	1	3	3	1	1	3	2	2	18
30	YSAM	3	1	1	1	2	1	2	1	2	1	15
31	GCB	2	3	3	4	3	2	3	3	2	4	29
32	RPDW	2	2	1	3	4	3	2	1	4	1	23

33	ZAE	1	2	3	3	1	3	3	1	2	2	21
34	AT	3	2	1	1	3	2	1	1	4	4	22
Jumlah		78	84	76	77	86	82	83	81	96	84	
Rata-rata		2,29	2,47	2,23	2,29	2,52	2,41	2,44	2,7	2,82	2,47	
Jumlah Perolehan Kelas										827		
Rata-rata										24,64		
Kategori										Baik		

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$$

$$= 40 - 0$$

$$= 40$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{R}{K}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori "Baik". Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori "Cukup". Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori "Kurang".

Semarang, Sabtu 5 April 2014

Observer



Yoel Widya Rusmana

Lampiran 10

**HASIL ANGKET RESPON SISWA
PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE*
DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL KELAS IVA
SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
SIKLUS I**

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah kamu senang dengan cara mengajar bapak tadi?	33 (97,05%)	1 (2,94%)
2	Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?	33 (97,05%)	1 (2,94%)
3	Apakah kalian mudah dalam memahami materi yang disampaikan tadi?	32 (94,11%)	2 (5,88%)
4	Apakah kalian mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	5 (14,70%)	29 (85,29%)
5	Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?	30 (88,23%)	4 (11,76%)

Semarang,5 April 2014

Peneliti



Eko Sulistiyanto

Lampiran 11

DAFTAR NILAI EVALUASI SISWA PADA SIKLUS I

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Materi : Globalisasi

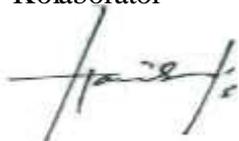
Kelas / Semester : IVA / II

Tanggal : 5 April 2014

NO	Nama	Siklus I	
		Nilai	Kualifikasi
1		80	Tuntas
2	AW	90	Tuntas
3	MN	65	Tidak Tuntas
4	ADA	55	Tidak Tuntas
5	APRS	90	Tuntas
6	ASL	60	Tidak Tuntas
7	ABSW	75	Tuntas
8	ASH	55	Tidak Tuntas
9	BAWS	55	Tidak Tuntas
10	DAS	65	Tidak Tuntas
11	DC	55	Tidak Tuntas
12	EPW	60	Tidak Tuntas
13	FSN	70	Tuntas
14	FIS	60	Tidak Tuntas
15	FSA	75	Tuntas
16	FDS	55	Tidak Tuntas
17	FVG	80	Tuntas
18	KPK	75	Tuntas
19	MYSA	90	Tuntas
20	MRU	75	Tuntas
21	MRM	85	Tuntas
22	MMS	75	Tuntas
23	MMFA	70	Tuntas
24	MR	70	Tuntas
25	RFH	75	Tuntas
26	RFA	90	Tuntas
27	SAY	80	Tuntas
28	SLN	75	Tuntas
29	SAL	55	Tidak Tuntas
30	YSAM	60	Tidak Tuntas

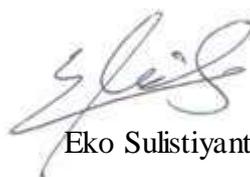
31	GCB	70	Tuntas
32	RPDW	70	Tuntas
33	ZAE	70	Tuntas
34	AT	75	Tuntas
Nilai Tertinggi		90	
Nilai Terendah		55	
Rata-rata Kelas		70,73	
Jumlah Siswa Tuntas		22	
Jumlah Siswa tidak Tuntas		12	
Presentase Ketuntasan		64,70%	

Kolaborator



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

Peneliti



Eko Sulistiyanto

NIM. 1401410355

Mengetahui,
Kepala SDN Bendan Ngisor



Suharti, S.Pd.
NIP 1955031719770120

Lampiran 12

**HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA
PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE*
DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN
NGISOR KOTA SEMARANG**

Siklus II

Nama Guru : Eko Sulistiyanto

Nama SD : SDN Bendan Ngisor

Kelas/Semester : IVA/2

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Globalisasi

Hari/Tanggal : Senin / 7 april 2014

Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.

2. Berilah tanda check (√) pada skala penilaian apabila deskriptor sesuai dengan indikator pengamatan.

3. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

4. Skor penilaian :

4 = apabila semua deskriptor muncul

3 = apabila ada 3 deskriptor muncul

2 = apabila ada 2 deskriptor muncul

1 = apabila ada 1 deskriptor muncul

0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan					Skor
			(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran dan mengelola kelas).	1. Mempersiapkan sumber belajar 2. Menyiapkan media pembelajaran 3. Salam dan berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa			√	√	√	√	4
2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka dan menutup pelajaran)	1. Memberikan apersepsi 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memotivasi siswa 4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan			√		√	√	3
3. Menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual. (Keterampilan memberikan variasi).	1. Menampilkan video sesuai dengan materi pembelajaran 2. Video yang ditampilkan menarik perhatian siswa 3. Menjelaskan materi melalui video			√	√	√		3

	pembelajaran 4. Memberikan contoh konkrit tentang materi pelajaran								
4. Melakukan tanya jawab (Keterampilan bertanya).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan secara jelas 2. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan 3. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya 4. Menanggapi pertanyaan dari siswa 			√		√			2
5. Mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu siswa untuk membentuk kelompok dengan beranggota 4 orang 2. Membimbing siswa mengerjakan tugas secara individu lebih dahulu 3. Membantu siswa diskusi berpasangan 4. Membentuk siswa 			√		√		√	4

	kembali berkelompok seperti semula								
6. Memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok 2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi 3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan 4. Memberikan kesempatan anggota lain untuk bertanya 			√		√		√	3
7. Membimbing setiap kelompok menshare hasil yang didiskusikan (Keterampilan memberi penguatan).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 2. Memberi kesempatan kelompok lain untuk mengkritisi 3. Memberi tanggapan kepada kelompok yang mempresentasi- 			√			√		3

	kan hasil diskusinya 4. Menyimpulkan hasil diskusi						√	
8. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik (Keterampilan memberi penguatan).	1. Menetapkan kelompok yang terbaik 2. Memberikan penguatan verbal(tepuk tangan dll) 3. Memberikan penguatan berupa tanda.(hadiah alat tulis) 4. Memotivasi kelompok lain agar lebih baik			√		√		3
9. Memberikan evaluasi pembelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	1. Meminta siswa menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku sebelum mengerjakan soal 2. Mengawasi siswa saat mengerjakan soal 3. Menegur siswa jika ada yang mencontek 4. Mengingatkan waktu pengerjaan soal			√		√		4

10. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	1. Menyempurna-kan hasil pembelajaran bersama dengan siswa 2. Memberikan motivasi pada siswa 3. Mengingat-kan materi untuk pertemuan selanjutnya 4. Menutup pelajaran dengan salam dan berdoa			√			√		√	3
Jumlah Skor										30
Rata-rata										3
Kategori										Baik

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu “sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 40 - 0 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{\text{jumlah kriteria}}{K}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori “Baik”. Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori “Cukup”. Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori “Kurang”.

Semarang, Senin 7 April 2014

Observer

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hamidatul Fitriyah S, S.Ag', written over a horizontal line.

Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

NIP

Lampiran 13

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA
AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA
SEMARANG**

Siklus II

No.	Nama Siswa	INDIKATOR										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RMR	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	35
2	AW	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
3	MN	3	2	3	2	4	3	3	4	4	3	31
4	ADA	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	15
5	APRS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38
6	ASL	3	1	3	2	4	3	2	2	3	4	27
7	ABSW	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	34
8	ASH	4	3	4	4	3	1	2	3	4	3	31
9	BAWS	3	2	2	1	4	4	1	4	4	4	29
10	DAS	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	25
11	DC	4	4	2	4	4	2	2	4	3	4	33
12	EPW	3	4	4	2	2	4	4	4	4	2	33
13	FSN	2	2	2	2	2	3	3	2	4	4	26
14	FIS	3	1	4	4	2	3	4	4	4	4	33
15	FSA	4	4	2	2	2	2	3	4	3	1	27
16	FDS	1	2	1	2	2	3	1	2	3	4	21
17	FVG	4	4	4	3	2	3	2	3	4	3	32
18	KPK	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	37
19	MYSA	4	4	2	2	4	4	4	2	2	3	31
20	MRU	3	3	1	4	2	4	3	2	3	4	29
21	MRM	3	2	4	4	4	2	2	4	4	2	31
22	MMS	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	34
23	MFF	3	3	3	2	3	4	3	2	4	4	31
24	MR	3	4	1	3	4	3	2	2	3	2	27
25	RH	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	25
26	RFA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
27	SAY	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	36
28	SLN	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	35
29	SAL	1	3	3	4	3	1	1	3	1	3	23
30	YSAM	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	25
31	GCB	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36

32	RPDW	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	33
33	ZAE	2	3	4	4	2	2	4	2	3	3	29
34	AT	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	34
Jumlah		110	102	102	98	104	101	99	104	112	110	
Rata-rata		3,2	3	3	2,88	3,05	2,97	2,91	3,05	3,29	3,23	
Jumlah Perolehan Kelas										1042		
Rata-rata										29,61		
Kategori										Baik		

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$$

$$= 40 - 0$$

$$= 40$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{40}{4}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

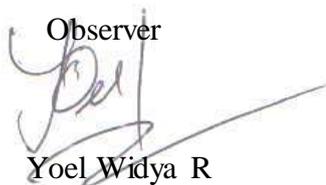
Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori "Baik". Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori "Cukup". Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori "Kurang".

Semarang, Senin 7 April 2014

Observer



Yoel Widya R

Lampiran 14

**HASIL ANGKET RESPON SISWA
PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE*
DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL KELAS IVA
SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
SIKLUS II**

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah kamu senang dengan cara mengajar bapak tadi?	33 (97,05%)	1 (2,94%)
2	Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?	33 (97,05%)	1 (2,94%)
3	Apakah kalian mudah dalam memahami materi yang disampaikan tadi?	34 (100%)	0 (0%)
4	Apakah kalian mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	4 (11,76%)	30 (88,23%)
5	Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?	32 (94,11%)	2 (5,88%)

Semarang, 7 April 2014
Peneliti



Eko Sulistiyanto

Lampiran 15**DAFTAR NILAI EVALUASI SISWA PADA SIKLUS II**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Materi : Globalisasi

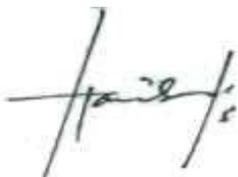
Kelas / Semester : IVA / II

Tanggal : 7 April 2014

NO	Nama	Siklus II	
		Nilai	Kualifikasi
1	RMR	85	Tuntas
2	AW	80	Tuntas
3	MN	70	Tuntas
4	ADA	55	Tidak Tuntas
5	APRS	90	Tuntas
6	ASL	65	Tidak Tuntas
7	ABSW	80	Tuntas
8	ASH	65	Tidak Tuntas
9	BAWS	55	Tidak Tuntas
10	DAS	75	Tuntas
11	DC	65	Tidak Tuntas
12	EPW	70	Tuntas
13	FSN	90	Tuntas
14	FIS	65	Tidak Tuntas
15	FSA	70	Tuntas
16	FDS	70	Tuntas
17	FVG	75	Tuntas
18	KPK	75	Tuntas
19	MYSA	90	Tuntas
20	MRU	75	Tuntas
21	MRM	80	Tuntas
22	MMS	75	Tuntas
23	MFFA	80	Tuntas
24	MR	65	Tidak Tuntas
25	RFH	80	Tuntas
26	RFA	95	Tuntas
27	SAY	95	Tuntas
28	SLN	70	Tuntas
29	SAL	70	Tuntas
30	YSAM	70	Tuntas
31	GCB	80	Tuntas

32	RPDW	65	Tidak Tuntas
33	ZAE	65	Tidak Tuntas
34	AT	80	Tuntas
Nilai Tertinggi		95	
Nilai Terendah		55	
Rata-rata Kelas		74,7	
Jumlah Siswa Tuntas		25	
Jumlah Siswa tidak Tuntas		9	
Presentase Ketuntasan		73,52%	

Kolaborator



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

Peneliti



Eko Sulistiyanto

NIM. 1401410355



Lampiran 16

**HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA
PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE*
DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN
NGISOR KOTA SEMARANG
Siklus III**

Nama Guru : Eko Sulistiyanto
 Nama SD : SDN Bendan Ngisor
 Kelas/Semester : IVA/2
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi : Globalisasi
 Hari/Tanggal : Senin / 14 april 2014
 Petunjuk : 1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
 5. Berilah tanda check (√) pada skala penilaian apabila deskriptor sesuai dengan indikator pengamatan.
 6. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
 7. Skor penilaian :
 4 = apabila semua deskriptor muncul
 3 = apabila ada 3 deskriptor muncul
 2 = apabila ada 2 deskriptor muncul
 1 = apabila ada 1 deskriptor muncul
 0 = apabila tidak ada deskriptor muncul

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan					Skor
			(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran dan mengelola kelas).	1. Mempersiapkan sumber belajar 2. Menyiapkan media pembelajaran 3. Salam dan berdoa 4. Mengecek kehadiran siswa			√	√	√	√	4

2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka dan menutup pelajaran)	1. Memberikan apersepsi 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memotivasi siswa 4. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan			√	√		√	3
3. Menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media audiovisual. (Keterampilan memberikan variasi).	1. Menampilkan video sesuai dengan materi pembelajaran 2. Video yang ditampilkan menarik perhatian siswa 3. Menjelaskan materi melalui video pembelajaran 4. Memberikan contoh konkrit tentang materi pelajaran			√	√	√	√	4
4. Melakukan tanya jawab (Keterampilan bertanya).	1. Mengajukan pertanyaan secara jelas 2. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan 3. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya 4. Menanggapi pertanyaan dari siswa			√	√	√	√	4
5. Mengorganisasi dan membimbing siswa membentuk kelompok (Keterampilan membimbing)	1. Membantu siswa untuk membentuk kelompok dengan beranggota 4 orang 2. Membimbing siswa mengerjakan			√	√			4

diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengelola kelas)	tugas secara individu lebih dahulu 3. Membantu siswa diskusi berpasangan 4. Membentuk siswa kembali berkelompok seperti semula					√	√	
6. Memberikan pertanyaan dalam bentuk soal yang memunculkan pemecahan masalah pada setiap kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan).	1. Memberikan lembar kegiatan pada setiap kelompok 2. Mengkondisikan pelaksanaan diskusi 3. Membimbing setiap kelompok tentang permasalahan yang didiskusikan 4. Memberikan kesempatan anggota lain untuk bertanya			√		√	√	4
7. Membimbing setiap kelompok menshare hasil yang didiskusikan (Keterampilan memberi penguatan).	1. Membimbing setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 2. Memberi kesempatan kelompok lain untuk mengkritisi 3. Memberi tanggapan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya 4. Menyimpulkan hasil diskusi			√		√	√	3
8. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang mendapat nilai terbaik (Keterampilan	1. Menetapkan kelompok yang terbaik 2. Memberikan penguatan verbal(tepuk			√		√		3

memberi penguatan).	<p>tangan dll)</p> <p>3. Memberikan penguatan berupa tanda.(hadiah alat tulis)</p> <p>4. Memotivasi kelompok lain agar lebih baik</p>					√		
9. Memberikan evaluasi pembelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	<p>1. Meminta siswa menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku sebelum mengerjakan soal</p> <p>2. Mengawasi siswa saat mengerjakan soal</p> <p>3. Menegur siswa jika ada yang mencontek</p> <p>4. Mengingatkan waktu pengerjaan soal</p>			√		√	√	4
10. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).	<p>1. Menyempurnakan hasil pembelajaran bersama dengan siswa</p> <p>2. Memberikan motivasi pada siswa</p> <p>3. Mengingatkan materi untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>4. Menutup pelajaran dengan salam dan berdoa</p>			√		√	√	4
Jumlah Skor								37
Rata-rata								3,7
Kategori								Sangat Baik

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$\begin{aligned} R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\ &= 40 - 0 \\ &= 40 \\ K &= 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)} \\ i &= \frac{40}{4} \\ i &= 10 \end{aligned}$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

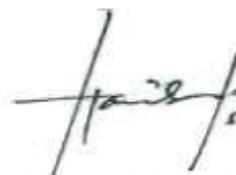
Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori "Baik". Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori "Cukup". Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori "Kurang".

Semarang, Senin 14 April 2014

Observer



Hamidatul Fitriyah S, S.Ag
NIP.

Lampiran 17

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA
AUDIOVISUAL PADA KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA
SEMARANG
Siklus III**

No	Nama Siswa	INDIKATOR										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RMR	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37
2	AW	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
3	MN	3	2	3	2	4	3	3	4	4	3	31
4	ADA	3	2	3	1	2	1	1	3	3	3	22
5	APRS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
6	ASL	4	2	3	2	4	3	2	3	3	3	29
7	ABSW	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	35
8	ASH	4	3	4	4	3	1	3	3	4	3	32
9	BAWS	3	2	3	1	4	4	1	4	4	4	30
10	DAS	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
11	DC	4	4	2	4	4	2	2	4	3	4	33
12	EPW	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	35
13	FSN	4	2	2	3	3	3	3	3	4	4	31
14	FIS	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	33
15	FSA	3	4	2	3	2	2	3	4	3	3	29
16	FDS	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	30
17	FVG	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	34
18	KPK	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	37
19	MYSA	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	34
20	MRU	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	32
21	MRM	3	3	4	4	4	2	2	4	4	3	33
22	MMS	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	35
23	MFF	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	32
24	MR	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	31
25	RH	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
26	RFA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27	SAY	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37
28	SLN	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36
29	SAL	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	31
30	YSAM	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	30
31	GCB	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	35

32	RPDW	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	36
33	ZAE	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	33
34	AT	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	36
Jumlah		118	110	111	106	113	106	104	118	121	119	
Rata-rata		3,47	3,23	3,26	3,11	3,32	3,11	3,32	3,47	3,55	3,5	
Jumlah Perolehan Kelas										1126		
Rata-rata										33,07		
Kategori										Sangat Baik		

Perhitungan Skor:

Nilai maksimum adalah 40 dan nilai minimumnya adalah 0. Kategori yang digunakan yaitu "sangat baik, baik, cukup dan kurang.

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 40 - 0 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$K = 4 \text{ (karena menggunakan 4 kriteria)}$$

$$i = \frac{R}{K}$$

$$i = \frac{40}{4} = 10$$

Tabel Kriteria Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kategori	Nilai
$30 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik	A
$20 \leq \text{skor} < 30$	Baik	B
$10 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 10$	Kurang	D

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 30 sampai kurang dari sama dengan 40, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Skor lebih dari sama dengan 20 sampai kurang dari 30 termasuk dalam kategori "Baik". Skor lebih dari sama dengan 10 sampai kurang dari 20, termasuk dalam kategori "Cukup". Dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 10 termasuk dalam kategori "Kurang".

Semarang, Senin 14 April 2014

Observer



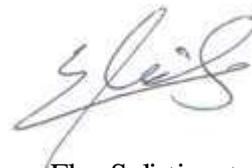
Yoel Widya Rusman

Lampiran 18

**HASIL ANGKET RESPON SISWA
PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *THINK PAIR SHARE*
DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL KELAS IVA
SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
SIKLUS III**

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah kamu senang dengan cara mengajar bapak tadi?	34 (100%)	- (0%)
2	Apakah pembelajaran PKn tadi menarik?	34 (100%)	- (0%)
3	Apakah kalian mudah dalam memahami materi yang disampaikan tadi?	34 (100%)	- (0%)
4	Apakah kalian mengalami kesulitan selama proses pembelajaran?	2 (5,88%)	32 (94,11%)
5	Apakah kamu lebih berani mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran ini?	32 (94,11%)	2 (5,88%)

Semarang, 14 April 2014
Peneliti


Eko Sulistiyanto

Lampiran 19**DAFTAR NILAI EVALUASI SISWA PADA SIKLUS III**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Materi : Globalisasi

Kelas / Semester : IVA / II

Tanggal : 14 April 2014

NO	Nama	Siklus III	
		Nilai	Kualifikasi
1	RMR	85	Tuntas
2	AW	85	Tuntas
3	MN	80	Tuntas
4	ADA	60	Tidak Tuntas
5	APRS	100	Tuntas
6	ASL	80	Tuntas
7	ABSW	80	Tuntas
8	ASH	70	Tuntas
9	BAWS	65	Tidak Tuntas
10	DAS	85	Tuntas
11	DC	65	Tidak Tuntas
12	EPW	80	Tuntas
13	FSN	95	Tuntas
14	FIS	75	Tuntas
15	FSA	85	Tuntas
16	FDS	60	Tidak Tuntas
17	FVG	80	Tuntas
18	KPK	85	Tuntas
19	MYSA	100	Tuntas
20	MRU	90	Tuntas
21	MRM	90	Tuntas
22	MMS	85	Tuntas
23	MFFA	80	Tuntas
24	MR	70	Tuntas
25	RFH	85	Tuntas
26	RFA	100	Tuntas
27	SAY	90	Tuntas
28	SLN	75	Tuntas
29	SAL	80	Tuntas
30	YSAM	80	Tuntas

31	GCB	85	Tuntas
32	RPDW	80	Tuntas
33	ZAE	65	Tidak Tuntas
34	AT	95	Tuntas
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		60	
Rata-rata Kelas		81,32	
Jumlah Siswa Tuntas		29	
Jumlah Siswa tidak Tuntas		5	
Presentase Ketuntasan		85,29%	

Kolaborator

Hamidatul Fitriyah S, S.Ag

NIP.

Peneliti

Eko Sulistiyanto

NIM. 1401410355



Lampiran 20

HASIL BELAJAR SISWA

SIKLUS I

Nilai Terendah

EVALUASI

55

Nama	Andriah Dand
No. Absen	41
Nilai	

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

1. Globalisasi berasal dari kata 'globe' yang berarti
 - a. bola kaki
 - b. bola dunia
 - c. sepak bola
 - d. banyak bola
2. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut...
 - a. gaya hidup kuno
 - b. gaya hidup sederhana
 - c. gaya hidup modern
 - d. gaya hidup apa adanya
3. Akibat globalisasi, peristiwa di suatu tempat dapat segera diketahui oleh seluruh warga dunia. Hal ini disebabkan oleh
 - a. adanya pertukaran budaya
 - b. kecanggihan teknologi informasi komunikasi
 - c. perkembangan transportasi
 - d. dunia menjadi sempit
4. Salah satu tanda globalisasi adalah
 - a. dunia terasa semakin luas
 - b. makanan luar negeri terasa lebih enak
 - c. hidup terasa lebih susah
 - d. jarak yang jauh terasa pendek
5. Ayu di Jawa Tengah berbicara melalui telepon dengan Mutia di Aceh. Hal ini bisa dilakukan karena adanya globalisasi berupa.....
 - a. kecanggihan teknologi komunikasi
 - b. kecanggihan teknologi transportasi
 - c. kecanggihan teknologi informasi
 - d. pertukaran budaya Jawa dan Aceh

2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan globalisasi! *Menyatunya warga dunia secara umum*
2. Sebutkan 3 ciri-ciri globalisasi! *internet, HP,*
3. Jelaskan penyebab utama terjadinya globalisasi. *HP*
4. Jelaskan mengapa globalisasi membuat dunia seakan-akan menyempit?
5. Berikan sebuah contoh peristiwa yang menunjukkan adanya proses globalisasi! *Jarak jauh menjadi dekat*

$$\frac{J}{II} = \frac{3}{8}$$

$$\frac{11}{20} \times 100 = 55$$

Nilai Tertinggi

EVALUASI

90

Nama	: Aisyah Fitri Handani
No. Absen	: 5
Nilai	:

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

- Globalisasi berasal dari kata 'globe' yang berarti
- bola kaki
 - bola dunia
 - sepak bola
 - banyak bola
- Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut....
- gaya hidup kuno
 - gaya hidup sederhana
 - gaya hidup modern
 - gaya hidup apa adanya
- Akibat globalisasi, peristiwa di suatu tempat dapat segera diketahui oleh seluruh warga dunia. Hal ini disebabkan oleh
- adanya pertukaran budaya
 - kecanggihan teknologi informasi komunikasi
 - perkembangan transportasi
 - dunia menjadi sempit
- Salah satu tanda globalisasi adalah ...
- dunia terasa semakin luas
 - makanan luar negeri terasa lebih enak
 - hidup terasa lebih susah
 - jarak yang jauh terasa pendek
- Ayu di Jawa Tengah berbicara melalui telepon dengan Mutia di Aceh. Hal ini bisa dilakukan karena adanya globalisasi berupa....
- kecanggihan teknologi komunikasi
 - kecanggihan teknologi transportasi
 - kecanggihan teknologi informasi
 - pertukaran budaya Jawa dan Aceh

2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

- Jelaskan yang dimaksud dengan globalisasi!
 - Sebutkan 3 ciri-ciri globalisasi!
 - Jelaskan penyebab utama terjadinya globalisasi.
 - Jelaskan mengapa globalisasi membuat dunia seakan-akan menyempit?
 - Berikan sebuah contoh peristiwa yang menunjukkan adanya proses globalisasi!
- proses menyatunya warga dunia secara umum
 - kecanggihan alat transportasi
- berkembangnya alat komunikasi seperti HP
 - Meningahnya ilmu pengetahuan dan teknologi
 - ditandai jarak yang jauh terasa dekat
 - Semua orang menggunakan HP

$$\frac{1}{8} = \frac{4}{14}$$

$$\frac{18}{20} \times 100 = 90$$

Lampiran 21

HASIL BELAJAR SISWA

SIKLUS II

Nilai Terendah

55

Nama : Andriani David
 No absen : 4

Lembar evaluasi

A. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah
 - a. masuknya budaya negatif
 - b. hilangnya identitas bangsa
 - c. ~~menurunnya jati diri bangsa~~
 - d. ~~kecepatan dalam memperoleh informasi~~
2. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. Informasi mudah dan cepat
 - b. pesawat terbang
 - c. ~~handphone~~
 - d. ~~rambut di cat kuning~~
3. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
 - a. Koran
 - b. Majalah
 - c. ~~Handphone~~
 - d. ~~buku harian~~
4. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa
 - a. ~~semakin jauh~~
 - b. ~~semakin kecil~~
 - c. ~~semakin tidak terlihat~~
 - d. ~~semakin tua~~
5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ...
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. ~~menggunakan internet~~
 - d. ~~menggunakan telepon genggam~~
6. Berikut bukan pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah ...
 - a. gaya hidup
 - b. ~~kesederhanaan~~
 - c. komunikasi
 - d. makanan
7. Kita rela meninggalkan acara televisi pada saat-saat jam belajar untuk menengok teman yang sakit. Berarti kita telah mengamalkan Pancasila, sila ...
 - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab
 - c. ~~Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia~~
 - d. ~~Persatuan Indonesia~~
8. Sering main playstation dan mengabaikan nasihat orang tua merupakan perbuatan yang bertentangan dengan Pancasila sila
 - a. ~~Ketuhanan Yang Maha Esa~~
 - b. ~~Kemanusiaan yang adil dan beradab~~
 - c. ~~Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia~~
 - d. ~~Persatuan Indonesia~~
9. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah
 - a. Individual
 - b. ~~mau menang sendiri~~
 - c. ~~materialistis~~
 - d. ~~gotong royong~~
10. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. teknologi semakin canggih
 - b. ~~mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif~~
 - c. dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
 - d. ~~teknologi transportasi semakin meningkat~~

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan 2 pengaruh negatif globalisasi! *Berpakaian sopan*
2. Sebutkan 2 pengaruh positif globalisasi! *Komunikasi berkembang dan teknologi canggih*
3. Tunjukkan contoh pengaruh globalisasi dalam bidang makanan!
4. Apa Pengaruh negatif dari televisi kepada penonton? *Meniru gaya pemaiannya*
5. Bagaimana cara kamu menyikapi globalisasi?

$$\frac{55}{60} \times 100 = 91,67$$

Nilai Tertinggi

95

Nama : Robertus Febrina Arizani

No absen : 26

Lembar evaluasi

A. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah
 - a. masuknya budaya negatif
 - b. hilangnya identitas bangsa
 - c. menurunnya jati diri bangsa
 - d. kecepatan dalam memperoleh informasi
2. Berikut yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. Informasi mudah dan cepat
 - b. pesawat terbang
 - c. *handphone*
 - d. rambut di cat kuning
3. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya
 - a. Koran
 - b. Majalah
 - c. Handphone
 - d. buku harian
4. Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa
 - a. semakin jauh
 - b. semakin kecil
 - c. semakin tidak terlihat
 - d. semakin tua
5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah ...
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
6. Berikut bukan pengaruh globalisasi terhadap pola kehidupan masyarakat ialah
 - a. gaya hidup
 - b. kesederhanaan
 - c. komunikasi
 - d. makanan
7. Kita rela meninggalkan acara televisi pada saat-saat jam belajar untuk menengok teman yang sakit. Berarti kita telah mengamalkan Pancasila, sila . . .
 - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab
 - c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - d. Persatuan Indonesia
8. Sering main playstation dan mengabaikan nasihat orang tua merupakan perbuatan yang bertentangan dengan Pancasila sila
 - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - d. Persatuan Indonesia
9. Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah
 - a. Individual
 - b. mau menang sendiri
 - c. materialistis
 - d. gotong royong
10. Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah
 - a. teknologi semakin canggih
 - b. mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif
 - c. dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
 - d. teknologi transportasi semakin meningkat

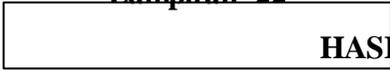
B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan 2 pengaruh negatif globalisasi! *para individu konsumtif dan berpakaian minim tidak sopan*
2. Sebutkan 2 pengaruh positif globalisasi! *teknologi canggih dan teknologi komunikasi berkembang*
3. Tunjukkan contoh pengaruh globalisasi dalam bidang makanan! *di sana makanan pizza*
4. Apa Pengaruh negatif dari televisi kepada penonton? *meniru gaya pata bintang sinetron*
5. Bagaimana cara kamu menyikapi globalisasi? *memilih hal yang positif agar menjaga kebudayaan Indonesia*

$$i = 9$$

$$ii = 10$$

$$\frac{19}{20} \times 100 = 95$$



HASIL BELAJAR SISWA
SIKLUS III
Nilai Terendah

60

Lembar evaluasi

Nama : E. Elmasda
No. Absen : 1.6

A. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

- 1. Berikut yang dimaknai dengan tradisi adalah
 - a. kebiasaan turun temurun di masyarakat
 - b. kepercayaan
 - c. pola pikir tradisional
 - d. nilai-nilai kehidupan
- 2. Berikut yang tidak termasuk ciri cinta tanah air adalah
 - a. rela berkorban
 - b. bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia
 - c. ikut mempertahankan keutuhan bangsa
 - d. senang menggunakan barang buatan luar negeri
- 3. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil di festival Gending Nusantara adalah
 - a. kelompok kesenian Danasih
 - b. kelompok kesenian Jawa Timur
 - c. tim kesenian Sumatera Selatan
 - d. tim kesenian dari Bali
- 4. Perubahan perilaku meniru bintang film Barat pada remaja, merupakan dampak buruk pada aspek
 - a. transportasi
 - b. media massa
 - c. perbankan
 - d. budaya
- 5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas saat acara resmi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
- 6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tarian ini berasal dari daerah...

 - a. Aceh
 - b. Minangkabau
 - c. Jawa tengah
 - d. Jawa barat

- 7. Alat musik yang berasal dari Indonesia adalah...
 - a. Drum
 - b. gamelan
 - c. Biola
 - d. Trompet
- 8. Tarian jaipong berasal dari daerah...
 - a. Jawa barat
 - b. Jawa tengah
 - c. Sumatera selatan
 - d. Irian jaya
- 9. Angklung berasal dari daerah...
 - a. Jambi
 - b. Jawa tengah
 - c. Jawa barat
 - d. Kalimantan
- 10. Kebudayaan Indonesia banyak dikenal di Internasional sebagai wujud...
 - a. Kerjasama Internasional
 - b. Permusuhan internasional
 - c. Kerusakan budaya
 - d. Perang budaya

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

- 1. Jelaskan misi kebudayaan Internasional!
 - 2. Sebutkan 3 contoh kebudayaan Indonesia!
 - 3. Sebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kebudayaan Internasional!
 - 4. Apresiasi terhadap tampilnya kebudayaan Indonesia di Internasional?
 - 5. Bagaimana cara kamu menjaga kebudayaan Indonesia?
- 1.
 2. Tari jaipong, gamelan, angklung
 3. Tari, Batik, angklung
 - 4.
 5. Melestakan budaya Indonesia

$$\frac{J}{R} = \frac{6}{10} \times 100 = 60$$

Nilai Tertinggi

Lembar evaluasi

Nama : Robertus Febrin Arian

No. Absen : 26

100

A. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut yang dimaksud dengan tradisi adalah
 - a. kebiasaan turun temurun di masyarakat
 - b. kepercayaan
 - c. pola pikir tradisional
 - d. nilai-nilai kehidupan
2. Berikut yang tidak termasuk ciri cinta tanah air adalah
 - a. rela berkorban
 - b. bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia
 - c. ikut mempertahankan ketuhanan bangsa
 - d. senang menggunakan barang buatan luar negeri
3. Tim kesenian Indonesia yang pernah tampil di festival Gendang Nusantara adalah
 - a. kelompok kesenian Danasih
 - b. kelompok kesenian Jawa Timur
 - c. Tim kesenian Sumatera Selatan
 - d. tim kesenian dari Bali
4. Perubahan perilaku menuju bintang film Barat pada remaja, merupakan dampak buruk pada aspek
 - a. transportasi
 - b. media massa
 - c. perbankan
 - d. budaya
5. Budaya asing yang tidak perlu ditiru dan tidak sesuai dengan kepribadian bangsa adalah
 - a. memakai pakaian minim
 - b. memakai jas hitam secara resmi
 - c. menggunakan internet
 - d. menggunakan telepon genggam
6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tarian ini berasal dari daerah...

 - a. Aceh
 - b. Minangkabau
 - c. Jawa tengah
 - d. Jawa barat
7. Alat musik yang berasal dari Indonesia adalah....
 - a. Drum
 - b. gamelan
 - c. Biola
 - d. Trompet
8. Tarian jaipong berasal dari daerah....
 - a. Jawa barat
 - b. Jawa tengah
 - c. Sumatera selatan
 - d. Irian jaya
9. Angklung berasal dari daerah....
 - a. Jambi
 - b. Jawa tengah
 - c. Jawa barat
 - d. Kalimantan
10. Kebudayaan Indonesia banyak dikenal di Internasional sebagai wujud....
 - a. Kerjasama internasional
 - b. Permusuhan internasional
 - c. Kerusakan budaya
 - d. Perang budaya

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan misi kebudayaan Internasional! *Seperti satu wujud globalisasi kebudayaan dan budaya di dunia*
2. Sebutkan 3 contoh kebudayaan Indonesia! *Jaipong, gamelan, angklung*
3. Sebutkan contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di kebudayaan Internasional! *Jaipong, angklung, tari-tarian*
4. Apakeuntungan tampilnya kebudayaan Indonesia di Internasional? *perkembangan dan internasional*
5. Bagaimana cara kamu menjaga kebudayaan Indonesia? *Melestarikan Budaya Indonesia*

$$\frac{J}{N} = \frac{10}{10} = \frac{20}{20} \times 100 = 100$$

Lampiran 23

CATATAN LAPANGAN
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
***THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA**
KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
SIKLUS I

Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Nama guru : Eko Sulistiyanto
Kelas : IVA
Hari/ tanggal : Sabtu, 5 April 2014
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi Globalisasi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang

- a. Ada beberapa siswa yang tidak menjawab apersepsi.
- b. Keberanian siswa masih kurang, beberapa siswa belum berani menjawab dan mengajukan pertanyaan.
- c. Dalam kegiatan berdiskusi, pada beberapa kelompok terjadi dominasi siswa dalam mengerjakan lembar kerja yang diberikan.
- d. Beberapa siswa tidak menanggapi penjelasan dari kelompok lain dalam kegiatan presentasi.
- e. Ada siswa yang mengerjakan tugas melebihi waktu yang telah ditentukan.

Lampiran 24

CATATAN LAPANGAN
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
***THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA**
KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
SIKLUS II

Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Nama guru : Eko Sulistiyanto
Kelas : IVA
Hari/ tanggal : Senin, 7 April 2014
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi Globalisasi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang

- a. Belum semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran.
- b. Masih ada beberapa siswa yang ribut.
- c. Belum semua siswa dapat menjalankan tugas dalam kelompok dengan baik.
- d. Partisipasi siswa dalam kegiatan menanggapi presentasi hasil diskusi sudah agak terlihat. Beberapa siswa berani memberikan tanggapan.

Lampiran 25

CATATAN LAPANGAN
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
***THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA**
KELAS IVA SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
SIKLUS III

Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Nama guru : Eko Sulistiyanto
Kelas : IVA
Hari/ tanggal : Senin, 14 April 2014
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran PKn materi Globalisasi melalui model *Think Pair Share* dengan media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang

- a. Hampir sebagian siswa sudah berani mengungkapkan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi dan berani bertanya.
- b. Suasana kelas lebih kondusif.
- c. Belum semua siswa dapat menjalankan tugas dalam kelompok dengan baik.
- d. Siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran *Think Pair Share* sehingga tidak mengalami kesulitan dalam tiap-tiap tahap pelaksanaannya.

Lampiran 26**FOTO PENELITIAN****SIKLUS I**

Foto 1: Guru membuka pelajaran



Foto 2 : Guru memberikan apersepsi kepada siswa



Foto 3 : Siswa mengamati media audiovisual



Foto 4 : Siswa berdiskusi kelompok dengan bimbingan guru



Foto 5 : Guru memberikan tugas kelompok



Foto 6 : Siswa mengerjakan soal evaluasi

FOTO PENELITIAN SIKLUS II

Foto 7 : Guru melakukan apersepsi



Foto 8 : Siswa mengamati media audiovisual



Foto 9 : Siswa berdiskusi kelompok



Foto 10 : Siswa menShare hasil diskusi kelompok



Foto 11 : Guru bersama siswa menyimpulkan materi



Foto 12 : Guru memberikan evaluasi

FOTO PENELITIAN SIKLUS III

Foto 13 : Guru membuka pelajaran



Foto 14 : Siswa mengamati media audiovisual



Foto 15 : Siswa berdiskusi kelompok



Foto 16 : Siswa menShare hasil diskusi kelompok



Foto 17 : Siswa mengerjakan evaluasi



Foto 18 : Guru menutup pelajaran

Lampiran 26



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

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

Nomor : 1680/UN/27.1.1/1004/2014
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Bendan Ngisor Semarang
di Semarang

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

Nama : Eko Sulistiyanto
NIM : 1401410355
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 3 April 2014
Dekan,

Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007

Lampiran 27



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAH MUNGKUR
SEKOLAH DASAR NEGERI BENDAN NGISOR
Jl. Lamongan Raya No. 60 Telp. 024-8317203 50233

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.0/65/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Bendan Ngisor kota Semarang menerangkan bahwa

Nama : Eko Sulistiyanto
NIM : 1401410355
Prodi : PGSD S1 FIP UNNES
Semester : VIII

benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Bendan Ngisor Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang pada tanggal 3 April s.d 14 April 2014, guna memperoleh data skripsi berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Think Pair Share* dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Bendan Ngisor Semarang"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 April 2014

Kepala SDN Bendan Ngisor



Sularto, S.Pd.

NIP. 1055031719770120