



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn  
MELALUI MODEL *GROUP INVESTIGATION*  
DENGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
PADA SISWAKELAS IV SDN PLALANGAN 04  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh

**FAHMI RIA UTARI**

**1401411188**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmi Ria Utari

NIM : 1401411188

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 22 Juni 2015

Penulis



Fahmi Ria Utari

1401411188

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Fahmi Ria Utari, NIM 1401411188, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang” 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 : 22 Juni 2015

Semarang, 22 Juni 2015

Mengetahui,

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD



UNNES

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

Dosen Pembimbing



Dr. Ali Sunarso, M.Pd

NIP 196004191983021001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Fahmi Ria Utari, NIM 1401411188, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 22 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua



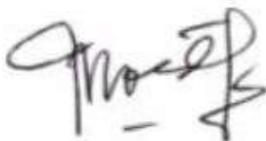
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd  
NIP 19560427 198603 1 001

Sekretaris



Drs. Moch. Ichsan, M.Pd  
NIP.19500612 198403 1 001

Penguji Utama,



Drs. Mujiyono, M. Pd.  
NIP 19530606 198103 1 003

Penguji I,



Drs. Isa Ansori, M.Pd  
NIP 196008201987031003

Penguji II,



Dr. Ali Sunarso, M.Pd  
NIP 196004191983021001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

*“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua” (Aristoteles)*

*“Tujuan pendidikan adalah mengganti cermin menjadi jendela” (Sidney J.Harris)*

*“ Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS.Al Insyirah:6)*

### **PERSEMBAHAN**

*Untuk kedua orangtuaku Bapak Sumardi dan Ibu Bkti Lestari  
yang senantiasa tidak pernah lelah memberikan semangat dan do'a.*

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas hidayah serta inayah-Nya, Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang” dapat peneliti selesaikan dengan optimal. Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, terima kasih penulis ucapkan kepada:

- (1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
- (2) Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
- (3) Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kepercayaan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
- (4) Dr. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memotivasi serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
- (5) Drs. Mujiyono, M.Pd., Dosen penguji utama yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada peneliti.
- (6) Drs. Isa Ansori, M.Pd., Dosen penguji Iyang dengan sabar membimbing, mengarahkan, memotivasi serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
- (7) Isrom Ismail, S.Pd., M.Pd., kepala sekolah SDN Plalangan 04 Semarang yang telah member ijin penelitian.
- (8) Siti Fadriyah, S.Pd., kolaborator dan observer dalam pelaksanaan penelitian.
- (9) Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Demikian, yang dapat penulis sampaikan, semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat berkah yang berlimpah dari Allah SWT.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 22 Juni 2015

Penulis

## ABSTRAK

**Ria Utari, Fahmi.** 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn melalui Model Group Investigation dengan Media Crossword Puzzle pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dr. Ali Sunarso, M.Pd

Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Penelitian ini bertujuan: (1) meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN04Plalangan, Kota Semarang (2) meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas IV SDN04Plalangan, Kota Semarang (3) mengetahui kendala-kendala yang dialami siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) dengan media *crossword puzzle*. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap diantaranya: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN04Plalangan, Kota Semarang dengan jumlah siswa 31 orang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswaperempuan. Keterampilan guru pada siklus I jumlah skor 28 dengan kategori baik, keterampilan guru pada siklus II jumlah skor 34 dengan kategori sangat baik dan keterampilan guru pada siklus III jumlah skor 37 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam kategori baik, aktivitas siswa pada siklus II termasuk dalam kategori baik, dan aktivitas siswa pada siklus III termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 66 dan ketuntasan klasikal sebesar 64,5%, hasil penelitian pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 69 dan ketuntasan klasikal 77%, hasil penelitian siklus III, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 71 dan ketuntasan klasikal sebesar 81%. Simpulan bahwa penerapan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pembelajaran PKn kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang. Saran yang dapat diberikan, dalam proses pembelajaran terdapat pembentukan kelompok yang membutuhkan kemampuan guru untuk membentuk kelompok secara heterogen. Guru sebaiknya menyiapkan segala sesuatunya mulai dari kesiapan diri, kesiapan siswa, media, ruang belajar agar hasil belajar lebih optimal.

**Kata Kunci :** *Group Investigation; Crossword Puzzle; Hasil dan Aktivitas Belajar*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xviii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah .....	8
1.2.1 Perumusan Masalah .....	8
1.2.1.1 Rumusan Umum .....	8
1.2.1.2 Rumusan Khusus .....	8
1.2.2 Pemecahan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.3.1 Tujuan Umum .....	10
1.3.2 Tujuan Khusus .....	10

1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	11
1.4.2 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
2.1 Kajian Teori .....	13
2.1.1 Hakikat Belajar .....	13
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	14
2.1.3 Kualitas Pembelajaran .....	15
2.1.3.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran .....	17
2.1.3.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran .....	25
2.1.3.3 Iklim Pembelajaran .....	29
2.1.3.4 Hasil Belajar .....	31
2.1.4 Hakikat PKn .....	35
2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan .....	35
2.1.4.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	36
2.1.4.3Ruang Lingkup Mata Pelajaran PKn .....	37
2.1.4.4Pembelajaran PKn di SD .....	39
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> .....	40
2.1.5.1Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> .....	39
2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Group Investigation</i> .....	40
2.1.5.3 Pelaksanaan <i>Cooperative Group Investigation</i> .....	41

2.1.5.4 Ciri-ciri Model <i>Group Investigation</i> .....	43
2.1.5.5 Langkah-langkah <i>Cooperatif Group Investigation</i> .....	44
2.1.5.6 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> ....	44
2.1.5.6.1 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> .....	45
2.1.5.6.2 Kelemahan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> .....	46
2.1.6 Media Pembelajaran .....	46
2.1.6.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	46
2.1.6.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	47
2.1.6.3 Jenis Media Pembelajaran.....	48
2.1.6.4 Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	49
2.1.6.4.1 Pengertian <i>Crossword puzzle</i> .....	49
2.1.6.4.2 Langkah-langkah Strategi Pembelajaran <i>Crossword puzzle</i> .....	49
2.1.6.4.3 Manfaat <i>Crossword Puzzle</i> .....	51
2.1.6.4.4 Tinjauan tentang Kegunaan Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> <i>sebagai Alat Evaluasi Belajar, Daya Ingat dan Media Pembelajaran</i> .....	52
2.1.7 Teori Belajar Yang Mendasari Model <i>Group Investigation</i> dengan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	53
2.1.7.1 Teori Belajar Piaget.....	54
2.1.7.2 Teori Belajar Bruner .....	55
2.1.7.3 Teori Belajar Konstruktivisme .....	56
2.1.8 Penerapan Model <i>Group Investigation</i> Dengan Media <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Pembelajaran PKn .....	57
2.2 Kajian Empiris .....	58

2.3 Kerangka Berpikir .....	65
2.4 Hipotesis Tindakan.....	66
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
3.1 Subyek Penelitian.....	67
3.2 Variabel Penelitian .....	67
3.3 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	67
3.3.1 Perencanaan .....	68
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan .....	69
3.3.3 Observasi .....	70
3.3.4 Refleksi .....	70
3.4 Siklus Penelitian .....	71
3.4.1 Siklus Pertama .....	71
3.4.1.1 Perencanaan .....	71
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	71
3.4.1.3 Observasi .....	73
3.4.1.4 Refleksi .....	73
3.4.2 Siklus Kedua .....	74
3.4.2.1 Perencanaan .....	74
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan .....	74
3.4.2.3 Observasi .....	76
3.4.2.4 Refleksi .....	76
3.4.3 Siklus Ketiga .....	76
3.4.3.1 Perencanaan .....	76

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan .....	77
3.4.3.3 Observasi .....	78
3.4.3.4 Refleksi .....	78
3.5 Data dan Cara Pengumpulan Data .....	79
3.5.1 Sumber Data .....	79
3.5.1.1 Siswa .....	79
3.5.1.2 Guru .....	79
3.5.1.3 Data Dokumen .....	79
3.5.1.4 Catatan Lapangan .....	80
3.5.2 Jenis Data .....	80
3.5.2.1 Data Kuantitatif .....	80
3.5.2.2 Data Kualitatif .....	80
3.6 Teknik Analisis Data .....	83
3.6.1 Data Kuantitatif .....	83
3.6.2 Data Kualitatif .....	85
3.7 Indikator Keberhasilan .....	87
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>88</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	88
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	88
4.1.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Proses Pembelajaran .....	88
4.1.1.1.1 <i>Perencanaan</i> .....	88
4.1.1.1.2 <i>Pelaksanaan Tindakan</i> .....	89
4.1.1.2 Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I .....	92

4.1.1.2.1 Keterampilan Guru .....	92
4.1.1.2.2 Aktivitas Siswa .....	97
4.1.1.2.3 Hasil Belajar .....	103
4.1.1.3 Refleksi .....	104
4.1.1.4 Revisi .....	105
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	106
4.1.2.1 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran .....	106
4.1.2.1.1 Perencanaan .....	106
4.1.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	107
4.1.2.2 Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II .....	109
4.1.2.2.1 Keterampilan Guru .....	109
4.1.2.2.2 Aktivitas Siswa .....	115
4.1.2.2.3 Hasil Belajar .....	120
4.1.2.3 Refleksi .....	121
4.1.2.4 Revisi .....	122
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III .....	123
4.1.3.1 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran .....	123
4.1.3.1.1 Perencanaan .....	123
4.1.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	124
4.1.3.2 Hasil Observasi Pembelajaran Siklus III .....	126
4.1.3.2.1 Keterampilan Guru .....	126
4.1.3.2.2 Aktivitas Siswa .....	132
4.1.3.2.3 Hasil Belajar .....	137

4.1.3.4 Refleksi .....	138
4.2 Pembahasan.....	139
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	139
4.2.1.1 Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Guru .....	139
4.2.1.1.1 Siklus I.....	139
4.2.1.1.2 Siklus II .....	143
4.2.1.1.3 Siklus III .....	148
4.2.1.2 Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III .....	154
4.2.1.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	166
4.2.1.3.1 Siklus I.....	166
4.2.1.3.2 Siklus II .....	166
4.2.1.3.3 Siklus III .....	166
4.2.1.4 Uji Hipotesa .....	169
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	169
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	170
4.2.2.2 Implikasi Praktis .....	170
4.2.2.3. Implikasi Pedagogis .....	170
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	172
5.1 Simpulan .....	172
5.2 Saran .....	173
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	175
<b>Lampiran-lampiran</b> .....	179

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kriteria Keberhasilan Belajar Mata Pelajaran PKn .....	34
<b>Tabel 3.1</b> Kriteria Ketuntasan belajar .....	86
<b>Tabel 4.1</b> Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	96
<b>Tabel 4.2</b> Data Hasil ObservasiAktivitas Siswa Siklus I .....	101
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Analisis Tes Siklus I .....	103
<b>Tabel 4.4</b> Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	113
<b>Tabel 4.5</b> Data Hasil ObservasiAktivitas Siswa Siklus II.....	118
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Analisis Tes Siklus II .....	120
<b>Tabel 4.7</b> Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III .....	130
<b>Tabel 4.8</b> Data Hasil ObservasiAktivitas Siswa Siklus III .....	135
<b>Tabel 4.9</b> Hasil Analisis Tes Siklus III .....	137
<b>Tabel 4.10</b> Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Guru pada Siklus I,II,III	154
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I,II,III ....	164
<b>Tabel 4.12</b> Peningkatan hasil belajar PKn siswa data awal, siklus I, II, III .....	167

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1</b> Kerangka Berpikir Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> dengan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	67
<b>Bagan 2.2</b> Skema Siklus PTK .....	70

## **DAFTAR DIAGRAM**

<b>Diagram 4.1</b> Hasil Keterampilan Guru Siklus I.....	97
<b>Diagram 4.2</b> Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.....	103
<b>Diagram 4.3</b> Hasil Keterampilan Guru Siklus II .....	115
<b>Diagram 4.4</b> Hasil Aktivitas Siswa Siklus II.....	120
<b>Diagram 4.5</b> Hasil Keterampilan Guru Siklus III.....	132
<b>Diagram 4.6</b> Hasil Aktivitas Siswa Siklus III.....	137
<b>Diagram 4.7</b> Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III.....	153
<b>Diagram 4.8</b> Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III .	165
<b>Diagram 4.9</b> Hasil Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa dari Data Awal, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III .....	168

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b> RPP .....	179
<b>Lampiran II</b> Instrumen Penelitian .....	255
<b>Lampiran III</b> Hasil Observasi .....	279
<b>Lampiran IV</b> Foto/Dokumentasi .....	312
<b>Lampiran V</b> Surat-Surat Penelitian .....	333

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketersmpilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Di dalam KTSP SD dan MI terkandung beragam mata pelajaran seperti, bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Seni budaya dan keterampilan, Pendidikan olahraga, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan.

Terkait hal tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana yang dicantumkan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam peraturan Menteri Pendidikan nasional Nomor 22 Tahun 2006 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, dan sikap demokratis yang cinta terhadap bangsa dan negara. Sesuai dengan undang-undang tersebut, maka mata

pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan wajib diberikan pada siswa-siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge*, *awarenes*, *attitude*, *political efficacy* dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa (Taniredja, 2014:2). 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 bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas 2006:271). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu wahana mencerdaskan bangsa sebagaimana menjadi tujuan nasional di dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 harus mampu membentuk warga negara yang kritis dan reflektif yang merupakan warganegara yang cerdas, bertanggungjawab, memiliki komitmen yang tinggi dan memiliki kompetensi untuk terus berpartisipasi aktif, memajukan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sesuai dengan tujuan

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Zubaidi (2012:2) untuk membantu memantapkan kepribadiannya, agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar Pancasila, rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan rasa tanggung jawab dan bermoral.

Berdasarkan temuan Depdiknas (2007) dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, kurang melibatkan peserta didik, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode konvensional (ceramah) dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran. Sebagian siswa, pembelajaran PKn bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran PKn, terutama di SD harus dibuat semenarik mungkin dan menyajikan cara-cara yang mudah dipahami oleh siswa mereka menyukai pembelajaran PKn.

Namun, masih ditemui permasalahan di lapangan yaitu hasil pembelajaran PKn yang belum sesuai dalam KTSP. Berdasarkan refleksi awal dan melalui data observasi dengan tim kolaborasi bahwa kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih belum optimal, karena guru kurang terampil dan kreatif dalam menyajikan materi, guru yang kurang mengenalkan siswa dengan materi kongkrit, kurang memberikan motivasi pada siswa dalam pembelajaran PKn dan

penggunaan metode ceramah satu arah sehingga kurang variatif. Pelajaran bersifat hafalan semata sehingga siswa kurang aktif dan kurang bergairah mempelajarinya, siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dengan ramai di kelas, kurang tertarik dalam pembelajaran, serta cepat merasa bosan dan tidak menggunakan media yang optimal.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan perolehan hasil belajar siswa kelas IV SDN Plangan 04 Semarang hasil tes formatif PKn belum optimal. Dengan rata-rata nilai kelas 60 dari jumlah siswa 31, nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 35 hanya 8 siswa (25%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan 23 siswa (75%) nilainya di bawah KKM. Dengan data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar siswa aktif dalam pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Berdasarkan diskusi tim peneliti dengan guru kelas IV, sehubungan dengan permasalahan tersebut maka untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Maka peneliti menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*. Model *group investigation* merupakan sebuah metode investigasi-kooperatif dari pembelajaran di kelas diperoleh dari premis bahwa baik domain sosial maupun maupun intelektual proses pembelajaran sekolah melibatkan nilai-nilai yang didukungnya. (Slavin, 2005:215)

Model *group investigation* merupakan suatu proses pembelajaran yang bersifat kooperatif atau kelompok dimana peserta didik akan berusaha untuk

menemukan suatu informasi (gagasan, opini, data solusi) dan lain sebagainya yang berkaitan dengan pembelajaran dari berbagai sumber pendukung yang terkait, dimana pada akhirnya siswa akan berusaha untuk mengevaluasi dan mensintesis kebenaran informasi yang telah diperoleh secara bersama, dimana pada model pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu berfikir mandiri, dan mengembangkan kemampuan sosial-emosionalnya dalam bekerja berkelompok (Suprijono 2012:93).

Kelebihan model *group investigation* yaitu a) Siswa terlatih untuk mempertanggungjawabkan jawaban yang diberikan, b) Bekerja secara sistematis, c) Mengembangkan dan melatih keterampilan fisika dalam berbagai bidang, d) Merencanakan dan mengorganisasikan pekerjaannya, e) Mengecek kebenaran jawaban yang mereka buat, f) Selalu berpikir tentang cara atau strategi yang digunakan sehingga didapat suatu kesimpulan yang berlaku umum (Setiawan, 2006:9).

Penggunaan model pembelajaran *group investigation* akan lebih efektif apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Munadi (2013:7) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran yang mendukung penerapan model *group investigation* adalah media *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan

masalah secara umum(Silberman 2007:246).Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban.Dengan menerapkan model pembelajaran *group investigation* dengan media *crossword puzzle* peneliti berharap dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan kemampuan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.

Berikut ini penelitian yang relevan untuk memperkuat argumen peneliti tentang alasan pemilihan pemecahan masalah dengan menggunakan *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.Penelitian tersebut didasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Kapile dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Ampana Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Penggunaan Model *Group Investigation*”.Hasil penelitian siklus I diperoleh aktivitas siswa 55,5%, persentase daya serap klasikal 63,33%, dan persentase tuntas klasikal 46,66%. Hasil observasi aktivitas guru siklus I yaitu 64,06% dengan kategori penilaian cukup baik. Aktivitas siswa siklus II 77,66%, persentase daya serap klasikal 73,33%, dan persentase tuntas klasikal 86,44%. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru siklus II yaitu 85,93% dengan kategori penilaian sangat baik. Dengan demikian penggunaan model *group investigation* tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga hasil evaluasi belajar siswa.(*Jurnal Kreatif Tadulako Online*)

Penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2014) yang berjudul“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Media *Crossword Puzzle*”.Penelitian ini menggunakan media *crossword puzzle* ketika belajar pendidikan kewarganegaraan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* medium dapat meningkatkan nilai siswa pada siklus I dengan rata-rata 70,5 dan siklus II dengan rata-rata 84,1 dan pada siklus

III dengan 95,5. Kesimpulan ini *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil siswa belajar peserta didik. (jurnal PPKN UNJ online, 2014)

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.”

## **1.2. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH**

### **1.2.1. Perumusan Masalah**

#### 1.2.1.1. Rumusan Umum

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang?

#### 1.2.1.2. Rumusan Khusus

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Apakah dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang ?
2. Apakah dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang dalam pembelajaran PKn ?

3. Apakah dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang dalam pembelajaran PKn ?

### 1.2.2. Pemecahan Masalah

Keterampilan guru yang belum optimal, aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn belum maksimal, serta hasil belajar siswa yang masih rendah maka perlu diberikan solusi melalui model pembelajaran *group investigation* dengan media *crossword puzzle*, adapun langkah-langkah tindakan tersebut adalah

No.	Langkah-langkah model <i>Group investigation</i> (Slavin 2005:218)	Langkah-langkah menggunakan media <i>crossword puzzle</i> (Zaini 2008: 71)	Langkah-langkah model <i>group investigation</i> dengan media <i>crossword puzzle</i>
1.	Mengidentifikasi topik dan mengatur murid kedalam kelompok.	Tulis kata-kata kunci yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.	Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberi kontribusi apa yang akan mereka selidiki. Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas.
2.	Merencanakan tugas yang akan dipelajari.	Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka teki silang) hitamkan bagian yang tidak diperlukan.	Siswa membagi sub topik kepada seluruh anggota kelompoknya. Kemudian membuat perencanaan dari masalah yang akan diteliti, bagaimana proses dan sumber apa yang akan dipakai.
3.	Melaksanakan investigasi.	Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat.	Siswa mengumpulkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat

			kesimpulan dan mengaplikasikan bagian mereka ke dalam pengetahuan baru dalam mencapai solusi masalah kelompok dengan media <i>crossword puzzle</i> .
4.	Mempersiapkan laporan akhir.	Bagikan teka-teki kepada peserta didik.	Setiap kelompok mempersiapkan tugas akhir yang akan dipresentasikan di depan kelas.
5.	Mempresentasikan laporan akhir.	Batasi waktu mengerjakan.	Siswa mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain tetap mengikuti
6.	Evaluasi.	Beri hadiah pada individu/kelompok yang dapat mengerjakan dengan cepat dan benar	Guru memberikan soal ulangan mencakup seluruh topik yang telah diselidiki dan dipresentasikan.

### 1.3.TUJUAN PENELITIAN

#### 1.3.1. Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.

## **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran PKn dapat dilakukan dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Penerapan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada pembelajaran PKn diharapkan siswa dapat mengkonstruksi secara mandiri pengetahuan dan keterampilan barunya, meningkatkan keterampilan bertanya bagi siswa sehingga siswa dapat aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran,

mampu memahami materi, serta mendorong siswa untuk berpikir analitis, melatih siswa untuk saling bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok sehingga menumbuhkan motivasi serta keaktifan siswa untuk belajar yang lama-kelamaan kebiasaan seperti ini akan menjadi sebuah karakter sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

## 2. Bagi Guru

Implementasi model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* di SD diharapkan dapat mendorong para guru agar dapat mengadakan modifikasi pembelajaran dengan menerapkan dan melakukan inovasi pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan metode yang bervariasi.

## 3. Bagi Sekolah

Penerapan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dalam lingkungan sekolah dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1.Hakikat Belajar**

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami setiap individu. Banyak definisi tentang pengertian belajar yang telah dirumuskan oleh para ahli. Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiyono, 2013:10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah (i) stimulus yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Rifa'i (2011: 82) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Sedangkan belajar menurut Hamdani

(2011:21) adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan.

Ciri-ciri belajar menurut Winataputra 2008:1.8 adalah sebagai berikut :

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu.
2. Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman.
3. Perubahan tersebut relative menetap.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks yang mempengaruhi perubahan atau tingkah laku setiap orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak berbudaya menjadi berbudaya, yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungan tempat tinggalnya dan dilakukan secara kontinyu selama hidupnya.

### **2.1.2. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran adalah upaya guru untuk mengubah tingkah laku siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran adalah upaya guru untuk supaya siswa mau belajar. Menurut Gagne (dalam Anni, 2011:192), bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Sedang menurut Ruminiati (2007:1.15) bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi.

Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:47) terdapat delapan ciri pembelajaran, yaitu: (1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan

secara sistematis; (2) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar; (3) pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa; (4) pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik; (5) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa; (6) pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi; (7) pembelajaran menekankan keaktifan siswa; (8) pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Guna menjadikan pembelajaran menjadi efektif adalah dengan menempatkan siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungan, guru sebagai fasilitator, penguasaan materi pembelajaran, teknik mengajar yang dipakai guru serta model pembelajaran yang diterapkan.

### **2.1.3. Kualitas Pembelajaran**

Menurut Hamdani (2011: 194) Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni, 1964). Efektivitas merupakan konsep yang penting dalam menggambarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif)

melalui proses pembelajaran. UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu: belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*).Empat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara efektif sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.Suatu pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika selama proses pembelajaran tersebut memberikan pengaruh terhadap perubahan tingkah laku peserta didik baik dalam sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2004:7) kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar peserta didik, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran.

Kualitas pembelajaran terdiri atas beberapa komponenyaitu :

### 2.1.3.1. Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Guru adalah variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru adalah sutradara sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain (Hamdani 2011:79).

Guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan dasar mengajar yang dikuasai guru ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Mulyasa (2011:69) mengemukakan bahwa keterampilan mengajar guru adalah kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Sedangkan menurut Badarudin (2011), keterampilan mengajar guru adalah kemampuan guru dalam menyajikan materi pelajaran, dimana guru harus mempunyai persiapan mengajar antara lain: guru harus menguasai bahan pengajaran, mampu memilih metode yang tepat, dan penguasaan kelas yang baik.

Menurut Rusman (2014:80) keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar. Keterampilan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1) Keterampilan membuka pelajaran

Solihatin (2012: 64) bahwa keterampilan membuka adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri siswa. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan komponen-komponen keterampilan membuka pelajaran adalah:

- b. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik.
- c. Melakukan apersepsi, yaitu mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.
- e. Menjelaskan uraian kegiatan yang akan dilakukan.

### 2) Keterampilan bertanya

Menurut Sardiman (2011:214), keterampilan bertanya menjadi perangsang yang mampu mendorong siswa giat berpikir dan belajar serta membangkitkan pengetahuan baru. Guru dapat menyelidiki penguasaan siswa, mendorong terbentuknya pengetahuan, menarik perhatian siswa, dan mengubah prasangka yang keliru. Namun, guru harus tepat dalam merumuskan pertanyaan. komponen-komponen keterampilan bertanya adalah:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Penggunaan kalimat dan bahasa yang jelas.
3. Memberi pertanyaan secara hangat dan menyenangkan.
4. Pertanyaan diberikan merata kepada siswa.

### 3) Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah suatu respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat menimbulkan kemungkinan berulangnya kembali atau meningkatnya perilaku yang dianggap baik tersebut.

Komponen-komponen dalam keterampilan memberi penguatan adalah:

- a) Penguatan verbal; penguatan ini dapat dinyatakan dalam 2 bentuk yaitu kata atau kalimat pujian.
- b) Penguatan nonverbal; yaitu berupa gerak mendekati, mimik dan gerak badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, token (simbol atau benda kecil lain), dan penguatan tak penuh (Rusman 2014:84).

### 4) Keterampilan mengadakan variasi

Keterampilan memberi variasi harus dikuasai guru untuk memberi perhatian, meningkatkan motivasi belajar dan mengatasi kebosanan siswa. Menurut Djamarah & Zain, (2013:167), komponen-komponen keterampilan memberi variasi adalah:

#### a. Variasi suara

Suara guru dapat bervariasi dalam intonasi, nada, volume, dan kecepatan.

#### b. Variasi menggunakan media

Peranan media adalah memudahkan pemahaman siswa dan meningkatkan perhatian, meningkatkan aktivitas.

#### c. Variasi interaksi

Interaksi adalah frekuensi pergantian aksi guru dan siswa. Hal ini memberikan kesempatan siswa terlihat dan memberi perhatian selama pembelajaran.

d. Variasi gerak

Gerak adalah bentuk ekspresi dalam berkomunikasi. Gerakan diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan menyampaikan arti pembicaraan.

5) Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat.

Komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu:

a) Merencanakan:

- (1) Isi pesan (materi)
- (2) Penerima pesan (siswa)

b) Menyajikan suatu penjelasan

- (1) Kejelasan
- (2) Penggunaan contoh dan ilustrasi
- (3) Pemberian tekanan
- (4) Penggunaan Balikan (Rusman 2014:86)

6) Keterampilan memimpin 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. Untuk itu keterampilan guru harus dilatih dan

dikembangkan, sehingga para guru memiliki kemampuan untuk melayani siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil.

Diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang sering digunakan. Mulyasa (2013:89) Diskusi kelompok kecil memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Melibatkan sekitar 3 sampai lima orang peserta dalam setiap kelompok.
- b. Berlangsung secara informal, sehingga setiap anggota dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lain.
- c. Memiliki tujuan yang dicapai dengan kerja sama antar anggota kelompok.
- d. Berlangsung secara sistematis.

#### 7) Keterampilan mengelola kelas

Menurut Djamarah & Zain, (2013:167), mengelola kelas adalah suatu usaha yang dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengatur tata ruang kelas secara kreatif dan menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif. Komponen-komponen keterampilan mengelola kelas adalah:

- a. Sikap guru yang hangat dan akrab dengan siswa.
- b. Memberi reaksi terhadap gangguan.
- c. Mengatur tempat duduk siswa.
- d. Mengatur penempatan media dengan tepat.

#### 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Terjadinya hubungan interpersonal yang sehat dan akrab dapat terjadi antara guru-siswa, maupun antara siswa dan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun perorangan.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah :

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi
- b. Keterampilan mengorganisasi
- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar siswa
- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar  
(Rusman 2014: 92)

#### 9) Keterampilan menutup pelajaran

Menurut Sanjaya (2011:43) menutup pelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri pelajaran dengan tujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan siswa, serta keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Solihatin (2012:65) komponen menutup pelajaran adalah

- a. Meninjau kembali
- b. Mengadakan evaluasi penguasaan siswa
- c. Memberikan tindak lanjut

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa keterampilan mengajar adalah usaha yang dilaksanakan oleh guru melalui bahan pengajaran yang diarahkan kepada siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afek-

tif maupun psikomotorik. Keterampilan guru yang dilaksanakan dalam pembelajaran PKn dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* adalah keterampilan membuka dan menutup, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Indikator keterampilan guru yang sesuai dengan langkah-langkah model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* diantaranya yaitu 1) mengkondisikan siswa agar siswa siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran; 2) melakukan apersepsi; 3) menyampaikan tujuan pembelajaran; 4) menyampaikan media yang akan digunakan dalam pembelajaran; 5) mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik; 6) memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka; 7) membimbing pembentukan kelompok; 8) membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan menyampaikan hasil diskusi; 9) memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa; 10) menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan.

Berdasarkan penelitian penggunaan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* keterampilan guru yang lebih menonjol yaitu keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil. Karena pada keterampilan ini model *group investigation* memungkinkan siswa menguasai konsep atau memecahkan masalah dengan media *crossword puzzle* melalui diskusi kelompok.

### 2.1.3.2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Selama mengajar, guru harus menyediakan kondisi yang kondusif agar masing-masing individu anak didik itu dapat melakukan aktivitas di sekolah secara optimal. Dalam kegiatan belajar mengajar setiap siswa memerlukan perlakuan yang berbeda sehingga strategi dan usaha pelaksanaannya pun berbeda-beda dan bervariasi. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui karakteristik siswa.

Menurut Sardiman (2011:120) ada tiga karakteristik siswa yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu: 1) karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal seperti: kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor dan lain-lain; 2) karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial; 3) karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain. Guru perlu memahami karakteristik masing-masing siswa, hal ini dikarenakan dalam menentukan pola aktivitas belajar sangat berkaitan dan disesuaikan karakteristik siswa itu sendiri.

Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan diantaranya meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Kebutuhan tersebut akan mendorong siswa untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan tersebut meliputi belajar dan bekerja yang bertujuan untuk memuaskan kebutuhan tertentu. Setiap waktu kebutuhan dapat berubah dan bertambah, sehingga menimbulkan variasi semakin banyak dan

semakin luas. Dengan sendirinya perbuatan yang dilakukan akan semakin beraneka ragam (Hamalik, 2013:171).

Menurut Sardiman (2011:200), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu saling terkait. Sehubungan dengan hal itu, anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf berbuat. Sejalan dengan itu menurut Chaplin, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan organisme secara mental ataupun fisik. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Kegiatan visual (*visual activities*), yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan lisan (oral) (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Kegiatan menulis (*writing activities*), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Kegiatan menggambar (*drawing activities*), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6. Kegiatan motorik (*motor activities*), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. Kegiatan mental (*Mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Kegiatan emosional (*emosional activites*), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan Whipple (dalam Hamalik, 2013:173) membagi kegiatan-kegiatan murid sebagai berikut:

- a. Bekerja dengan alat-alat visual  
Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi
- b. Ekskursi dan trip  
Mengunjungi museum, menyajikan demonstrasi, atau mengundang lembaga yang dapat memberikan keterangan-keterangan
- c. Mempelajari masalah  
Mencari informasi dari berbagai sumber
- d. Mengapresiasi literatur  
Membaca cerita yang menarik dan mendengar bacaan untuk mencari informasi
- e. Ilustrasi dan kontruksi  
Membuat chart, blue print, poster, dan artikel.
- f. Bekerja menyajikan informasi  
Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik, merencanakan suatu program
- g. Cek dan tes  
Menyiapkan tes, menyusun grafik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sangat menentukan pola aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar baik fisik maupun psikis

(mental) yang merupakan satu kesatuan tidak dapat terpisahkan. Kegiatan kegiatan yang di maksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas tugas yang relevan, menjawab pertanyaan guru atau siswa dan bisa dengan bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Siswa melakukan aktivitas dengan tujuan memperoleh suatu pengetahuan dan pengalaman. Aktivitas siswa yang dilaksanakan dalam penerapan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* diantaranya *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, emosional activities*.

Berdasarkan penelitian penggunaan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* aktivitas siswa yang menonjol yaitu kegiatan visual, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, dan kegiatan mental. Karena pada model *group investigation* siswa berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan dengan media *crossword puzzle*, sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan dengan berdiskusi kelompok kemudian dipresentasikan.

Adapun indikator aktivitas siswa yang dibahas dalam penelitian ini adalah 1) mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran; 2) memperhatikan media *crossword puzzle* dalam memecahkan masalah; 3) mendengarkan penjelasan dari guru; 4) melakukan kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan; 5) melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan; 6) menggunakan *crossword puzzle* dalam memecahkan masalah 7) menyampaikan hasil diskusi kelompok; 8) menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain; 9)

mengerjakan LKS dan soal evaluasi; 10) menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi).

#### 2.1.3.3. Iklim Pembelajaran

Menurut Dikti (dalam Depdiknas, 2004), iklim pembelajaran mencakup :

- a) Suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan
- b) Perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreativitas guru.

Iklim sekolah menurut pendapat Hadiyanto adalah situasi atau suasana yang muncul karena adanya hubungan antara kepala sekolah dengan guru, guru dengan guru, guru dengan peserta didik atau hubungan antara peserta didik yang menjadi ciri khas sekolah yang ikut mempengaruhi proses belajar mengajar disekolah. Sedangkan iklim sekolah menurut pendapat Larsen mendefinisikan iklim sekolah merupakan suatu norma, harapan dan kepercayaan dari personal-personal yang terlibat dalam organisasi sekolah, yang dapat memberikan dorongan untuk bertindak yang mengarah pada prestasi siswa yang tinggi. Iklim sekolah yang positif itu merupakan suatu kondisi, dimana keadaan dan lingkungannya, dalam keadaan yang sangat aman, nyaman, damai, menyenangkan untuk kegiatan belajar mengajar. Iklim sekolah yang baik itu selalu terbebas dari segala kebisingan, keramaian maupun kejahatan, suasanya senantiasa dalam keadaan yang tenang, hubungan yang sangat bersahabat diantara para penghuninya, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa maupun para pegawai administrasinya. Bahwasanya sekolah itu membutuhkan lingkungan kerja yang kondusif, suatu lingkungan yang baik

secara fisik maupun psikis dapat menumbuh iklim yang menyenangkan untuk melakukan kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa iklim pembelajaran adalah segala situasi yang muncul antara guru dan siswa atau antar siswa yang mempengaruhi proses belajar mengajar agar lebih menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna demi terwujudnya semangat siswa dan kreativitas guru lebih baik. Adapun indikator iklim pembelajaran yang baik diantaranya; 1) suasana kelas; 2) interaksi dalam pembelajaran.

#### 2.1.3.4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Hasil belajar mengacu pada perolehan hasil secara kuantitatif dan kualitatif secara keterlibatan mental, emosi dan sosial dari siswa dalam proses pembelajaran aktif. Hasil belajar teraktualisasi pada perubahan sikap dan kepribadian siswa untuk lebih berprestasi dalam berbagai aktifitas belajar di sekolah. Hasil belajar siswa merupakan suatu indikasi pencapaian tujuan pendidikan yang sudah menjadi komitmen nasional antara lain terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku, yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Perumusan tujuan pembelajaran itu adalah hasil belajar yang diinginkan pada diri pembelajar, agak lebih rumit untuk diamati dibandingkan dengan tujuan lainnya, karena tujuan pembelajaran tidak dapat diukur secara langsung (Anni 2011: 85).

Bloom mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Sudjana 2011:22).

#### 1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan kreativitas. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Berikut ini indikator ranah kognitif (hasil belajar) dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*:

- a. Memahami pengertian globalisasi.
- b. Menyebutkan dampak positif dan negatif globalisasi.
- c. Menyebutkan perubahan sosial dari globalisasi.
- d. Menjelaskan cara melestarikan kebudayaan Indonesia.
- e. Mengidentifikasi ciri-ciri globalisasi.

Bentuk dari perwujudan hasil belajar yaitu kebiasaan, keterampilan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, dan apresiasi. Alat pengumpul data pada hasil belajar, misalnya tes dan non tes. Tes dapat berupa soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa untuk mengukur tingkat

kemampuan siswa. Sedangkan non tes dapat berupa wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

## 2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Berikut ini indikator ranah afektif (hasil belajar) dalam pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan pusat dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* :

- a. Mengamati media yang akan digunakan oleh guru.
- b. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran.
- c. Mendengarkan penjelasan guru.
- d. Siswa tertib pada saat pembagian kelompok penanya dan penjawab.

## 3. Ranah Psikomotoris

Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yaitu (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berikut ini indikator ranah psikomotoris (hasil belajar) dalam pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan pusat dengan model *group investigation* dengan model *crossword puzzle* :

- a. Menanggapi apersepsi.
- b. Mencari beberapa sumber, menentukan topik dan mengatur murid dalam kelompok.

- c. Siswa melaksanakan investigasi.
- d. Siswa mempresentasikan laporan akhir.
- e. Siswa aktif bertanya.
- f. Siswa menyimpulkan hasil diskusi.

Berdasarkan penjelasan tentang hasil belajar kita dapat mengambil simpulan bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran PKn apabila pengetahuan, ketrampilan, sikap perilaku, pengalaman dan daya pikir siswa mengalami suatu peningkatan yang baik. Hasil belajar siswa digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan pembelajaran PKn sudah berhasil diterapkan.

Setelah dijelaskan tentang komponen kualitas pembelajaran, maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan dan sasaran pembelajaran dalam memfasilitasi dan mengorganisir lingkungan bagi peserta didik. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan hasil belajar. Dari beberapa indikator kualitas pembelajaran tersebut pada penelitian ini yang diamati dan diteliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Wujud hasil belajar siswa dikatakan berhasil, jika siswa tersebut mencapai ketuntasan belajar minimal yang telah ditentukan oleh sekolah dengan KKM yaitu 65. Apabila siswa belum mencapai KKM, maka siswa tersebut belum bisa dikatakan berhasil atau belum tuntas.

### Kriteria Keberhasilan Belajar Mata Pelajaran PKn

Kriteria ketuntasan	Kategori	Kualifikasi
86 – 100	Sangat baik (A)	Tuntas
76 – 85	Baik (B)	Tuntas
65 – 75	Cukup (C)	Tuntas
0-64	Kurang (D)	Tidak tuntas

#### 2.1.4. Hakikat PKn

##### 2.1.4.1. Pengertian pendidikan kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh UUD 1945. Depdiknas (2007:3) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dan dasar negara Pancasila atau dengan perkataan lain merupakan pendidikan Pancasila dalam praktek. Sedangkan, Soemantri (dalam Ruminiati 2007:1.25) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mau tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Berdasarkan lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan

mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945". (Depdiknas 2007:10).

Berdasarkan kajian hakikat PKn tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik sesuai dengan UUD dan Pancasila sebagai landasan negara Indonesia.

#### 2.1.4.2. Tujuan pendidikan kewarganegaraan

Salah satu penyebab terpuruknya sebuah Negara adalah karena buruknya watak dan karakteristik warganya sendiri. Maka dari itu diperlukan pembentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 (Depdiknas 2008:271) bahwa 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 demokrasi 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.

Berdasarkan ulasan mengenai tujuan pembelajaran PKn tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan PKn adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang mau tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

#### 2.1.4.3. Ruang lingkup mata pelajaran PKn

Dalam pelaksanaannya, PKn mempunyai ruang lingkup kajian ilmunya. Mulyasa (dalam Ruminiati 2007:1.26) ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek 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, dan hukum dan peradilan internasional.

- 3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan Warganegara, 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) Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Mengacu pada kajian ruang lingkup PKn tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn secara umum berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral sehingga sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai penerus bangsa.

#### 2.1.4.4. Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja sehingga ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu juga. Untuk membantu siswa secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran secara matang, dan untuk ini guru harus mengetahui latar belakang dan kemampuan dasar siswa (Ruminiati 2007:14).

Latar belakang siswa yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan orangtua siswa perlu diketahui oleh guru, khususnya guru yang melaksanakan pembelajaran PKn. Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan efektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya.

Peneliti menyimpulkan pembelajaran PKn merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang berkaitan dengan mata pelajaran PKn dan materi yang terkait dalam pembelajaran PKn. Peneliti memfokuskan pembelajaran PKn materi globalisasi. Karena materi tersebut sesuai

dengan model *group investigation* yang mengharuskan siswa untuk berdiskusi kelompok.

### **2.1.5. Model Pembelajaran *Group Investigation***

#### **2.1.5.1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative***

Kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu usaha dalam bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Taniredja mendefinisikan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang berstruktur”. Menurut Slavin (dalam Taniredja 2011:56) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah “pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru”.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dalam suatu kelompok kecil yang heterogen dimana dalam kelompok tersebut siswa akan saling membantu dan bekerjasama dalam usaha pencapaian hasil belajar yang maksimal.

#### **2.1.5.2. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Group Investigation***

Menurut Slavin1995a (dalam Taniredja 2011:74), strategi kooperatif GI sebenarnya dilandasi oleh filosofi belajar Dewey. Sharan (dalam Aqib 2014:176) mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok atau yang lebih populer dengan istilah *group investigation* yang semula dirancang

oleh Hobert Thelan. Pembelajaran ini dimaksudkan untuk membina sikap tanggung jawab dan bekerja sama dalam kelompok, dan membina sikap saling menghargai pendapat anggota kelompok serta membiasakan untuk berani mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative group investigation* merupakan suatu proses pembelajaran yang bersifat kooperatif atau kelompok dimana peserta didik akan berusaha untuk menemukan suatu informasi (gagasan, opini, data solusi) dan lain sebagainya yang berkaitan dengan pembelajaran dari berbagai sumber pendukung yang terkait, dimana pada akhirnya siswa akan berusaha untuk mengevaluasi dan mensintesis kebenaran informasi yang telah diperoleh secara bersama, dimana pada model pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu berfikir mandiri, dan mengembangkan kemampuan sosial-emosionalnya dalam bekerja berkelompok.

Hubungan mata pelajaran PKn dengan model *group investigation* yaitu mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan menghargai pendapat orang lain serta membiasakan diri untuk mengungkapkan pendapat karena pada pembelajaran PKn dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara. Serta pendidikan bela negara agar menjadi warga nagara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

### 2.1.5.3. Pelaksanaan *Cooperative Group Investigation*.

Menurut Suprijono (2012:93) model *group investigation* adalah: pembelajaran dengan metode *group investigation* dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru beserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Sesudah topik beserta permasalahannya disepakati, peserta didik beserta guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Slavin (2005:218) dalam *group investigation*, para murid bekerja melalui enam tahap. Tahap-tahap ini dan komponen-komponennya dijabarkan dibawah ini dan selanjutnya digambarkan secara rinci. Guru tentunya perlu mengadaptasikan pedoman-pedoman ini dengan latar belakang, umur, dan kemampuan para murid, sama halnya seperti penekanan waktu, tetapi pedoman-pedoman ini cukup bersifat umum untuk dapat diaplikasikan dalam skala kondisi kelas yang luas. Tahap 1: mengidentifikasi topik dan mengatur murid kedalam kelompok, tahap 2: merencanakan tugas yang akan dipelajari, tahap 3: melaksanakan investigasi, tahap 4: menyiapkan laporan akhir, tugas 5: mempresentasikan laporan akhir, tahap 6: evaluasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative group investigation* hal yang harus diperhatikan adalah:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok yang heterogen.
- 2) Siswa memilih sendiri topik yang akan dibahas dari pilihan topik yang telah ditentukan oleh guru
- 3) Adanya pembagian kerja antar siswa dalam kelompok

- 4) Adanya diskusi, kerjasama dan keterlibatan aktifitas berfikir siswa
- 5) Guru berfungsi sebagai penyedia sumber dan fasilitator.

#### 2.1.5.4. Ciri-ciri Model *Group Investigation*

Model pembelajaran *group investigation* merupakan model yang sulit diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini mempunyai ciri-ciri, yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif dengan metode *Group Investigation* berpusat pada siswa, guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau konsultan sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran yang dilakukan membuat suasana saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang, setiap siswa dalam kelompok memadukan berbagai ide dan pendapat, saling berdiskusi dan berargumentasi dalam memahami suatu pokok bahasan serta memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi kelompok.
3. Pembelajaran kooperatif dengan metode *group investigation* siswa dilatih untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi, semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari, semua siswa dalam kelas saling terlihat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut.
4. Adanya motivasi yang mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.
5. Pembelajaran kooperatif dengan metode *group investigation* suasana belajar terasa lebih efektif, kerjasama kelompok dalam pembelajaran ini

dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berbagi informasi dengan teman lainnya dalam membahas materi pembelajaran.

#### 2.1.5.5. Langkah-langkah *Group Investigation*

*Group investigation* menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:Sharan (dalam Supandi, 2005: 6) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran GI sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
3. Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
4. Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
5. Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya.
6. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasannya.
7. Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
8. Evaluasi.

## 2.1.5.6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Group Investigation*

### 2.1.5.6.1. Kelebihan Model Pembelajaran *Group Investigation*

Di dalam pemanfaatannya atau penggunaannya model pembelajaran *group investigation* juga mempunyai kelemahan dan kelebihan, yakni sebagai berikut :

Setiawan (2006:9) mendeskripsikan beberapa kelebihan dari pembelajaran GI, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Secara Pribadi

- a) Dalam proses belajarnya dapat bekerja secara bebas
- b) Memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif
- c) Rasa percaya diri dapat lebih meningkat
- d) Dapat belajar untuk memecahkan, menangani suatu masalah
- e) Mengembangkan antusiasme dan rasa pada fisik

#### 2. Secara Sosial

- a) Meningkatkan belajar bekerja sama
- b) Belajar berkomunikasi baik dengan teman sendiri maupun guru
- c) Belajar berkomunikasi yang baik secara sistematis
- d) Belajar menghargai pendapat orang lain
- e) Meningkatkan partisipasi dalam membuat suatu keputusan

#### 3. Secara Akademis

- a) Siswa terlatih untuk mempertanggungjawabkan jawaban yang diberikan
- b) Bekerja secara sistematis
- c) Mengembangkan dan melatih keterampilan fisika dalam berbagai bidang
- d) Merencanakan dan mengorganisasikan pekerjaannya

- e) Mengecek kebenaran jawaban yang mereka buat
- f) Selalu berfikir tentang cara atau strategi yang digunakan sehingga didapat suatu kesimpulan yang berlaku umum

#### 2.1.5.6.2. Kelemahan Model Pembelajaran *Group Investigation*

Model Pembelajaran *group investigation* selain memiliki kelebihan juga terdapat beberapa kekurangannya, yaitu:

- a. Sedikitnya materi yang tersampaikan pada satu kali pertemuan
- b. Sulitnya memberikan penilaian secara personal
- c. Tidak semua topik cocok dengan model pembelajaran GI, model pembelajaran GI cocok untuk diterapkan pada suatu topik yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri
- d. Diskusi kelompok biasanya berjalan kurang efektif
- e. Siswa yang tidak tuntas memahami materi prasyarat akan mengalami kesulitan saat menggunakan model ini (Setiawan, 2006:9).

### 2.1.6. Media Pembelajaran

#### 2.1.6.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Criticos 1996 (dalam Daryanto 2013:4), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan Gerlach dan Ely 1971 ( dalam Hamdani 2011: 243) bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, bukuteks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Gerlach & Ely 1971 ( dalam Arsyad 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan (Hamdani2011:244). Dengan demikian, dari pengertian tersebut media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan dapat memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

#### 2.1.6.2. Fungsi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil; (4) mendengar suara yang sukar

ditangkap dengan telinga secara langsung; (5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap; (6) mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati; (7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan; (8) dengan mudah membandingkan sesuatu; (9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat; (10) dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat; (11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung; (12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat; (13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama; (14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak; (15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing (Hamdani 2011: 246).

#### 2.1.6.3. Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, diantaranya: 1) media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya : gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart; 2) teks, media ini membantu siswa untuk fokus pada materi karena cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi; 3) audio, memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret; 4) media grafis mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah

yang prosedural; 5) media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya; 6) media video cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik (Hamdani 2011: 250).

#### 2.1.6.4. Media *Crossword Puzzle*

##### 2.1.6.4.1. *Pengertian Crossword puzzle*

*Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum (Silberman 2007:246). Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Akan tetapi, kehidupan yang penuh dengan teka-teki kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah kita untuk memecahkannya. Dari sini teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak. Teka-teki silang akhirnya dalam kegunaannya pun berkembang sampai ke dalam ranah pendidikan. Materi-materi pelajaran yang ada di sekolah pun dimasukkan di dalamnya. Maka dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadi sebuah model strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa-siswinya sebagai suatu pembelajaran yang kreatif, imajinatif dan menyenangkan.

##### 2.1.6.4.2. *Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Crossword puzzle*

*Crossword puzzle* (teka-teki silang) tidak hanya sebuah kumpulan pertanyaan teka-teki yang dibukukan, akan tetapi memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah secara umum. Tidak sekedar sebagai hiburan, tetapi

juga dapat mendidik kita maupun siswa untuk terus menambah wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat. Didalam sebuah prosesnya pun harus disesuaikan dengan tingkatan usia dan materi pelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru kepada siswa-siswinya. Atas dasar pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* ( Zaini 2008: 71) yaitu:

- a. Tulislah kata-kata kunci (*clue*), terminologi atau nama-nama yang berhu-bungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa melalui individu maupun secara berkelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang telah melengkapi tekateki silang dengan lengkap dan benar.

#### 2.1.6.4.3. Manfaat Crossword Puzzle

Menurut Ghannoe (2010:10) di dalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu:

a. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada.

b. Belajar klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, namanama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. Mengembangkan kemampuan analisa

Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d. Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu.

e. Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

#### *2.1.6.4.4. Tinjauan tentang Kegunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle sebagai Alat Evaluasi Belajar, Daya Ingat dan Media Pembelajaran*

Adapun kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu:

##### a. Sebagai Alat Evaluasi Belajar

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sekali sebagai alat evaluasi belajar bagi guru dan siswa. Untuk guru, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai alat pengukur untuk sampai sejauh mana guru berhasil atau tidaknya di dalam memberikan materi ajar. Dan bagi siswa berguna untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh guru.

##### b. Sebagai Daya Ingat

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pun dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir siswa. Artinya, siswa di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* disini akan mampu mengingat kembali materi ajar yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Maka dari itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini bukan

hanya menjadi alat permainan semata, akan tetapi bisa menjadi alat permainan ataupun strategi pembelajaran untuk daya ingat seorang anak didik.

c. Media Pembelajaran

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pun mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar. Karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* disini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan nuansa pembelajaran yang atraktif. Disatu sisi, dengan media pembelajaran *crossword puzzle* siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga tuntas, karena dengan media pembelajaran yang atraktif ini siswa akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari sinilah kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sangat berfungsi sebagai menumbuh kembangkan kekreatifitasan seseorang khususnya siswa di dalam proses belajar mengajar. Dengan teka-teki pula diharapkan pada proses selanjutnya siswa mampu menghadapi persoalan-persoalan belajar yang akan dihadapinya nanti.

Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran yang inovatif yang dapat merangsang daya ingat siswa serta meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

### **2.1.7. Teori Belajar Yang Mendasari Model *Group Investigation* dengan**

#### **Media *Crossword Puzzle***

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar itu berasal dari teori psikologi dan terutama menyangkut masalah situasi belajar. Sebagai

salah satu cabang ilmu deskriptif, maka teori belajar berfungsi menjelaskan apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana proses belajar terjadi pada si belajar. Menurut Trianto (2011:12) Teori belajar merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar dan bagaimana informasi di proses di dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Kegiatan belajar tidak lepas dari teori-teori yang mendasari. Teori belajar yang mendasari pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* adalah:

#### 2.1.7.1. Teori Belajar Piaget

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka Trianto (2011:14). Piaget (dalam Rifa'i 2011: 26) menyatakan bahwa perkembangan kognitif manusia terdiri dari empat tahap, yaitu:

- (1) Tahap sensorimotorik (*sensorimotor intelligence*), yang terjadi dari lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman indera dan gerakan motorik mereka. Bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.
- (2) Tahap praoperasional (*preoperational thought*), yang terjadi dari usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahap ini lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran tahap

ini terbagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Bayi belum mampu berpikir konseptual namun perkembangan kognitif telah dapat diamati.

- (3) Tahap operasional kongkrit (*concrete operation*), yang terjadi dari usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Pada tahap ini juga berkembang daya mampu anak berpikir logis untuk memecahkan masalah kongkrit.
- (4) Tahap operasional formal (*formal operation*), yang terjadi dari usia 7 sampai 15 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Kecakapan kognitif mencapai puncak perkembangan. Anak mampu memprediksi, berpikir tentang situasi hipotesis, tentang hakekat berpikir serta mengapresiasi struktur bahasa dan berdialog. Bergaul, mendebat, berdalih adalah sisi bahasa remaja yang merupakan cerminan kecakapan berpikir abstrak dalam atau melalui bahasa.

#### 2.1.7.2. Teori Belajar Bruner

Menurut Trianto (2011:29) salah satu model intruksional kognitif yang sangat berpengaruh adalah model dari Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Bruner menyarankan agar siswa-siswa hendaknya belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri

#### 2.1.7.3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh siswa secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan menurut Trianto (2011:13) teori konstruktivisme ini 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.

Berdasarkan uraian tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa sebelum merancang pembelajaran, seorang guru harus menguasai sejumlah teori tentang belajar. Penguasaan teori itu dimaksudkan agar guru mampu mempertanggungjawabkan secara ilmiah perilakunya dalam mengajar, dan apa yang akan diajarkannya pada siswa. Dalam penelitian ini teori yang mendukung pendekatan Saintifik berbantu media visual diantaranya adalah teori kognitif dan konstruktivisme. Dapat diuraikan sebagai berikut; teori kognitif dalam model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* menyatakan bahwa siswa belajar melalui partisipasi aktif untuk memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui pengamatan lingkungan disekitar siswa. Sedangkan sesuai dengan teori konstruktivisme dalam model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*, siswa harus menemukan dan

mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar itu, pembelajaran dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Guru tidak sekedar mentransfer materi kepada siswa melainkan siswa juga harus membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar.

#### **2.1.8. Penerapan Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran PKn**

Sebuah kelas dikatakan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*, jika menetapkan komponen utama pembelajaran efektif ini dalam pembelajarannya. Penerapan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberi kontribusi apa yang akan mereka selidiki. Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas.
2. Siswa membagi sub topik kepada seluruh anggota kelompoknya. Kemudian membuat perencanaan dari masalah yang akan diteliti, bagaimana proses dan sumber apa yang akan dipakai.
3. Siswa mengumpulkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan dan mengaplikasikan bagian mereka ke dalam pengetahuan baru dalam mencapai solusi masalah kelompok dengan media *crossword puzzle*.

4. Setiap kelompok mempersiapkan tugas akhir yang akan dipresentasikan di depan kelas.
5. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain tetap mengikuti
6. Guru memberikan soal ulangan mencakup seluruh topik yang telah diselidiki dan dipresentasikan
7. Evaluasi

## **2.2. KAJIAN EMPIRIS**

Penelitian ini didasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Suarini, dkk(2012/2013) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI (*Group Investigation*) Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Pkn Pada Siswa Kelas VII 2 Smp Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013”. Adapun hasilnya yaitu Hasil penelitian pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajarsiswa adalah sebesar 79.28 dan termasuk kategori cukup dengan daya serap 79.28% dan ketuntasan klasikal sebesar 78.57%, hasil penelitian pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 90, dan termasuk dalam kategori baik dengan daya serap 90% dan ketuntasan klasikal 100%. Aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam kategori cukup aktif, sedangkan aktivitas siswa pada siklus II termasuk dalam kategori sangat aktif.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian lain oleh Dewi, dkk(2013) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas VIII H Di Smp Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 61,3% termasuk ke dalam

kategori kurang dengan nilai rata-rata sebesar 72,70, sedangkan pada siklus II yaitu sebesar 100% termasuk ke dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 83,43. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 38,7%.

Penelitian Mubtadiin(2014) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI Wates Sumbergempol Tulungagung Tahun 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan model *group investigation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebebasan berorganisasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik pada tes siklus I yakni sebesar 48,85% yang sebelumnya pada pelaksanaan pre tes hanya sebesar 21,42%, dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 85,71%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan penerapan model pembelajaran *groupinvestigation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Wates Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian Rialistya(2012) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Peta Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas IV MI Sukorejo 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun 2012”. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* mampu menarik perhatian siswa terhadap pelajaran IPS. Dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa terhadap perhatian belajar siswa menunjukkan, pra-siklus yang memenuhi KKM (18,18%), setelah menggunakan

strategi *Crossword Puzzle* pada siklus I menjadi (36,4%), siklus II menjadi (63,6%) dan siklus III menjadi (100%). Nilai yang tidak memenuhi KKM pada pra-siklus (81,82%), setelah menggunakan strategi *Crossword Puzzle* pada siklus I menjadi (63,6%), siklus II menjadi (36,4%) dan siklus III menjadi (0%). Dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* yang tepat akan mampu meningkatkan prestasi dan ketuntasan belajar siswa, dilihat dari rata-rata hasil tes formatif pada setiap siklus yaitu pra-siklus (55,45), siklus I menjadi (65,45), siklus II menjadi (71,82) dan siklus III menjadi (79,09). Mengacu pada hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada para guru atau calon guru untuk selalu meningkatkan inovasi pembelajarannya dengan menggunakan media, model, metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi.

Penelitian Yanti (2014) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn melalui Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation Kelas IV SDN No.28/1 Desa Malapari". Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terjadi peningkatan ketuntasan secara klasikal dimana pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 7 orang dengan persentase 37% dengan rata-rata 60 dan meningkatkan menjadi 68,4% dengan siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dari 19 siswa dengan rata-rata kelas 7,36 pada siklus II. Pada siklus III jumlah yang tuntas adalah 17 orang dari 19 siswa dengan persentase 89,4% dan memperoleh nilai rata-rata 8,15. Dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar pada tiap siklus. Sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh dan dianalisis maka membuktikan bahwa model pembelajaran group investigation. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada

materi mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat di kelas IV SDN No.28/I Desa Malapari.

*The research from Keim, dkk(1999) the title is "Solving Crossword Puzzles as Probabilistic Constraint Satisfaction". Crossword puzzle solving is a classic constraint satisfaction problem, but, when solving a real puzzle, the mapping from clues to variable domains is not perfectly crisp. At best, clues induce a probability distribution over viable targets, which must somehow be respected along with the constraints of the puzzle. Motivated by this type of problem, we describe a formal model of constraint satisfaction with probabilistic preferences on variable values. Two natural optimization problems are defined for this model: maximizing the probability of a correct solution, and maximizing the number of correct words (variable values) in the solution. the latter, we apply an efficient iterative approximation equivalent to turbo decoding and present results on a collection of real and artificial crossword puzzles.*

Penelitian dari Keim, dkk(1999) yang berjudul "Memecahkan Crossword Puzzle sebagai Kepuasan Probabilistic Kendala" tujuan dari proyek ini adalah untuk melanjutkan pemahaman kita tentang bagaimana siswa belajar. Apakah meninjau untuk ujian menggunakan metode pengajaran tertentu benar-benar meningkatkan pembelajaran siswa materi kuliah?. Melalui analisis komparatif dari dua bagian dari kelas yang sama para peneliti diuji untuk melihat apakah menggunakan teka-teki silang sebagai teknik review 'fun' benar-benar mempengaruhi nilai ujian siswa sebagai bukti keberhasilan pembelajaran. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa beberapa kelas diuntungkan sementara yang lain tidak .

*The research from Forst (1988) the title is “The crossword puzzle paradigm: The effectiveness of different word fragments as cues for the retrieval of words”. We investigated the internal structure of words in the mental lexicon by using a crossword puzzle paradigm. In two experiments, subjects were presented with word fragments along with a semantic cue, and were asked to retrieve the whole word that contained the presented fragment and was compatible with the semantic information. In Experiment 1, we found that any cluster of three adjacent letters facilitated retrieval better than dispersed letters. Moreover, syllabic clusters had a greater facilitative effect than nonsyllabic pronounceable clusters or nonpronounceable clusters. In Experiment 2, we found that syllable units facilitated retrieval better than morphemic units. The results are interpreted as evidence for the existence of lexical subunits that are larger than the letter but smaller than the word, and that are organized according to phonologic principles. We propose an interactive model for how crossword puzzles are solved.*

Penelitian dari Forst (1988) yang berjudul “Paradigma Teka-teki silang: Efektivitas Fragmen Kata yang Berbeda Sebagai Isyarat Untuk Pengambilan Kata” kami menyelidiki struktur internal kata dalam leksikon mental dengan menggunakan paradigma teka-teki silang. Dalam dua percobaan, subjek disajikan dengan fragmen kata bersama dengan isyarat semantik, dan diminta untuk mengambil seluruh kata yang mengandung fragmen disajikan dan kompatibel

dengan informasi semantik. Dalam Percobaan 1, kami menemukan bahwa klaster setiap huruf ofthree berdekatan difasilitasi pengambilan lebih baik dari surat tersebar. Selain itu, kelompok suku kata memiliki efek fasilitatif lebih besar dari cluster diucapkan nonsyllabic atau kelompok nonpronounceable. Dalam eksperimen 2, kami menemukan bahwa unit suku kata difasilitasi pengambilan lebih baik dari unit morfemis. Hasilnya ditafsirkan sebagai bukti keberadaan oflexical subunit yang lebih besar dari surat itu tetapi lebih kecil dari kata, dan yang diatur sesuai dengan prinsip-prinsip fonologis. Kami mengusulkan model interaktif untuk bagaimana teka-teki silang yang diselesaikan.

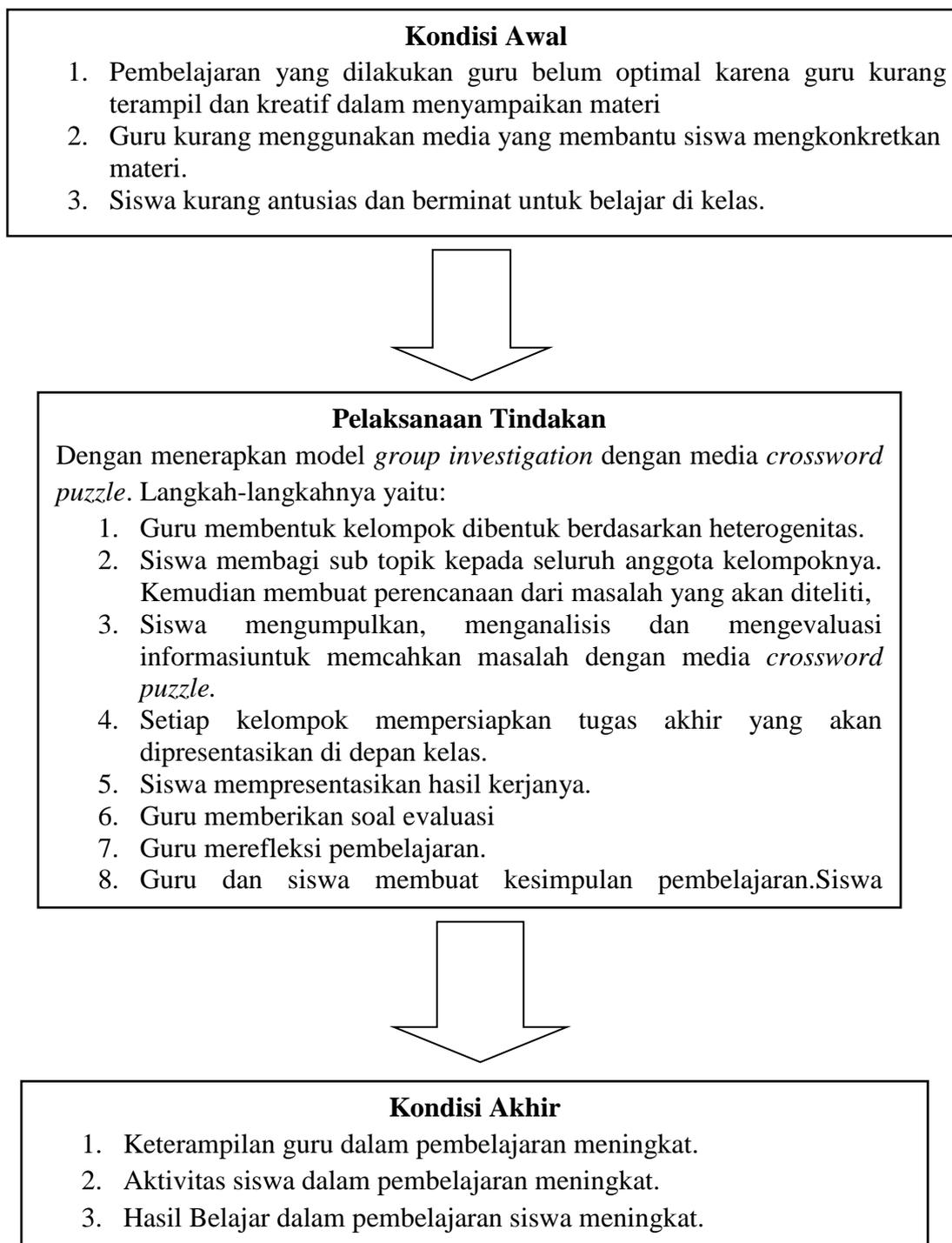
*The research from Zwiefelhofer (2009) the tittle is "Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning?". The goal of this project was to further our understanding of how students learn. Does reviewing for exams using certain teaching methods actually enhance students' learning of course material? Through a comparative analysis of two sections of the same class the researchers tested to see if using crossword puzzles as a 'fun' review technique actually affects students' exam scores as evidence of successful learning. The results revealed that some classes benefited while others did not.*

Penelitian dari Zwiefelhofer (2009) yang berjudul "Meninjau untuk Ujian : Do Crossword Puzzle Bantuan dalam Sukses Belajar Mahasiswa " ?. Tujuan dari proyek ini adalah untuk melanjutkan pemahaman kita tentang bagaimana siswa belajar. Apakah meninjau untuk ujian menggunakan metode pengajaran tertentu benar-benar meningkatkan belajar siswa materi saja ? Melalui analisis komparatif dari dua bagian dari kelas yang sama para peneliti menguji untuk melihat apakah

menggunakan teka-teki silang sebagai teknik ' menyenangkan ' review benar-benar mempengaruhi nilai ujian siswa sebagai bukti keberhasilan pembelajaran . Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa kelas manfaat sementara yang lain tidak

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* meningkat dengan baik. Perbedaan penelitian yang sudah dilakukan oleh penelitian lain yaitu pada penelitian ini tidak hanya hasil belajar yang meningkat, tetapi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar meningkat. Oleh karena itu, penelitian tersebut dapat dijadikan pendukung untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai penelitian dalam pembelajaran PKn.

### 2.3. KERANGKA BERPIKIR



**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Group Investigation Dengan

Media Crossword Puzzle

## **2.4.HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Penerapan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. SUBYEK PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang, tahun ajaran 2014/2015. Adapun siswa kelas IV sebanyak 31 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Guru observer adalah guru kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang.

#### **3.2. VARIABEL PENELITIAN**

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

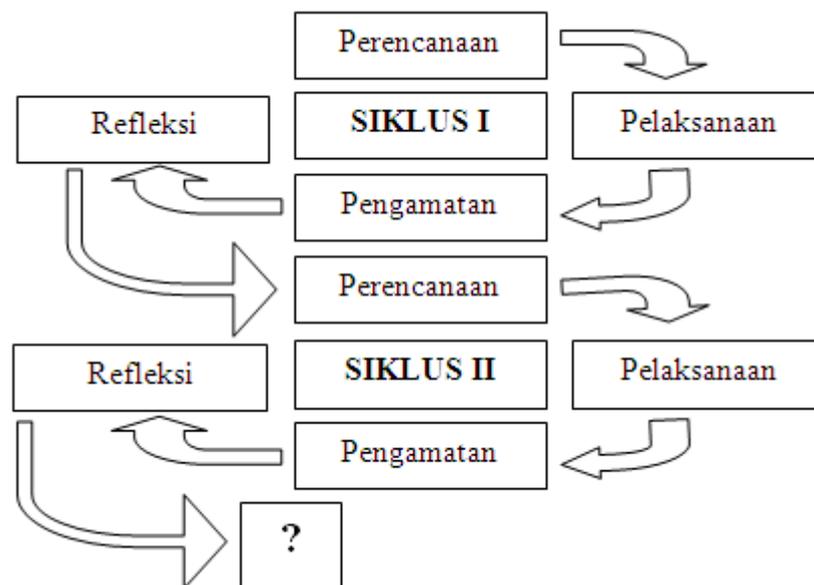
- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran pembelajaran PKn dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.
- c. Hasil belajar dalam pembelajaran PKn dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

#### **3.3. PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

Menurut IGAK Wardhani (2007:1.4) PTK ialah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Sedangkan menurut Suyadi (2014:18) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Kesimpulannya penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru bersama tim kolabolator untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Arikunto (2014:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



**Bagan 2.2**Skema Siklus PTK

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut:

### **3.3.1. Perencanaan**

PTK tidak ubahnya seperti penelitian-penelitian ilmiah lain yang selalu dipersiapkan secara matang (Suyadi 2014:50). Perencanaan setiap siklus disusun

perencanaan pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran. Dengan demikian dalam perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan khususnya oleh guru dalam proses pembelajaran, ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran (Sanjaya 2013:78). Dalam penelitian ini, perencanaan pembelajarannya sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah yang terjadi di kelas;
2. Merumuskan masalah dan menganalisis penyebab masalah;
3. Mencari solusi dari masalah;
4. Menelaah SK dan KD mata pelajaran PKN kelas IV yang akan dilakukan tindakan penelitian;
5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator;
6. Menyiapkan media dan keperluan yang akan digunakan dalam penelitian;
7. Menyiapkan alat evaluasi pembelajaran;
8. Merencanakan pelaksanaan tindakan di kelas.

### **3.3.2. Pelaksanaan Tindakan**

Tahap kedua dari PTK adalah pelaksanaan. Tahap ini dilaksanakan untuk memperbaiki masalah berdasarkan pemecahan masalah yang telah ditetapkan. Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan (Arikunto, 2014:126). Pelaksanaan adalah menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, yaitu bertindak di kelas. Hendaknya perlu diingat bahwa pada tahap ini, tindakan harus sesuai dengan rencana, tetapi harus terkesan alamiah dan tidak direkayasa (Suyadi 2014:62)

### **3.3.3. Observasi**

Observasi, dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun (Sanjaya 2013:79). Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan tindakan dalam KBM yang melibatkan seluruh komponen pembelajaran dengan aktor utama siswa dan guru. Oleh karena itu, setiap perilaku guru dan siswa menjadi fokus pengamatan. Pengamatan harus sesuai dengan sebagaimana yang terjadi dalam KBM, maka diperlukan beragam alat pengambilan data yang beragam, agar pengamat dapat mencatat secermat mungkin menangkap setiap detail informasi dalam pembuatan laporan.

Pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini melalui observasi yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini aspek-aspek yang diamati/diobservasi adalah keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen yang telah disusun.

### **3.3.4. Refleksi**

Tahap keempat atau terakhir dalam PTK adalah refleksi (*reflecting*). Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan (Suyadi 2014:64). Berdasarkan hasil analisis peneliti melakukan refleksi, yaitu mencoba mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru dan siswa, serta hasil belajar pada siswa kelas IV pada SDN Plalangan 04 Semarang, apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus

pertama. Kemudian tim kolaborasi membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya dengan mengacu pada siklus sebelumnya.

### **3.4. SIKLUS PENELITIAN**

Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto 2014:16). Secara rinci perencanaan siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **3.4.1. Siklus Pertama**

##### 3.4.1.1. Perencanaan

1. Menentukan materi PKn yang sesuai dengan indikator
2. Menyusun RPP dengan materi globalisasi
3. Mempersiapkan sumber berupa buku pelajaran dan mempersiapkan masalah berupa teka teki silang
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati guru saat mengajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran

##### 3.4.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Prosedur pelaksanaannya adalah :

1. Guru membuka pelajaran
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menyampaikan materi pembelajaran

4. Apersepsi “Apakah kamu merasakan adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari? Misalnya, kamu pernah melihat gaya rambut yang warna-warni atau gaya pakaian ketat memakai rantai ? “
5. Guru menjelaskan pengertian globalisasi dan dampak globalisasi (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 7kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. (eksplorasi)
7. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (eksplorasi)
8. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain. (eksplorasi)
9. Guru memberikan sebuah amplop permasalahan yang akan dikerjakan oleh siswa (eksplorasi)
10. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan (elaborasi)
11. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan menggunakan teka teki silang yang telah diberikan guru. (elaborasi)
12. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (elaborasi)
13. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi (konfirmasi)
14. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa (konfirmasi)
15. Guru memberikan penguatan pada siswa tentang materi yang diajarkan (konfirmasi)

16. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.  
(konfirmasi)
17. Siswa mengerjakan tes formatif. (konfirmasi)
18. Guru menilai tes formatif (konfirmasi)
19. Guru memberikan penghargaan pada siswa yang berprestasi (konfirmasi)
20. Guru menutup pembelajaran dengan ucapan salam. (konfirmasi)

#### 3.4.1.3. Observasi

Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat.

Observasi pada siklus dilakukan untuk:

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan instrumen penelitian dan penilaian hasil belajar siswa.
2. Mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

#### 3.4.1.4. Refleksi

1. Mengkaji proses pelaksanaan pembelajaran yaitu pada aktivitas siswa dan keterampilan guru pada siklus I.
2. Mengkaji kekurangan dan permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, serta mendiskusikan bagaimana cara melakukan perbaikan dengan kolabolator.
3. Menyusun perencanaan tindak lanjut untuk siklus II

### **3.4.2. Siklus Kedua**

#### 3.4.2.1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Dalam tahap ini meliputi:

1. Menentukan materi PKn yang sesuai dengan indikator
2. Menyusun RPP dengan materi globalisasi
3. Mempersiapkan sumber berupa buku pelajaran dan mempersiapkan media berupa teka teki silang
4. Menyiapkan lembar kerja siswa
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati guru saat mengajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran

#### 3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

1. Guru membuka pelajaran
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menyampaikan materi pembelajaran
4. Apersepsi “Kamu mungkin pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain? Atau, kamu juga pernah melihat kesenian dari kebudayaan negara lain yang ditampilkan di Indonesia?”
5. Guru menjelaskan macam-macam kebudayaan Indonesia dan misi kebudayaan Indonesia ke luar negeri (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 7 kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. (eksplorasi)

7. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (eksplorasi)
8. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain. (eksplorasi)
9. Guru memberikan sebuah amplop permasalahan yang akan dikerjakan oleh siswa (eksplorasi)
10. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan (elaborasi)
11. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan menggunakan teka teki silang yang telah di berikan guru. (elaborasi)
12. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (elaborasi)
13. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi (konfirmasi)
14. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa (konfirmasi)
15. Guru memberikan penguatan pada siswa tentang materi yang diajarkan (konfirmasi)
16. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (konfirmasi)
17. Siswa mengerjakan tes formatif. (konfirmasi)
18. Guru menilai tes formatif (konfirmasi)
19. Guru memberikan penghargaan pada siswa yang berprestasi (konfirmasi)
20. Guru menutup pembelajaran dengan ucapan salam. (konfirmasi)

#### 3.4.2.3. Observasi

Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat.

Observasi pada siklus dilakukan untuk:

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan instrumen penelitian dan penilaian hasil belajar siswa.
2. Mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

#### 3.4.2.4. Refleksi

1. Mengkaji proses pelaksanaan pembelajaran yaitu pada aktivitas siswa dan keterampilan guru pada siklus II.
2. Mengkaji kekurangan dan permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II, serta mendiskusikan bagaimana cara melakukan perbaikan dengan kolabolator.
3. Menyusun perencanaan tindak lanjut untuk siklus III

### **3.4.3. Siklus Ketiga**

#### 3.4.3.1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus ketiga adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Dalam tahap ini meliputi:

1. Menentukan materi PKn yang sesuai dengan indikator
2. Menyusun RPP dengan materi globalisasi
3. Mempersiapkan sumber berupa buku pelajaran dan mempersiapkan media berupa teka teki silang
4. Menyiapkan lembar kerja siswa

5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati guru saat mengajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran

#### 3.4.3.2. Pelaksanaan Tindakan

1. Guru membuka pelajaran
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menyampaikan materi pembelajaran
4. Apersepsi “anak-anak kemarin kalian sudah belajar tentang globalisasi, coba sebutkan apa saja kebudayaan indonesia yang kalian ketahui ”
5. Guru menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. (eksplorasi)
7. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (eksplorasi)
8. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain. (eksplorasi)
9. Guru memberikan sebuah amplop permasalahan yang akan dikerjakan oleh siswa (eksplorasi)
10. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan (elaborasi)
11. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan menggunakan teka teki silang yang telah di berikan guru. (elaborasi)
12. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (elaborasi)

13. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi (konfirmasi)
14. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa (konfirmasi)
15. Guru memberikan penguatan pada siswa tentang materi yang diajarkan (konfirmasi)
16. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (konfirmasi)
17. Siswa mengerjakan tes formatif. (konfirmasi)
18. Guru menilai tes formatif (konfirmasi)
19. Guru memberikan penghargaan pada siswa yang berprestasi (konfirmasi)
20. Guru menutup pembelajaran dengan ucapan salam. (konfirmasi)

#### 3.4.3.3. Observasi

Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan teman sejawat.

Observasi pada siklus dilakukan untuk:

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan instrumen penelitian dan penilaian hasil belajar siswa.
2. Mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

#### 3.4.3.4. Refleksi

1. Mengevaluasi proses pelaksanaan pembelajaran yaitu pada aktivitas siswa dan keterampilan guru.
2. Mengkaji catatan keberhasilan dan kendala pada proses pembelajaran siklus III dengan membandingkan perbedaan kondisi pada siklus I, siklus II, dan siklus III.

3. Menarik kesimpulan apakah siklus dapat dilanjutkan atau dihentikan. Apabila hasil pembelajaran pada siklus III telah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan, namun apabila belum memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### **3.5. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA**

#### **3.5.1. Sumber Data**

Arikunto (2014:129) mengatakan bahwa data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat. Sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

##### 3.5.1.1. Siswa

Sumber data siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga, hasil evaluasi dalam pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crosswordpuzzle*.

##### 3.5.1.2. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crosswordpuzzle*.

##### 3.5.1.3. Data Dokumen

Data dokumen pada penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa sebelumnya serta foto dan video pada pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crosswordpuzzle*.

#### 3.5.1.4. Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

### 3.5.2. Jenis Data

#### 3.5.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran. Data ini diperoleh dari pengukuran langsung maupun dari angka-angka yang diperoleh dengan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif bersifat objektif dan bisa ditafsirkan sama oleh semua orang (Widoyoko, 2014:21)

Data kuantitatif dalam penelitian ini diwujudkan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pada pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

#### 3.5.2.2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa/kejadian dan lainnya yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau berupa kata-kata. Penentuan kualitas data itu menuntut kemampuan menilai tentang bagaimana mutu sesuatu itu. Data ini biasanya diperoleh dari hasil wawancara yang bersifat subjektif sebab data tersebut dapat ditafsirkan lain oleh orang yang berbeda. Data kualitatif dapat diangkakan dalam bentuk ordinal atau rangking. (Widoyoko, 2014:18-19)

Data kualitatif dalam penelitian diperoleh dari data hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa, dan catatan lapangan dalam pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

### **3.5.3. Teknik Pengumpulan Data**

#### 3.5.3.1. Teknik Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. (Poerwanti, 2008:1.34)

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif maupun psikomotorik siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

#### 3.5.3.2. Teknik Non Tes

Teknik non-tes dapat dilakukan dengan observasi baik secara langsung ataupun tak langsung, angket ataupun wawancara. Dapat pula dilakukan dengan Sosiometri, tehnik 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)

#### 3.5.3.2.1. Observasi

Observasi merupakan tehnik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Berhubungan dengan kegiatan siswa, observasi dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya 2013:86).

#### 3.5.3.2.2. Wawancara

Wawancara atau interviu dapat diartikan sebagai tehnik mengupulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Sanjaya 2013:96).

#### 3.5.3.2.3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan berisi hal-hal yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi. Berfungsi untuk memperkuat data yang diperoleh selama pembelajaran (Arikunto 2014:78). Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat hal-hal yang tidak terekam dalam lembar pengamatan atau observasi.

#### 3.5.3.2.4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku surat notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2014: 206)

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi untuk memberikan gambaran nyata pembelajaran. Dokumen yang

digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Serta dokumentasi berupa foto-foto pembelajaran.

### 3.6. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah :

#### 3.6.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata, skor tertinggi, skor terendah. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan skor berdasarkan proporsi.

$$\text{Skor} = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan :

B= banyaknya butir yang dijawab benar

St= skor maksimal

(Poerwanti:2008:6-3)

2. Menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal.

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

Keterangan :

P : Persentase siswa yang tuntas

(Aqib, 2014:41)

3. Menghitung rerata (mean).

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

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

(Aqib, 2014:40-41)

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN Plalangan 04 Semarang yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan Minimal		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
$\geq 65$	$\geq 80\%$	<b>Tuntas</b>
$< 65$	$< 80\%$	<b>Tidak Tuntas</b>

(Sumber: KKM mata pelajaran PKn di SDN Plalangan 04 Semarang)

Kriteria ketuntasan belajar mata pelajaran PKn

SDN Plalangan 04 Semarang

Kriteria ketuntasan	Kategori	Kualifikasi
86 – 100	Sangat baik (A)	Tuntas
76 – 85	Baik (B)	Tuntas
65 – 75	Cukup (C)	Tuntas
0-64	Kurang (D)	Tidak tuntas

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa untuk hasil belajar siswa yang nilainya dibawah 65 maka dinyatakan tidak tuntas, sedangkan hasil belajar siswa yang nilainya sama atau lebih besar dari 65 maka dinyatakan tuntas. Peneliti

mentargetkan hasil belajar siswa menjadi  $\geq 76$  dan ketuntasan klasikal menjadi  $\geq 80\%$  setelah diadakan penelitian.

### 3.6.2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa pembelajaran menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrument pengamatan keterampilan guru dan instrument pengamatan aktivitas siswa. Purwanti dkk (2008: 6.9), menjelaskan dalam bentuk contoh instrument untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat adalah 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1 – 5 maka skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 50. Dengan demikian mediannya adalah  $(10 + 50)/2$  yaitu sebesar 30. Jika dibagi menjadi 4 kategori maka skala 10 – 20 termasuk tidak berminat, 21 – 30 kurang berminat, 31 – 40 berminat dan skala 41 – 50 sangat berminat.

Maka dari contoh tersebut untuk menentukan skor dalam 4 kategori, langkah langkah yang ditempuh yaitu:

- a) menentukan skor maksimal dan skor minimal,
- b) menentukan median dari data skor yang diperoleh dengan,
- c) membagi rentang skor menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang).

Jika:

M = Skor Maksimal

K = Skor Minimal

$n$  = Banyaknya data

$$n = (M - K) + 1$$

Untuk rumus yang digunakan adalah Heryanto, Hamid (2008: 5.3).

Letak  $Q1 = \frac{1}{4}(n + 2)$  untuk  $n$  genap atau  $Q1 = \frac{1}{4}(n + 1)$  untuk data ganjil

Letak  $Q2 = \frac{2}{4}(n + 1)$  untuk data genap maupun data ganjil

Letak  $Q3 = \frac{3}{4}(3n + 2)$  untuk data genap atau  $Q3 = \frac{1}{4}(3n + 1)$  untuk data ganjil

Letak  $Q4$  = skor maksimal, maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut.

Maka, kriteria ketuntasan adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar**

Kriteria ketuntasan	Kategori
$Q3 \leq \text{skor} \leq M$	Sangat baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup
$N \leq \text{skor} < Q1$	Kurang

Deskripsi kualitatif kemampuan/kinerja guru, keaktifan siswa dan kualitas pembelajaran

Rentang			Kategori
Keaktifan siswa	Kemampuan guru	Kualitas pembelajaran	
24,5 – 32	30,5 – 40	26 – 32	Sangat baik
16 – 24,5	20 – 30,5	20 – 25,9	Baik
7,5 – 16	9,5 – 20	13,5 – 19,9	Cukup
0 – 7,5	0 – 9,5	8 – 13,4	kurang

### 3.7. INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Keterampilan guru dalam pembelajaran pembelajaran PKn melalui model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3. 80% siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 65$  dalam pembelajaran PKn.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh sebesar 28 dengan kriteria baik, jumlah skor pada siklus II meningkat menjadi 34 dengan kriteria sangat baik, dan jumlah skor 37 dengan kriteria sangat baik pada siklus III. Hasil penelitian tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu keterampilan guru meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik pada pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* menunjukkan adanya peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus I mendapatkan jumlah skor 21,7 dengan kriteria baik, jumlah skor meningkat pada siklus II menjadi 24 kriteria baik, serta jumlah skor 27,8 kriteria sangat baik pada siklus III. Hasil penelitian tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu aktivitas siswa meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya

baik pada pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* juga menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa 64,4% dengan nilai rata-rata 66, pada siklus II meningkat menjadi 77% dengan nilai rata-rata 69, serta persentase hasil belajar siswa menjadi 90,48% dengan nilai rata-rata 71 pada siklus III. Hasil penelitian tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 81% siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang mengalami ketuntasan belajar pada pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*.

Berdasarkan simpulan tersebut, terbukti bahwa penggunaan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang pada pembelajaran PKn.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan simpulandalam pembelajaran PKn menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Hendaknya guru dapat menerapkan metode atau model pembelajaran yang menarik dengan memperhatikan karakteristik siswa.

- b. Sebaiknya siswa lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Harapan tersebut dapat dicapai apabila guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran serta memvariasikan media pembelajaran.
- c. Model *group investigation* dengan media *crossword puzzle* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Sehingga model dan media dalam pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Badarudin. 2011. *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Online), (**Error! Hyperlink reference not valid.** diakses tanggal 29Juni 2015).
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Diknas
- \_\_\_\_\_. 2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran PKn*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Djamarah, Saeful .Bachri . 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghannoe, M. 2010. *Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka-Teki Yang Dirancang Khusus Untuk Kecerdasan*. Yogyakarta: Buku Biru
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Nar, H.M.Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kapile, dkk dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Ampana Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Penggunaan Model *Group Investigation*”.*Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2 (3).
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Poerwanti, Endang., dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.Remaja Rosdakarya
- Raharjo, dkk(2014) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Media *Crossword Puzzle*”.*Jurnal PPKN UNJ Online* 2 (4).
- Rifa’i, Achmad, dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. emarang: UPT UNNES Press.
- Rialistya (2012) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Peta Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas IV MI Sukorejo 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun 2012”.  
*Jurnal PGMI STAIN Salatiga*

- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan. ( 2006) *Model Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Investigasi*. Yogyakarta: Depdinas PPPG Matematika
- Silberman. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Solihatini, E. 2012. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suarini, dkk(2012/2013) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI (*Group Investigation*) Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Pkn Pada Siswa Kelas VII 2 Smp Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013”. Jurnal FIS UNDIKSHA
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Suyadi. 2014. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta : Divapress

- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif. Bandung: Alfabeta
- Tanirejda, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Wardani, I.G.A.K 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widiyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam, 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD

# **LAMPIRAN I**

## **RPP**

**SILABUS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SIKLUS I KELAS IV SEMESTER II**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	1. Pengertian globalisasi 2. Dampak positif dan negatif globalisasi 3. Pengaruh sosial globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memahami pengertian globalisasi</li> <li>○ Menyebutkan dampak negatif akibat adanya globalisasi</li> <li>○ Menyebutkan dampak positif akibat adanya globalisasi</li> <li>○ Menjelaskan pengaruh sosial yang terjadi dengan adanya globalisasi</li> </ul>	4.1.1 Memahami pengertian globalisasi dalam arti luas 4.1.2 Menyebutkan dampak globalisasi di lingkungannya 4.1.3 Menjelaskan perubahan sosial akibat globalisasi	Tugas Individu dan kelompok	Pilihan ganda  Uraian	Kegiatan 9.1  Hlm.167   Kegiatan 9.2  Hlm.170   Kegiatan 9.3  Hlm 173	2 x 35 menit	Sumber: Buku Paket “Bangga Menjadi Insan Pancasila” kelas IV halaman 95-105 oleh Sarjan dan Agung Nugroho Buku Paket “Menjadi Warga Negara yang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
								Baik” kelas IV halaman 79-102 oleh Prayoga Bestari dan Ati Sumiati BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV halaman 44-52 oleh Ressi Kartika Dewi, Sunny Ummul Firdaus, dan Wahuningrum Widayati

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

**Satuan Pendidikan** : SDN Plalangan 04 Semarang  
**Mata Pelajaran** : PKN  
**Kelas/ Semester** : IV/2  
**Alokasi waktu** : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

---

**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 Memahami pengertian globalisasi dalam arti luas

4.1.2 Menyebutkan dampak globalisasi di lingkungannya

4.1.3 Menjelaskan perubahan sosial akibat globalisasi

**IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami pengertian globalisasi dalam arti luas dengan benar.

2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan dampak globalisasi di lingkungannya dengan tepat.

3. Dengan memecahkan masalah tentang globalisasi, siswa dapat menjelaskan perubahan sosial akibat globalisasi dengan benar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin ( *Discipline* )

Tanggung jawab ( *responsibility* )

Kerja sama ( *Cooperation* )

Toleransi ( *Tolerance* )

Percaya diri ( *Confidence* )

Keberanian ( *Bravery* )

## V. Materi Ajar

1. Pengertian globalisasi
2. Dampak positif dan negatif globalisasi
3. Pengaruh sosial globalisasi

## VI. Metode, media, dan sumber

1. Model pembelajaran : *group investigation*
2. Metode pembelajaran : ceramah, penugasan, tanya jawab
3. Media : teka teki silang, amplop masalah
4. Sumber : KTSP 2006, silabus kelas IV.

Buku Paket “Bangga Menjadi Insan Pancasila” kelas IV halaman 95- 105 oleh Sarjan dan Agung Nugroho

Buku Paket “Menjadi Warga Negara yang Baik” kelas IV halaman 79-102 oleh Prayoga Bestari dan Ati Sumiatai

BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV halaman 44-52 oleh Ressi Kartika Dewi, Sunny Ummul Firdaus, dan Wahyuningrum Widayati

## VII. Langkah Pembelajaran

### 1. Pra kegiatan ( $\pm 5$ menit)

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Menulis tanggal di pojok kanan atas papan tulis

### 2. Kegiatan awal ( $\pm 5$ menit)

- a) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Memberikan apersepsi, dengan tanya jawab tentang lingkungan sekitar.

Misalnya :Apakah kamu merasakan adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari? Misalnya, kamu pernah melihat gaya rambut yang warna-warni atau gaya pakaian ketat memakai rantai.

c) Memberikan motivasi

**3. Kegiatan inti ( $\pm$  45 menit)**

1. Guru menjelaskan pengertian globalisasi (eksplorasi)
2. Guru membagi kelas menjadi 7 kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (eksplorasi)
4. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh pengaruh globalisasi (elaborasi)
5. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain. (eksplorasi)
6. Guru memberikan sebuah amplop permasalahan yang akan dikerjakan oleh siswa (eksplorasi)
7. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan (elaborasi)
8. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan menggunakan teka teki silang yang telah di berikan guru. (elaborasi)
9. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (elaborasi)
10. Guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum diungkapkan siswa. (konfirmasi)
11. Guru memberikan penghargaan terhadap siswa yang telah menyampaikan tanggapannya. (konfirmasi)

**4. Kegiatan akhir ( $\pm$  15 menit)**

- a. Dengan dibimbing oleh guru, siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan evaluasi.
- c. Guru memberikan tindak lanjut menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang.

d. Penutup.

### VIII. Penilaian

1. Prosedur tes :
    - a. Tes awal : -
    - b. Tes proses : Ada
    - c. Tes akhir : Ada
  2. Jenis tes :
    - a. Lisan : -
    - b. Tertulis : Ada
  3. Instrumen : 10 butir soal pilihan ganda dan 5 uraian singkat  
(terlampir)
  4. Penskoran :
- $$NA = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlahskormaksimal}} \times 100 = \frac{b}{25} \times 100 = \text{Skor}$$

Semarang, 17Maret 2015

Mengetahui

Observer

Peneliti

Siti Fadriyah, S.Pd

Fahmi Ria Utari

NIP. 197009091993032009

NIM. 1401411188

Mengetahui,

Kepala SDN Plalangan 04 Semarang

Isrom Ismail, S. Pd.M.Pd

NIP : 196707291991031004

## LAMPIRAN 1

### Materi pelajaran

#### 1. Pengertian Globalisasi

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

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

Sekarang semua itu sudah berbeda. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain walaupun jaraknya sangat jauh.

#### Dampak Globalisasi

Kemajuan teknologi berdampak positif dan negatif. Untuk lebih jelasnya, mari kita pelajari bersama-sama.

##### 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.

Adapun dampak negatif adanya globalisasi, antara lain:

### **1. Orang menjadi sangat individualis**

Individualis artinya mementingkan diri sendiri.

### **2. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa**

Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang menirugaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakaikan *ting-anting* bagi laki-laki dan lain-lain.

### **3. Budaya konsumtif**

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

### **4. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas.**

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

### **5. Budaya permisif**

Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti "*Selamat anda mendapat sebuah mobil Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25 juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo.*"

### **6. Menurunnya ikatan rohani**

Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan duniawi saja.

Globalisasi dalam masyarakat ditandai adanya hal-hal berikut. Perubahan sosial akibat globalisasi dapat kita saksikan saat ini meliputi beberapa jenis.

#### **1. Makanan**

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

#### **2. Pakaian**

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

### **3. Perilaku**

Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya sendiri-sendiri.

### **4. Gaya hidup**

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

**LAMPIRAN 3****KISI-KISI SOAL**

Mata Pelajaran : PKN

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

SK : 3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian			Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	1. Pengertian globalisasi 2. Dampak positif dan negatif globalisasi 3. Pengaruh sosial globalisasi	4.1.1 Memahami pengertian globalisasi dalam arti luas	Tes tertulis	Pilihan ganda, uraian	C1	1A,2A,6A,1B
		4.1.2 Menyebutkan dampak globalisasi di lingkungannya			C1	3A,5A,8A,2B,3B
		4.1.3 Menjelaskan perubahan sosial akibat globalisasi			C2	4A,7A,9A,10A,4B,5B

## LAMPIRAN 2

## LEMBAR KERJA SISWA

Nama kelompok :

Anggota kelompok : 1.

2.

3.

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Kelompokkan gambar-gambar berikut ke dalam kelompok tradisional atau modern.

Sumber: [www.adax.pl](http://www.adax.pl)

Kelompok .....

Sumber: [www.serambinews.com](http://www.serambinews.com)

Kelompok .....

Sumber: [www.photobucket.com](http://www.photobucket.com)

Kelompok .....



Sumber: [www.firstari.com](http://www.firstari.com)

Kelompok .....



Sumber: [www.sabrina.sg](http://www.sabrina.sg)

Kelompok .....



Sumber: [www.presidentri.go.id](http://www.presidentri.go.id)

Kelompok .....

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Buatlah kelompok yang terdiri atas laki-laki dan perempuan. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang pengaruh positif dan negatif di daerahmu akibat globalisasi. Kumpulkan kepada gurumu.

No.	Pengaruh Positif	Pengaruh Negatif
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

## LAMPIRAN 4

### EVALUASI

Nama : .....

No. Absen: .....

Nilai : .....

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

1. Kata "globalisasi" diambil dari kata glob yang artinya adalah . . .
  - a. Bola bumi
  - b. Tanah luas
  - c. Masyarakat
  - d. Masa kini
2. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin tersisih, dan masyarakat mulai menganut . . .
  - a. gaya hidup sederhana
  - b. gaya hidup modern
  - c. gaya hidup apa adanya
  - d. gaya hidup kuno
3. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada ....
  - a. sumber daya alam
  - b. teknologi
  - c. ilmu pengetahuan
  - d. transportasi
4. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang . . . .
  - a. transportasi
  - b. komunikasi
  - c. hiburan
  - d. seni
5. Berikut akibat terjadinya globalisasi, *kecuali* ....
  - a. banyak perusahaan asing di Indonesia
  - b. wilayah industri makin luas
  - c. berkomunikasi makin cepat dan mudah
  - d. kita mudah mendapat produk luar negeri
6. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, *kecuali* ....
  - a. menjadi lebih kreatif
  - b. mudah memperoleh informasi
  - c. menambah wawasan pengetahuan kita



**LAMPIRAN 5****KUNCI JAWABAN****A. Pilihan Ganda**

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

**B. Essay Singkat**

1. Globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Peristiwa yang terjadi di dunia dapat kita saksikan secara langsung tanpa harus mendatangnya.
2. - Memudahkan komunikasi dengan jarak jauh  
- Transportasi yang semakin modern  
- Dapat mengetahui informasi dunia
3. - Orang sangat individualis  
- Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa  
- Budaya konsumtif  
- Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas  
- Budaya permissive  
- Menurunnya ikatan rohani
4. - Makanan, masyarakat lebih memilih makanan cepat saji atau instan.  
- Pakaian, masyarakat biasa meniru pakaian Negara barat  
- Gaya hidup, gencarnya iklan mempengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir.  
- Perilaku, pudarnya gotong royong.

5. 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, televise satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Peningkatan interaksi cultural (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.

## LAMPIRAN 6

### PEDOMAN PENILAIAN

#### a. Pilihan Ganda

Nomor Soal	Penskoran
1-10	Jika jawaban <b>benar</b> diberi skor 1 Jika jawaban <b>salah</b> diberi skor 0

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

#### b. Uraian

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

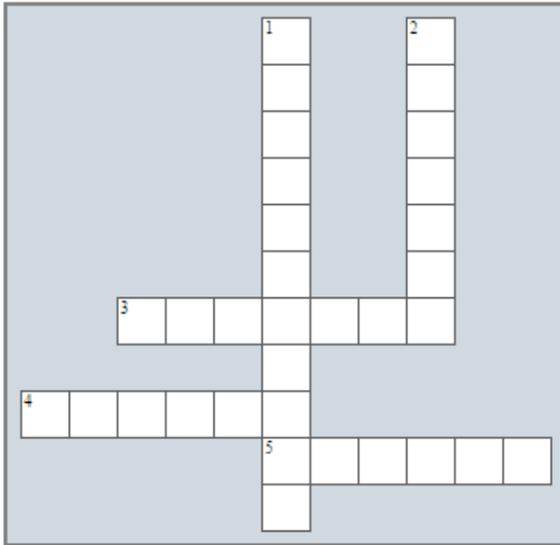
Skor maksimal : 15

Skor minimal : 0

#### Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{b}{25} \times 100$$

## MEDIA

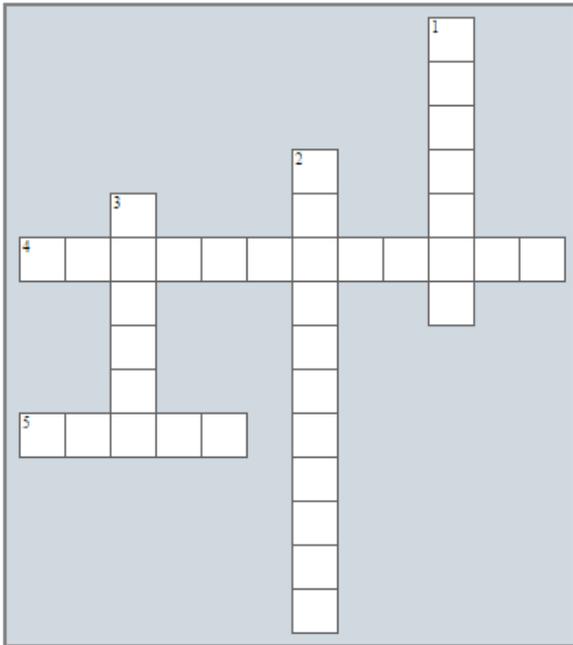


### Across

3. Mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas termasuk dampak . . .
4. Suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi, pengertian dari . . .
5. Makanan, pakaian, perilaku, dan gaya hidup termasuk dalam pengaruh . . .

### Down

1. Suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain, arti dari . . .
2. Orang menjadi sangat individualis merupakan dampak . . .

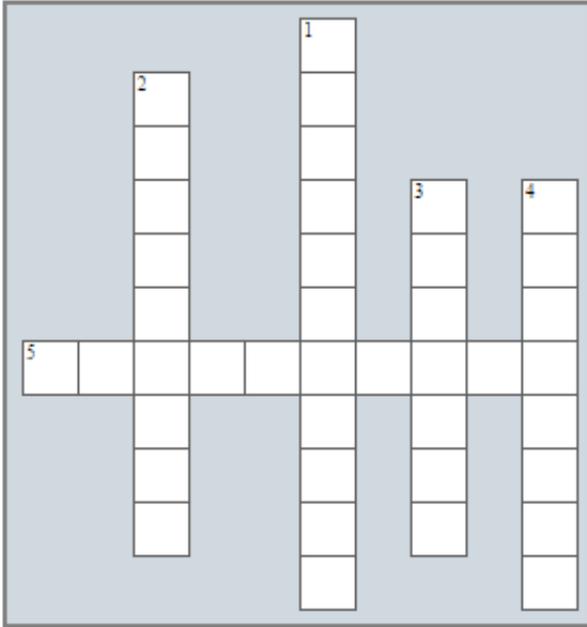


### Across

4. Memudahkan sarana prasana barang-barang luar negeri yang dahulu sangat sulit diperoleh, sekarang dengan mudah kita dapatkan di mana saja termasuk kemajuan globalisasi dalam bidang . . .
5. Apabila kebudayaan bangsa Indonesia tidak dilestarikan maka kebudayaan tersebut akan . . .

### Down

1. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji, termasuk contoh pengaruh globalisasi pada . . .
2. Suatu proses mendunia atau menuju satu dunia, pengertian dari . . .
3. Tari seudati khas Nanggroe Aceh Darussalam dan tari piring khas Minangkabau, Sumatera Barat, termasuk kategori tradisional pada . . .

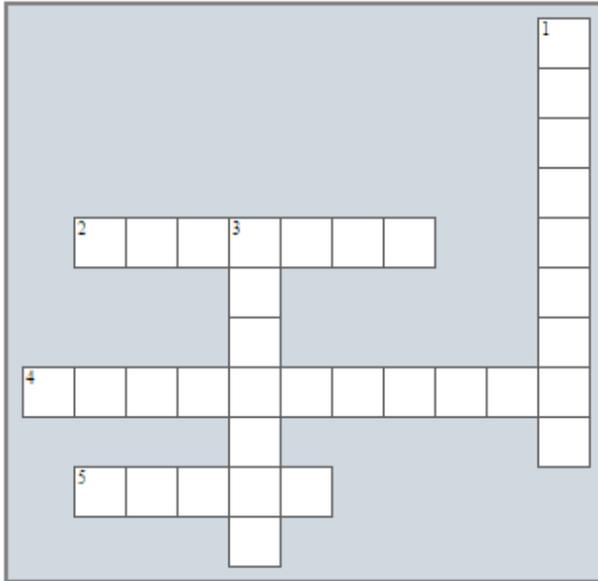


### Across

5. Dengan adanya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile termasuk dalam pengaruh globalisasi dalam bidang . . .

### Down

1. Proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya, yaitu pengertian dari . . .
2. adanya globalisasi dapat mengetahui . . . dunia
3. Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari negara maju, sehingga mendorong industri pakaian termasuk pengaruh sosial dalam . . . berkembang pesat.
4. Pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya sendiri-sendiri, termasuk perubahan sosial dalam . . .

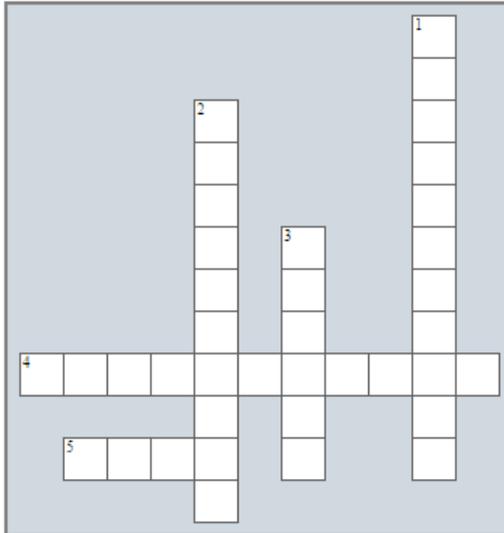


### Across

2. Ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi dunia adalah adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang . . .
4. Suatu proses dimana bata-batas suatu negara menjadi semakin sempit karena kemudahan interaksi antara negara baik berupa pertukaran informasi, perdagangan, teknologi, gaya hidup dan bentuk-bentuk interaksi yang lain, merupakan pengertian . . .
5. Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya . . .

### Down

1. Kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat termasuk dalam budaya . . .
3. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas merupakan dampak . . .

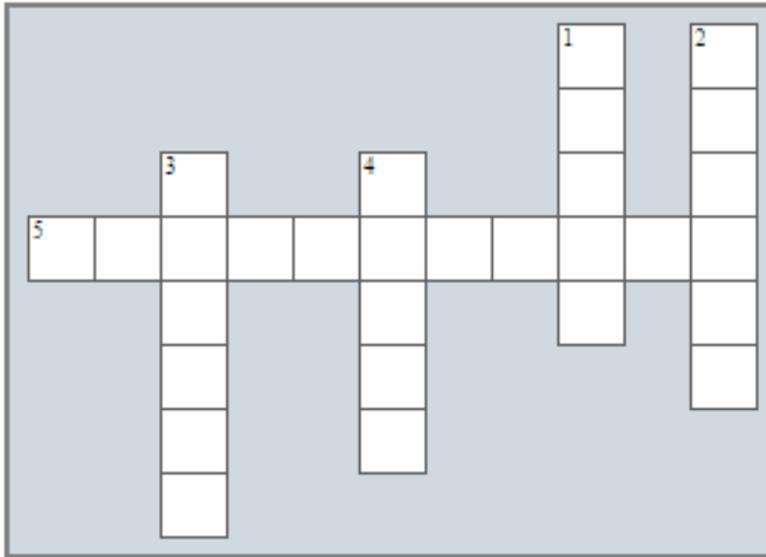


### Across

4. tarian daerah, lagu daerah, musik daerah, alat musik daerah termasuk dalam jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia pada kategori . . .
5. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari . . . bangsa di Indonesia

### Down

1. Proses dimana pengalaman kehidupan sehari-hari, ide-ide dan informasi menjadi standar di seluruh dunia, merupakan pengertian dari . . .
2. Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki Suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi termasuk perubahan sosial dalam . . .
3. Tari seudati khas Nanggroe Aceh Darussalam dan Tari piring khas Minangkabau, Sumatera Barat adalah kebudayaan bangsa Indonesia pada . . .

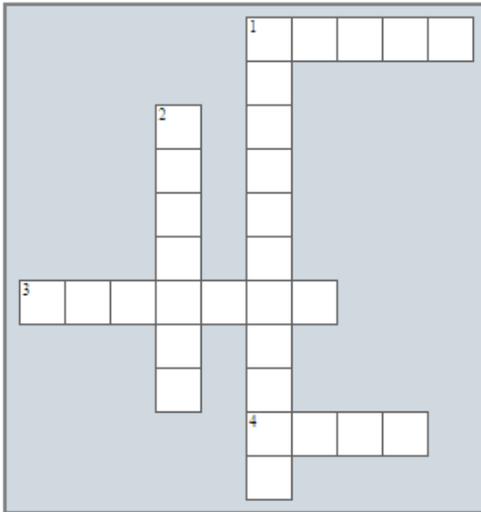


### Across

5. proses Menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat merupakan pengertian dari . . .

### Down

1. Tarian dari indonesia yang berasal dari bali yang merupakan kebudayaan indonesia adalah . . .
2. Makanan, gaya hidup, perilaku, dan pakaian merupakan contoh pengaruh globalisasi dalam pengaruh . . .
3. Musik dangdut, musik pop, film indonesia, dan sastra termasuk jenis kebudayaan indonesia pada katategori . . .
4. Kata globalisasi berasal dari kata . . . yang artinya bumi tiruan atau dunia tiruan



### Across

1. Kata globalisasi berasal dari kata . . . yang artinya bumi tiruan atau dunia tiruan
3. Memudahkan masyarakat memperoleh informasi dunia dan memudahkan sarana dan prasana termasuk dampak . . .
4. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari . . . bangsa di Indonesia yang merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia.

### Down

1. Suatu proses mendunia atau menuju satu dunia. Peristiwa yang terjadi di dunia dapat kita saksikan secara langsung tanpa harus mendatangnya merupakan pengertian dari . . .
2. Meminiru model budaya barat dalam memakai pakaian yang ketat merupakan contoh perubahan sosial dalam . . .

## SILABUS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SIKLUS II KELAS IV SEMESTER II

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	1. Pengertian budaya dan kebudayaan 2. Macam-macam kebudayaan Indonesia 3. Jenis kebudayaan Indonesia yang tampil ke luar negeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memahami pengertian budaya dan kebudayaan</li> <li>○ Menyebutkan macam-macam kebudayaan Indonesia</li> <li>○ Menyebutkan jenis kebudayaan Indonesia yang tampil ke luar negeri</li> </ul>	<p>4.2.1 Menjelaskan berbagai jenis kebudayaan bangsa Indonesia</p> <p>4.2.2 Mengemukakan budaya daerah yang ditampilkan ke luar negeri</p> <p>4.2.3 Menganalisis cara melestarikan kebudayaan Indonesia</p>	Tugas Individu dan kelompok	Pilihan ganda  Uraian	<p>Kegiatan 9.1 Hlm.167</p> <p>Kegiatan 9.2 Hlm.170</p> <p>Kegiatan 9.3 Hlm 173</p>	2 x 35 menit	<p>Sumber: Buku Paket “Bangga Menjadi Insan Pancasila” kelas IV halaman 95-105 oleh Sarjan dan Agung Nugroho</p> <p>Buku Paket “Menjadi Warga Negara yang Baik” kelas IV halaman 79-102 oleh Prayoga</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
								Bestari dan Ati Sumiati BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV halaman 44-52 oleh Ressi Kartika Dewi, Sunny Ummul Firdaus, dan Wahuningrum Widayati

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

**Satuan Pendidikan** : SDN Plalangan 04 Semarang  
**Mata Pelajaran** : PKn  
**Kelas/ Semester** : IV/2  
**Alokasi waktu** : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

---

**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 Menjelaskan berbagai jenis kebudayaan bangsa Indonesia

4.2.2 Mengemukakan budaya daerah yang ditampilkan keluar negeri

4.2.3 Menganalisis cara melestarikan kebudayaan Indonesia

**IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan berbagai jenis kebudayaan bangsa Indonesia dengan benar.

2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengemukakan budaya daerah yang ditampilkan keluar negeri dengan tepat.

3. Melalui teks bacaan, siswa dapat menganalisis cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan benar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin ( *Discipline* )

Tanggung jawab ( *responsibility* )

Kerjasama ( *Cooperation* )

Toleransi ( *Tolerance* )

Percaya diri ( *Confidence* )

Keberanian ( *Bravery* )

## V. Materi ajar

1. Macam-macam kebudayaan Indonesia
2. Cara melestarikan kebudayaan bangsa
3. Misi kebudayaan internasional

## VI. Metode, Media, Dan Sumber

1. Model pembelajaran : *Group Investigation*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, penugasan, Tanya jawab
3. Media : Amplop masalah, teka teki silang
4. Sumber : KTSP 2006, silabus kelas IV.

Buku Paket “Bangga Menjadi Insan Pancasila” kelas IV halaman 95- 105 oleh Sarjan dan Agung Nugroho

Buku Paket “Menjadi Warga Negara yang Baik” kelas IV halaman 79-102 oleh Prayoga Bestari dan Ati Sumiatari

BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV halaman 44-52 oleh Ressi Kartika Dewi, Sunny Ummul Firdaus, dan Wahyuningrum Widayati.

## VII. Langkah-langkah Pembelajaran

### 1. Pra kegiatan (±5 menit)

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Menulis tanggal di pojok kanan atas papan tulis

### 2. Kegiatan awal (± 5 menit)

- a) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Memberikan apersepsi, dengan tanya jawab tentang kebudayaan. Misalnya : “Kamu mungkin pernah melihat kesenian Indonesia ditampilkan di negara lain? Atau, kamu juga pernah melihat kesenian dari kebudayaan negara lain yang ditampilkan di Indonesia?”

c) Memberikan motivasi

**3. Kegiatan inti ( $\pm$  45 menit)**

1. Guru menjelaskan macam-macam kebudayaan Indonesia (eksplorasi)
2. Guru membagi kelas menjadi 7kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (eksplorasi)
4. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain. (eksplorasi)
5. Guru memberikan sebuah amplop permasalahan yang akan dikerjakan oleh siswa (eksplorasi)
6. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan (elaborasi)
7. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan menggunakan teka teki silang yang telah di berikan guru. (elaborasi)
8. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (elaborasi)
9. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi (konfirmasi)
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa (konfirmasi)
11. Guru memberikan penguatan pada siswa tentang materi yang diajarkan (konfirmasi)

**4. Kegiatan akhir ( $\pm$  15 menit)**

- a. Dengan dibimbing oleh guru, siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan evaluasi.
- c. Guru memberikan tindak lanjut menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang.

d. Penutup.

### VIII. Penilaian

1. Prosedur tes :
  - a. Tes awal : -
  - b. Tes proses : Ada
  - c. Tes akhir : Ada
2. Jenis tes :
  - a. Lisan : -
  - b. Tertulis : Ada
3. Instrumen : 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian (terlampir)
4. Penskoran :

$$NA = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlahskormaksimal}} \times 100 = \frac{b}{25} \times 100 = \text{Skor}$$

Semarang, 24Maret 2015

Mengetahui

Observer

Peneliti

Siti Fadriyah, S.Pd

Fahmi Ria Utari

NIP. 197009091993032009

NIM. 1401411188

Mengetahui,

Kepala SDN Plalangan 04 Semarang

Isrom Ismail, S. Pd.M.Pd

NIP : 196707291991031004

## LAMPIRAN 1

### MATERI AJAR

Budaya itu adalah pikiran dan akal budi. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Wilayah Indonesia membentang dari Sabang sampai Merauke, karena itulah Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki ciri khas sendiri-sendiri.

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. Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

- a. Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
- b. Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
- c. Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
- d. Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beranekaragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.

- b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
- c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

Keuntungan yang diperoleh dari kerja sama tersebut banyak sekali. Adapun keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia adalah sebagai berikut.

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.

**LAMPIRAN 2****LEMBAR KERJA SISWA**

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Sebutkan artis atau seniman Indonesia yang pernah pentas di luar negeri.

No.	Nama artis/seniman	Jenis Kebudayaan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Buatlah kelompok yang terdiri atas laki-laki dan perempuan yang berjumlah enam orang. Kemudian, tuliskan ragam kesenian daerah. Kumpulkan hasilnya kepada gurumu.

No.	Kesenian	Berasal dari daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

**LAMPIRAN 3****KISI-KISISOAL**

Mata Pelajaran : PKN

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

SK : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian			Nomor Soal
			Tehnik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional	1. Macam-macam kebudayaan Indonesia 2. Cara melestarikan kebudayaan bangsa 3. Misi	4.2.1 Menjelaskan berbagai jenis kebudayaan bangsa Indonesia	Tes tertulis	Pilihan ganda, uraian	C2	1A,2A,6A,9A,4B
		4.2.2 Mengemukakan budaya daerah yang ditampilkan kel			C2	4A,7A,10A,2B,3B
					C2	3A,5A,8A,1B,5B

	kebudayaan internasional	uar negeri 4.2.3Menganalisis cara melestarikan kebudayaan Indonesia				
--	-----------------------------	--	--	--	--	--

**LAMPIRAN 4****EVALUASI**

Nama : .....
No. Absen: .....
Nilai : .....

**A. Pilihlah jawaban yang tepat.**

1. Budaya dapat diartikan sebagai . . .
  - c. Kebiasaan
  - d. Tingkah laku
  - c. Pikiran dan akal budi
  - d. Sikap
2. Dibawah ini yang bukan termasuk dalam budaya adalah . . .
  - a. Tari-tarian
  - b. Permainan tradisional
  - c. Nyanyian dan lagu
  - d. Alat musik daerah
3. Misi kebudayaan internasional ke manca Negara bertujuan untuk . . .
  - a. Bersaing kebudayaan
  - b. Mengambil kebudayaan
  - c. Melunturkan kebudayaan
  - d. Memperkenalkan kebudayaan
4. Ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah . . .
  - d. Alat musik gitar
  - e. Tari kecak dan tari jaipong
  - c. Tarian break dance
  - d. Tarian bedaya ketapang
5. Cara melestarikan kebudayaan Indonesia yaitu dengan . . .
  - a. Mempelajari kebudayaan
  - b. Melunturkan kebudayaan
  - c. Mengikuti kebudayaan barat
  - d. Menghancurkan kebudayaan asing
6. Seluruh kebudayaan lokal berasal dari . . .
  - a. Budaya barat
  - b. Budaya timur tengah
  - c. Suku bangsa di Indonesia
  - d. Melunturkan budaya indonesia
7. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada . . .
  - a. UUD 1945
  - b. Undang-undang
  - c. Peraturan Pemerintah
  - d. Pancasila

8. Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri adalah . . .
  - a. Melunturkan kebudayaan Indonesia
  - b. Mengembalikan kebudayaan Indonesia
  - c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain
  - d. Mengambil kebudayaan bangsa lain
9. Arus globalisasi yang didukung dengan teknologi komunikasi dicontohkan dengan adanya . . .
  - a. Koran
  - b. Majalah
  - c. Handphone
  - d. Buku harian
10. Bangsa yang menguasai IPTEK berkesempatan meraih kemajuan dan meraih kemampuan untuk memiliki . . .
  - a. Masa depan
  - b. Kekebalan
  - c. Budaya
  - d. Masa lalu

**B. Jawablah pertanyaan berikut.**

1. Sebutkan macam-macam kebudayaan Indonesia
2. Sebutkan contoh alat musik khas Indonesia
3. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan bangsa agar tidak punah
4. Bagaimana budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional ?
5. Apa saja keuntungan yang diperoleh dari kerja sama bangsa Indonesia dengan Negara lain ?

**LAMPIRAN 5****KUNCI JAWABAN****A. Pilihan Ganda**

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

**B. Essay Singkat**

1. 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.
2. Alat Musik Daerah
  - a. Angklung

Misalnya alat musik angklung berasal dari Jawa Barat. Cara menggunakan angklung adalah dengan digoyang-goyangkan.

#### b. Gamelan

Alat musik gamelan banyak terdapat di daerah Jawa Tengah, Bali, Jawa Barat, dan Jawa Timur. Gamelan antara lain bonang, kenong, demung, gender, saron, gong, dan ada salah satu alat gamelan yang dibuat dari bambu yang disebut gambang.

3. - Memperkenalkan budaya Indonesia dengan Negara lain
  - Mempelajari kebudayaan Indonesia
  - Tidak terpengaruh oleh budaya asing
4. Misi dari kesenian tersebut sebagai upaya memperkenalkan budaya bangsa Indonesia kepada negara lain. Selain itu, misi kesenian di internasional bertujuan menarik wisatawan asing berkunjung ke Indonesia. 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.

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
  - b. Meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian.
  - c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
5. Keuntungan yang diperoleh dari kerja sama tersebut banyak sekali. Adapun keuntungan yang diperoleh bagi negara Indonesia adalah sebagai berikut.
    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.

**LAMPIRAN 6****PEDOMAN PENILAIAN**

## a. Pilihan Ganda

Nomor Soal	Penskoran
1-10	Jika jawaban <b>benar</b> diberi skor 1 Jika jawaban <b>salah</b> diberi skor 0

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

## b. Uraian

Nomor Soal	Penskoran	Nomor Soal	Penskoran
1	2	6	2
2	2	7	2
3	2	8	2
4	2	9	2
5	2	10	2

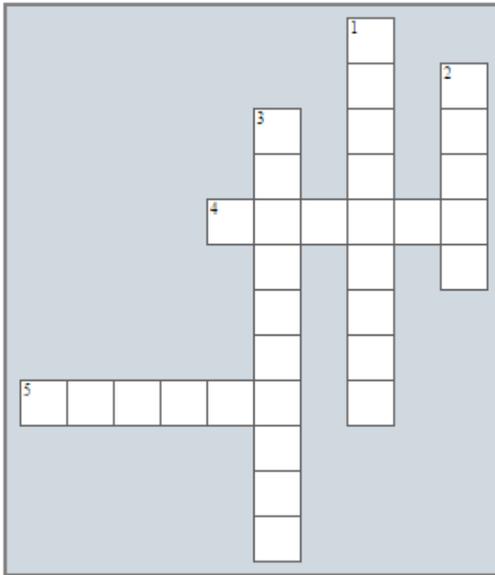
Skor maksimal : 20

Skor minimal : 0

**Pedoman Penilaian :**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlahskormaksimal}} \times 100 = \frac{b}{25} \times 100$$

## MEDIA

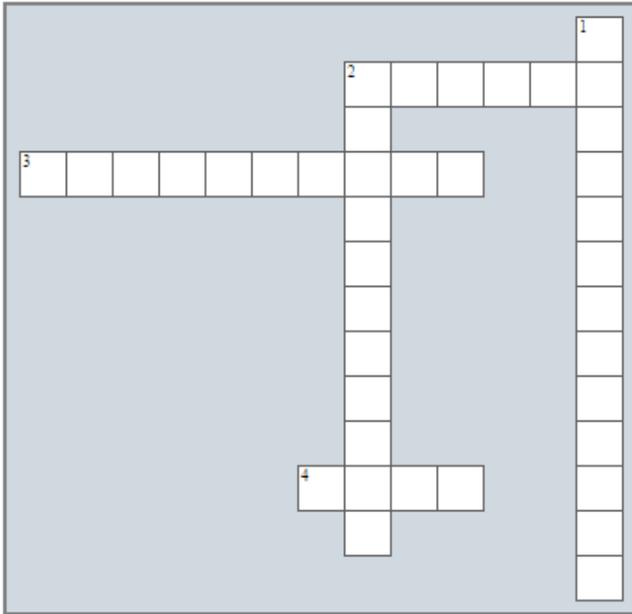


### Across

4. Pikiran dan akal budi merupakan pengertian dari . . .
5. Musik dangdut, musik pop, sastra dan film Indonesia termasuk dalam jenis kebudayaan Indonesia kategori . . .

### Down

1. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu harus sesuai dengan nilai-nilai . . .
2. Patung yang berasal dari suku Papua yang dikenal dengan hasil ukiran kayunya yang unik menjadi jenis kebudayaan Indonesia patung dari suku . . .
3. Kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal di negara lain dan mempererat hubungan dengan negara lain yang ada di permukaan bumi, termasuk dalam . . . yang diperoleh bagi negara Indonesia

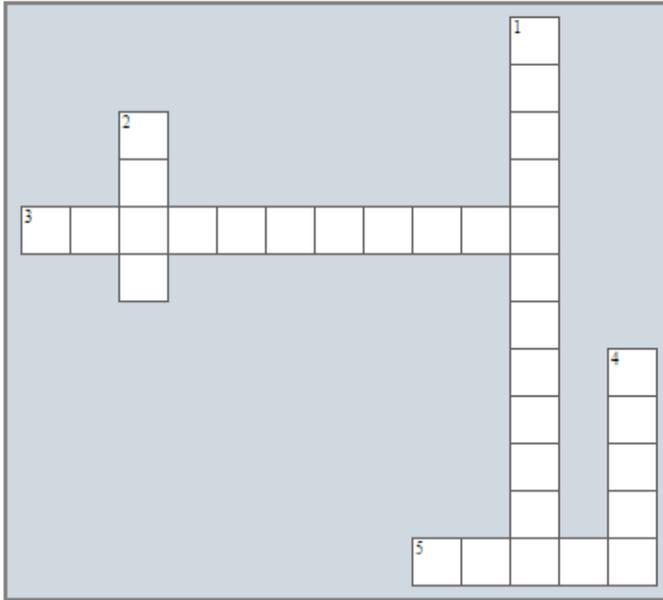


### Across

2. Tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia, termasuk jenis . . .
3. Nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat disebut juga dengan . . .
4. Tari kecak berasal dari daerah . . .

### Down

1. Tarian daerah , musik daerah , dan alat musik daerah merupakan jenis kebudayaan indonesia dalam misi kebudayaan . . .
2. Musik daerah, lagu daerah, patung dan kain termasuk jenis kebudayaaan bangsa indonesia dalam kegori kebudayaan . . .

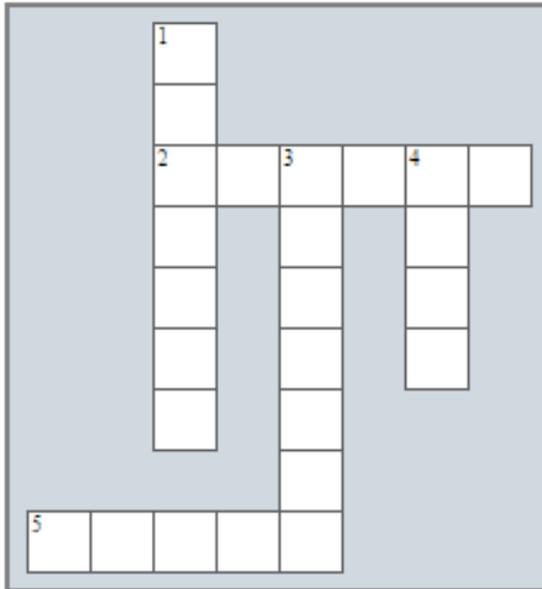


### Across

3. kepribadian suatu bangsa dapat disebut juga dengan . . .
5. Kebudayaan indonesia yang dibuat diatas kain dengan cara mengkreasi motif-motif tertentu adalah . . .

### Down

1. Jenis kebudayaan indonesia yang terbuat dari kulit hewan yang didalangi oleh Ki Mantep Sudarsono biasa dipentaskan pada malam hari adalah . . .
2. Jenis kebudayaan indonesia yaitu tari saman. Tari saman berasal dari daerah . . .
4. Angklung, gamelan, dan keroncong termasuk dalam kebudayaan indonesia dalam . . .

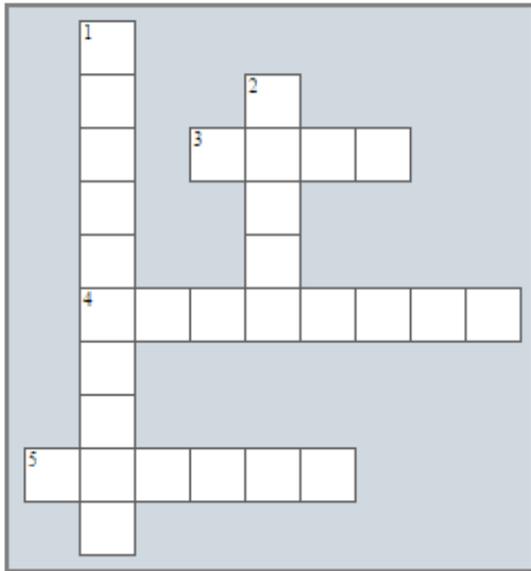


### Across

2. Musik dangdut, film indonesia, sastra, dan musik pop termasuk kebudayaan indonesia dalam kategori . . .
5. Tari jaipong yang merupakan kebudayaan yang dimiliki bangsa indonesia berasal dari jawa . . .

### Down

1. Jenis alat musik yang dibuat bahan kuningan atau perunggu yang terdiri atas seperangkat bonang, kenong, demung, gender, saron, gong adalah . . .
3. Elvie Sukaesih, Rhoma Irama, Ikke Nurjanah termasuk dalam penyanyi musik . . .
4. Tarian dari daerah ponorogo jawa timur yang sudah ke luar negeri sebagai misi kebudayaan internasional adalah . . .

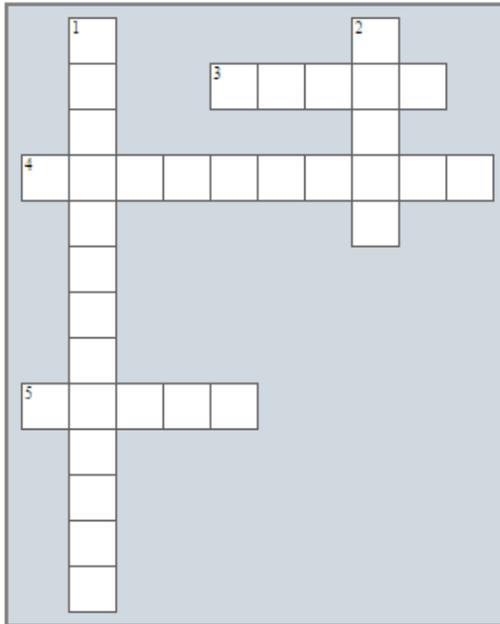


### Across

3. Tari kecak dan tai legong berasal dari daerah . . .
4. Musik yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri yang berasal dari Jawa Barat dengan cara menggunakannya digoyang-goyangkan adalah . . .
5. Jenis kebudayaan Indonesia dalam kategori modern dari pujangga baru adalah . . .

### Down

1. Kepribadian suatu bangsa merupakan pengertian dari . . .
2. Hasil karya bangsa Indonesia yang merupakan kebudayaan Indonesia yang dibuat di atas kain dengan motif-motif tertentu adalah . . .

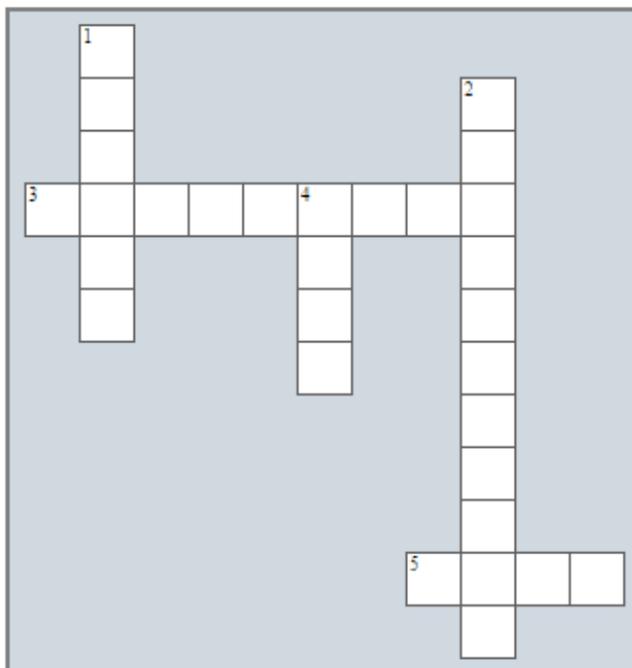


### Across

3. Jenis kebudayaan bangsa indonesia beraneka . . .
4. Nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat yang berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran merupakan pengertian . . .
5. Tari reog ponorogo berasal dari daerah jawa . . .

### Down

1. kebudayaan indonesia diperkenalkan ke luar negeri sebagai misi kebudayaan . . .
2. Tarian yang berasal dari aceh yang sudah dikenal ke luar negeri adalah . . .



### Across

3. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu harus sesuai dengan . . .
5. Tari kecak dan tari legong berasal dari daerah . . .

### Down

1. Pikiran dan akal budi merupakan pengertian dari . . .
2. Tarian daerah, lagu daerah, musik daerah, dan alat musik daerah termasuk dalam kebudayaan indonesia dalam katergori kebudayaan . . .
4. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari . . . bangsa di Indonesia

**SILABUS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SIKLUS III KELAS IV SEMESTER II**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	1. Pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari 2. Menyikapi pengaruh globalisasi 3. Upaya-upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>○ Menyebutkan sikap yang adanya pengaruh positif dan negatif globalisasi</li> <li>○ Menyebutkan upaya penanggulangan pengaruh globalisasi dalam lingkungan sekitar</li> </ul>	4.3.1 Menyebutkan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari 4.3.2 Memberikan contoh upaya penanggulangan terhadap pengaruh negatif globalisasi di lingkungan 4.3.3 Menerapka	Tugas Individu dan kelompok	Pilihan ganda Uraian	Kegiatan 9.1 Hlm.167  Kegiatan 9.2 Hlm.170  Kegiatan 9.3 Hlm 173	2 x 35 menit	Sumber: Buku Paket “Bangga Menjadi Insan Pancasila” kelas IV halaman 95-105 oleh Sarjan dan Agung Nugroho Buku Paket “Menjadi Warga Negara yang Baik” kelas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	globalisasi		n sikap yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur					IV halaman 79-102 oleh Prayoga Bestari dan Ati Sumiati BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV halaman 44-52 oleh Ressi Kartika Dewi, Sunny Ummul Firdaus, dan Wahuningrum Widayati

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

**Satuan Pendidikan** : SDN Plalangan 04 Semarang  
**Mata Pelajaran** : PKn  
**Kelas/ Semester** : IV/2  
**Alokasi waktu** : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

---

**I. Standar Kompetensi**

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

**II. Kompetensi Dasar**

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

**III. Indikator**

4.3.1 Menyebutkan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari

4.3.2 Memberikan contoh upaya penanggulangan terhadap pengaruh negatif globalisasi di lingkungan

4.3.3 Menerapkan sikap yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur

**IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memberikan contoh upaya penanggulangan terhadap pengaruh globalisasi dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menerapkan sikap yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur dengan benar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin ( *Discipline* )

Tanggung jawab ( *responsibility* )

Kerja sama ( *Cooperation* )

Toleransi ( *Tolerance* )

Keberanian( *Bravery* )

## V. Materi ajar

1. Pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari
2. Menyikapi pengaruh globalisasi
3. Upaya-upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi

## VI. Metode, media, dan sumber

1. Model pembelajaran : *Group Investigation*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, penugasan, Tanya jawab
3. Media : Teka teki silang, amplop masalah
4. Sumber : KTSP 2006, silabus kelas IV.

Buku Paket “Bangga Menjadi Insan Pancasila” kelas IV halaman 95- 105 oleh Sarjan dan Agung Nugroho

Buku Paket “Menjadi Warga Negara yang Baik” kelas IV halaman 79-102 oleh Prayoga Bestari dan Ati Sumiatai

BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV halaman 44-52 oleh Ressi Kartika Dewi, Sunny Ummul Firdaus, dan Wahyuningrum Widayati

## VII. Langkah Pembelajaran

### 1. Pra kegiatan ( $\pm 5$ menit)

- a) Salam
- b) Berdoa
- c) Presensi
- d) Menulis tanggal di pojok kanan atas papan tulis

### 2. Kegiatan awal ( $\pm 5$ menit)

- a) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Memberikan apersepsi, dengan tanya jawab tentang lingkungan kelas.

Misalnya :Pertemuan minggu lalu kalian telah mempelajari dampak positif dan negatif globalisasi. Apa sikap yang kalian ambil ?  
Haruskah kita menyendiri agar tidak terpengaruh dampak

negatifnya ? Ataukah kita ikut larut dalam arus globalisasi tanpa batas ?'.

c) Memberikan motivasi

### 3. Kegiatan inti ( $\pm$ 45 menit)

1. Guru menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi (eksplorasi)
2. Guru membagi kelas menjadi 7 kelompok , masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (eksplorasi)
4. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain. (eksplorasi)
5. Guru memberikan sebuah amplop permasalahan yang akan dikerjakan oleh siswa (eksplorasi)
6. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan (elaborasi)
7. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dengan menggunakan teka teki silang yang telah di berikan guru. (elaborasi)
8. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas (elaborasi)
9. Guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum diungkapkan siswa. (konfirmasi)
10. Guru memberikan penghargaan terhadap siswa yang telah menyampaikan tanggapannya. (konfirmasi)

### 4. Kegiatan akhir ( $\pm$ 15 menit)

- a. Dengan dibimbing oleh guru, siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan evaluasi.
- c. Guru memberikan tindak lanjut menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang.

d. Penutup.

### VIII. Penilaian

1. Prosedur tes :
  - a. Tes awal : -
  - b. Tes proses : Ada
  - c. Tes akhir : Ada
2. Jenis tes :
  - a. Lisan : -
  - b. Tertulis : Ada
3. Instrumen : 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian (terlampir)
4. Penskoran :

$$NA = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlahskormaksimal}} \times 100 = \frac{b}{25} \times 100 = \text{Skor}$$

Semarang, 31Maret 2015

**Mengetahui**

**Observer**

**Peneliti**

**Siti Fadriyah, S.Pd**

**Fahmi Ria Utari**

**NIP. 197009091993032009**

**NIM. 1401411188**

**Mengetahui,**

**Kepala SDN Plalangan 04 Semarang**

**Isrom Ismail, S. Pd.M.Pd**

**NIP : 196707291991031004**

## LAMPIRAN 1

### MATERI AJAR

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi

secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu, semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut.

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan asing.
- f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup di Barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Kearifan diperlukan untuk menyikapi dampak globalisasi. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi. Adapun upaya penanggulangannya dapat diterapkan di berbagai lingkungan yang berbeda-beda.

### **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 antar pelajar. 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 masuk ke sekolah.

### **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 sopan santun 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

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Lengkapi nama dari gambar bercorak kebudayaan berikut.



Sumber: [www.geocities.com](http://www.geocities.com)

  K     J     N     G  



Sumber: [www.wikimedia.com](http://www.wikimedia.com)

  R     U                  
         A     D     N     G  



Sumber: [www.janesoceania.com](http://www.janesoceania.com)

         S     M            T



Sumber: [www.tamanmini.com](http://www.tamanmini.com)

Y A K



## Latihan Bersama

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Buatlah kelompok yang terdiri atas laki-laki dan perempuan. Tuliskanlah sikap negatif atau positif akibat pengaruh globalisasi yang ada di lingkungan sekitarmu.

Mintalah arahan dan hasilnya dikumpulkan kepada gurumu.

No.	Perilaku/sikap	Positif	Negatif
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**LAMPIRAN 3****KISI-KISI SOAL**

Mata Pelajaran : PKN

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

SK : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian			Nomor Soal
			Tehnik Penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	1. Pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari 2. Menyikapi pengaruh globalisasi 3. Upaya-	4.3.1 Menyebutkan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	Tes tertulis	Pilihan ganda, uraian singkat	C1	2A,5A,8A,1B,2B
					C2	1A,4A,6A,9A,4B,5B
		C3			3A,7A,10A,3B	

	upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif globalisasi	negatif globalisasi di lingkungan 4.3.3 Menerapkan sikap yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur				
--	--	--	--	--	--	--

## LAMPIRAN 4

### EVALUASI

Nama : .....
No. Absen: .....
Nilai : .....

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

- Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, *kecuali* ....
  - menjadi lebih kreatif
  - mudah memperoleh informasi
  - menambah wawasan pengetahuan kita
  - melunturkan nilai-nilai agama
- Adanya globalisasi, menjadikan dunia terasa ....
  - semakin jauh
  - semakin kecil
  - semakin tidak terlihat
  - semakin tua
- Sikap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangnya globalisasi adalah ....
  - individual
  - mau menang sendiri
  - materialistic
  - gotong royong
- Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah . . . .
  - teknologi semakin canggih
  - mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif
  - dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
  - teknologi transportasi semakin meningkat
- Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah ....
  - masuknya budaya negative
  - hilangnya identitas bangsa

- c. menurunnya jati diri bangsa                      d. kecepatan dalam memperoleh informasi
6. Sikap kita terhadap cara berpakaian artis luar negeri yang berpenampilan tidak sopan adalah ....
- a. meniru modelnya                      b. mengikuti model terbaru  
c. tidak mengikutinya                      d. tidak masalah untuk meniru
7. Pengaruh positif dari budaya Barat adalah ....
- a. pergaulan lebih bebas  
b. cara berpikir lebih baik  
c. berkembangnya makanan cepat saji  
d. suka mengenakan pakaian minim
8. Sikap kita terhadap semua budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah . . . .
- a. menerima budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila  
b. menolak semua budaya asing yang masuk ke Indonesia  
c. menerima semua budaya asing  
d. tidak peduli terhadap semua budaya asing
9. Perubahan perilaku meniru bintang film Barat pada remaja, merupakandampak buruk pada aspek ....
- a. transportasi                      b. media massa  
c. perbankan                      d. budaya
10. Di kota-kota besar banyak muncul restoran makanan cepat saji. Halini membuktikan pengaruh globalisasi sudah sampai kepada ....
- a. pakaian                      c. budaya  
b. makanan                      d. olahraga

**B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!**

1. Sebutkan 3 pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari
2. Sebutkan 3 pengaruh positif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari
3. Sebutkan 3 upaya penanggulangan pengaruh negatif globalisasi di lingkungan
4. Sebutkan 3 sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur
5. Bagaimana kalian menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat

**LAMPIRAN 5****KUNCI JAWABAN****A. Pilihan Ganda**

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

**B. Uraian**

1. Pengaruh negatif globalisasi dalam kebudayaan sehari-hari gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura), sikap atheis (tidak mengakui Tuhan), berpakaian yang sangat terbuka, individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi
2. Pengaruh positif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari sikap etos kerja yang tinggi, menghargai waktu, dan menepati janji
3. a. Lingkungan sekolah :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.  
b. Lingkungan keluarga :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.

- c. Lingkungan masyarakat dan lingkungan keagamaan :Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakatnya. Bagi anak sendiri, hendaknya aktif mengikuti dan melaksanakan ajaran agamanya dengan disiplin. Misalnya disiplin beribadah.
  - d. 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 dan narkoba.
4. Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut.
- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
  - b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
  - c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
  - d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
  - e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
  - f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- e. Untuk dapat menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat adalah dengan membentengi diri kita yaitu dengan agama. Dengan agama kita dapat mengendalikan diri kita dari segala pengaruh. Dengan hal-hal tersebut diharapkan kita dapat menyikapi dampak negatif dari globalisasi.

## LAMPIRAN 6

### PEDOMAN PENILAIAN

#### a. Pilihan Ganda

Nomor Soal	Penskoran
1-10	Jika jawaban <b>benar</b> diberi skor 1 Jika jawaban <b>salah</b> diberi skor 0

Skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

#### b. Uraian

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

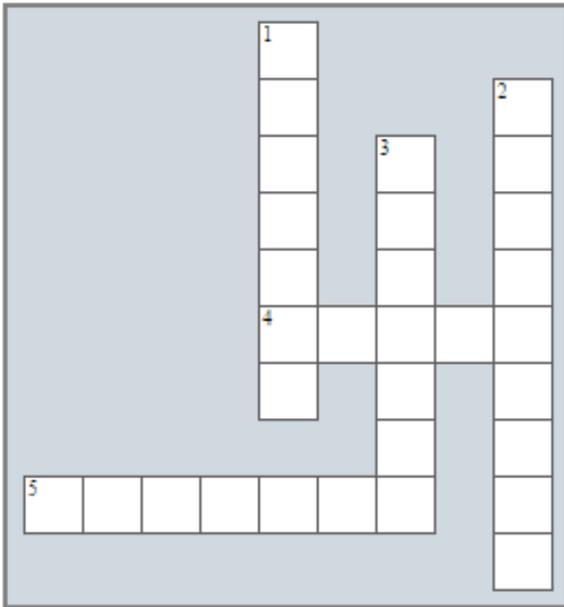
Skor maksimal : 15

Skor minimal : 0

#### Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlahskormaksimal}} \times 100 = \frac{b}{25} \times 100$$

## MEDIA

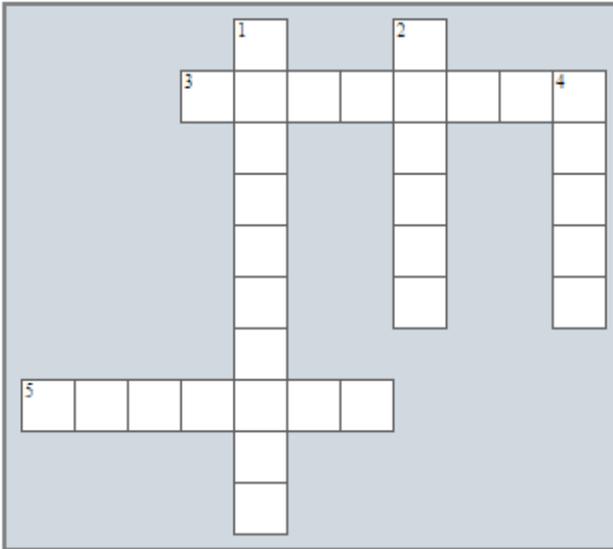


### Across

4. Untuk dapat menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat adalah dengan membentengi diri kita yaitu dengan . . .
5. Berkembangnya informasi dan IPTEK termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .

### Down

1. 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, termasuk dalam upaya penanggulangan globalisasi di lingkungan . . .
2. Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh . . .
3. Gaya hidup hedonistik (hidup berhura-hura) termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .

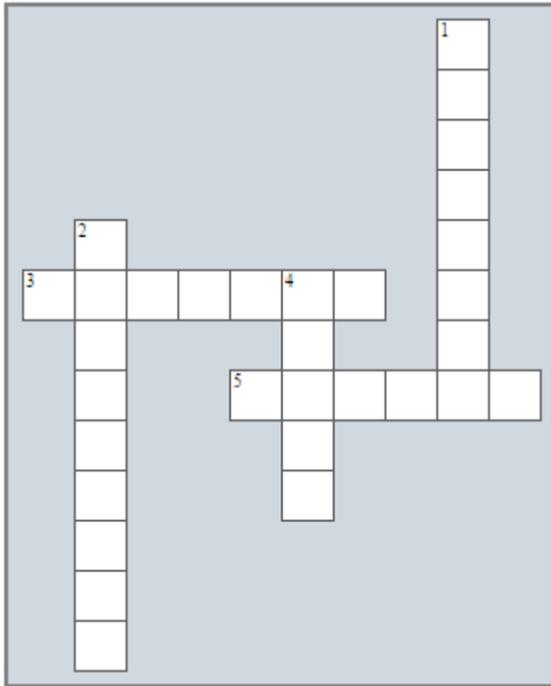


### Across

3. 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, termasuk upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan . . .
5. Sikap etos kerja yang tinggi termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .

### Down

1. Salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi, termasuk wewenang dari . . .
2. Pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian . . .
4. Untuk dapat menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat adalah dengan membentengi diri kita yaitu dengan . . .

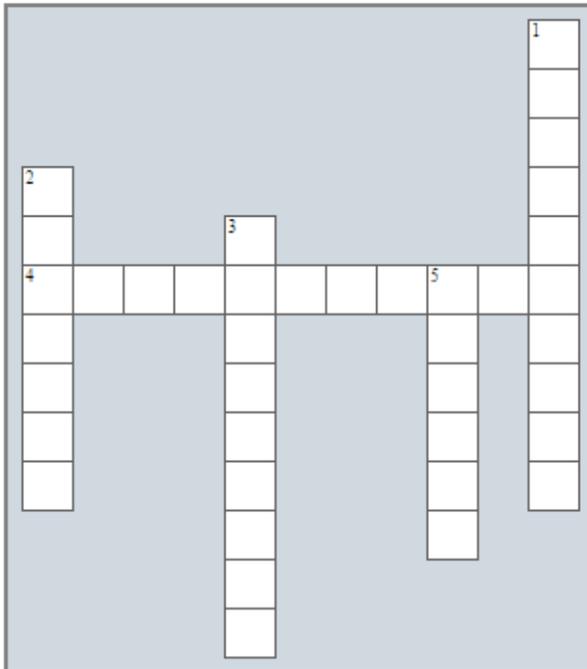


### Across

3. sikap atheis (tidak mengakui Tuhan) termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .
5. Setiap orang tua juga menerapkan . . . yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga agar anak tidak terpengaruh hal yang negatif globalisasi

### Down

1. 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, termasuk upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan . . .
2. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya, termasuk upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan . . .
4. Dengan adanya globalisasi menimbulkan pengaruh positif yaitu dengan adanya kemajuan . . .

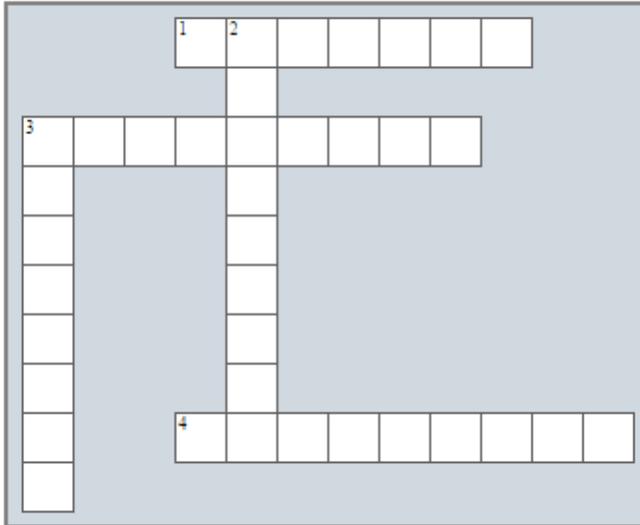


### Across

4. Pengaruh yang masuk akibat . . . ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif

### Down

1. Salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi, termasuk upaya penanggulangan globalisasi di lingkungan . . .
2. Berpakaian yang sangat terbuka termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .
3. Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai . . .
5. Setiap orang tua juga menerapkan . . . yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga agar anak tidak terpengaruh hal yang negatif globalisasi

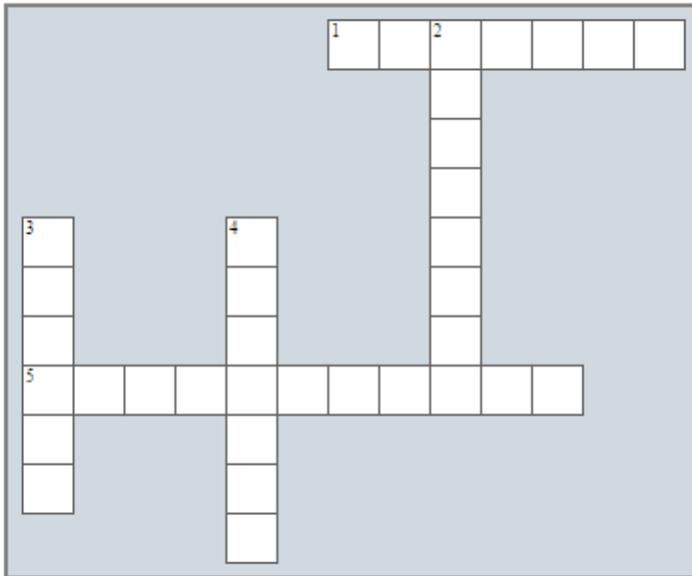


### Across

1. Menghargai waktu, dan menepati janji termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .
3. Nasihat atau saran-saran yang diberikan tokoh masyarakat atau agama akan membekas dan mampu memengaruhi pola kehidupan masyarakatnya, termasuk upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan . . .
4. Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai . . .

### Down

2. Di lingkungan sekolah selain guru yang harus mengawasi dan membimbing siswa agar tidak terjerumus dalam pengaruh negatif globalisasi adalah . . .
3. 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, termasuk upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan . . .

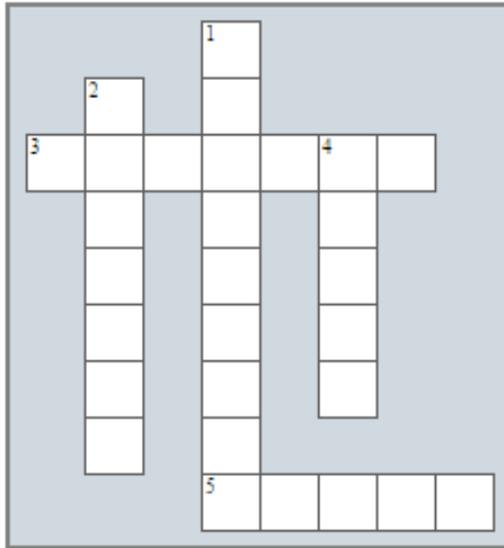


### Across

1. 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, termasuk dalam upaya penanggulangan globalisasi di lingkungan . . .
5. Pengaruh yang masuk akibat . . . ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif

### Down

2. 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, termasuk upaya penanggulangan pengaruh globalisasi di lingkungan . . .
3. Pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian . . .
4. Individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .



### Across

3. Individualistik, mabuk-mabukan, dan berjudi termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .
5. Untuk dapat menyikapi globalisasi yang terus berkembang dengan pesat adalah dengan membentengi diri kita yaitu dengan . . .

### Down

1. Di lingkungan sekolah selain guru yang harus mengawasi dan membimbing siswa agar tidak terjerumus dalam pengaruh negatif globalisasi adalah . . .
2. 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, termasuk dalam upaya penanggulangan globalisasi di lingkungan . . .
4. Dengan adanya globalisasi menimbulkan pengaruh positif yaitu dengan adanya kemajuan . . .

# **LAMPIRAN II**

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL  
GROUP INVESTIGATION DENGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE**

Keterampilan Guru melalui Model <i>Group Investigation</i> dengan Media <i>Crossword Puzzle</i>	Keterampilan Guru	Indikator Keterampilan Guru melalui Model <i>Group Investigation</i> dengan Media <i>Crossword Puzzle</i>
1. Guru merencanakan topik yang akan dipelajari 2. Guru membentuk kelompok heterogen 3. Guru menyiapkan sebuah teka teki silang dalam amplop masalah 4. Guru menyajikan pelajaran tentang globalisasi 5. Guru memberikan	1. Keterampilan membuka pelajaran ( <i>Set Induction Skills</i> ), 2. Keterampilan bertanya ( <i>Questioning Skills</i> ) 3. Keterampilan memberi penguatan ( <i>Reinforcement Skills</i> ) 4. Keterampilan mengadakan variasi ( <i>Variation Skills</i> ) 5. Keterampilan menjelaskan ( <i>Explaining Skills</i> ) 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7. Keterampilan mengelola kelas 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan	1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran) 2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka, bertanya) 3. Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok (Keterampilan menjelaskan) 4. Memberikan tugas yang akan dipelajari (Keterampilan menjelaskan) 5. Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i> (Keterampilan mengadakan variasi)

<p>kesempatan pada siswa untuk bertanya</p> <p>6. Guru memberikan sejumlah tugas untuk siswa memecahkan masalah dalam amplop masalah dengan berbentuk teka-teki silang</p> <p>7. Guru menginstruksikan agar siswa dalam satu kelompok dapat saling membantu dalam dalam mengerjakan tugas kelompok</p> <p>8. Guru memberi evaluasi kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab evaluasi tidak boleh</p>	<p>perorangan</p> <p>9. Keterampilan menutup pelajaran (<i>Closure Skills</i>)</p>	<p>6. Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas)</p> <p>7. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>8. Membimbing presentasi laporan akhir kelompok (Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)</p> <p>9. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)</p> <p>10. Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (Keterampilan menutup pelajaran)</p>
--	--	---

<p>saling membantu.</p> <p>9. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengoreksi/menilai jawaban temannya sendiri.</p> <p>10. Guru dan siswa melakukan refleksi dan membuat kesimpulan mengenai pembelajaran dengan yang telah dilaksanakan siswa</p>		
--	--	--

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL  
GROUP INVESTIGATION DENGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE**

Aktivitas Siswa melalui Model <i>Group Investigation</i> dengan <i>Media Crossword Puzzle</i>	Aktivitas Siswa	Indikator Aktivitas Siswa melalui Model <i>Group Investigation</i> dengan <i>Media Crossword Puzzle</i>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan media yang disiapkan guru</li> <li>2. Siswa merencanakan topik yang akan dipelajari.</li> <li>3. Siswa mencari sumber dari topik yang diberikan guru</li> <li>4. Siswa mendiskusikan dengan kelompok tentang permasalahan yang diberikan oleh guru</li> <li>5. Siswa menjawab topik permasalahan yang diberikan oleh guru dengan menggunakan <i>crossword</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Visual activities</i>, yang termasuk didalamnya yaitu, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.</li> <li>2. <i>Oral activities</i>, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.</li> <li>3. <i>Listening activities</i>, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran(<i>emosional activites</i>)</li> <li>2. Memperhatikan <i>media crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah(<i>visual activities</i>)</li> <li>3. Merencanakan topik yang akan dipelajari(<i>listening activities</i> dan <i>oral activities</i>)</li> <li>4. Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari(<i>oral activities</i>)</li> <li>5. Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan(<i>mental, oral dan listening activities</i>)</li> <li>6. Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah(<i>metal activities dan writing activities</i>)</li> </ol>

<i>puzzle</i>		
Aktivitas Siswa Melalui Model <i>Group Investigation</i> Dengan Media <i>Crossword Puzzle</i>	Aktivitas Siswa	Indikator Aktivitas Siswa Melalui Model <i>Group Investigation</i> Dengan Media <i>Crossword Puzzle</i>
<p>6. Siswa dalam satu kelompok saling bertukar informasi berdasarkan pemahaman yang mereka dapatkan dari sumber lain yang mereka punya</p> <p>7. Siswa dari kelompok lain menanggapi jawaban</p>	<p>4. <i>Writing activities</i>, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.</p> <p>5. <i>Drawing activities</i>, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.</p> <p>6. <i>Motor activities</i>, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.</p> <p>7. <i>Mental activities</i>, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.</p> <p>8. <i>Emosional activities</i>, seperti misalnya:</p>	<p>7. Menyampaikan hasil diskusi kelompok (<i>mental activities dan oral activities</i>)</p> <p>8. Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain (<i>oral activities dan mental activities</i>)</p> <p>9. Mengerjakan LKS dan soal evaluasi (<i>writing activities</i>)</p> <p>10. Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi), (<i>oral activities dan mental activities</i>)</p>

	menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.	
--	--	--

### KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru Melalui Model <i>Group Investigation</i> dengan Media <i>Crossword Puzzle</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)</li> <li>2. Melakukan apersepsi (keterampilan membuka, bertanya)</li> <li>3. Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok (Keterampilan menjelaskan)</li> <li>4. Memberikan tugas yang akan dipelajari (Keterampilan menjelaskan)</li> <li>5. Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i> (Keterampilan mengadakan variasi)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa</li> <li>2. Foto</li> <li>3. Catatan lapangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar observasi</li> <li>2. Catatan lapangan</li> <li>3. Dokumentas</li> </ol>

		<p>6. Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik(Keterampilan mengelola kelas)</p> <p>7. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil )</p> <p>8. Membimbing presentasi laporan akhir kelompok(Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)</p> <p>9. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa(keterampilan memberi penguatan)</p> <p>10. Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan(keterampilan menutup pelajaran)</p>		
2.	Aktivitas siswa melalui model <i>Group Investigation</i> dengan media <i>crossword puzzle</i>	<p>1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran (<i>emosional activities</i>)</p> <p>2. Memperhatikan media <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan</p>	<p>1. Guru</p> <p>2. Foto</p> <p>3. Catatan lapangan</p>	<p>1. Lembar observasi</p> <p>2. Catatan lapangan</p> <p>3. Wawancara</p> <p>4. Dokumentasi</p>

		<p>masalah(<i>visual activities</i>)</p> <p>3. Merencanakan topik yang akan dipelajari (<i>listening activities</i> dan <i>oral activities</i>)</p> <p>4. Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari (<i>oral activities</i>)</p> <p>5. Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan (<i>mental, oral dan listening activities</i>)</p> <p>6. Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah(<i>metal activities dan writing activities</i>)</p> <p>7. Menyampaikan hasil diskusi kelompok (<i>mental activities dan oral activities</i>)</p> <p>8. Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain(<i>oral activities dan mental activities</i>)</p> <p>9. Mengerjakan LKS dan soal evaluasi(<i>writing activities</i>)</p> <p>10. Menutup pembelajaran</p>		
--	--	---	--	--

		dengan memberikan kesimpulan (refleksi),(oral activities dan mental activities)		
3.	Hasil Belajar siswa Melalui Model <i>Group Investigation</i> Dengan Media Crossword Puzzle	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami pengertian globalisasi dalam arti luas</li> <li>2. Menyebutkan dampak globalisasi di lingkungannya</li> <li>3. Menjelaskan perubahan sosial akibat globalisasi</li> <li>4. Menjelaskan berbagai jenis kebudayaan bangsa Indonesia</li> <li>5. Mengemukakan budaya daerah yang ditampilkan keluar negeri</li> <li>6. Menganalisis cara melestarikan kebudayaan Indonesia</li> <li>7. Menyebutkan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>8. Memberikan contoh upaya penanggulangan terhadap pengaruh negatif globalisasi di lingkungan</li> <li>9. Menerapkan sikap yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur</li> </ol>	1. Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar tes evaluasi</li> <li>2. LKS</li> <li>3. Penilaian Diri</li> <li>4. Dokumentasi</li> </ol>

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU  
MELALUI MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA  
*CROSSWORD PUZZLE***

Siklus .....

Sekolah : SDN Plalangan 04 Semarang

Kelas : IV (Empat)

Materi : Globalisasi

Hari/Tanggal : .....

Nama Pengamat : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!
3. Kriteria penilaian
  - a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
  - c. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
  - d. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
  - e. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
  - f. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:98)
4. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. Memberikan salam ketika masuk kelas		
		b. Memimpin doa		
		c. Menanyakan kehadiran siswa		

		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran		
2	Melakukan apersepsi	a. Melakukan apersepsi tentang pelajaran sebelumnya		
		b. Menarik perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran		
		c. Menimbulkan motivasi untuk semangat belajar		
		d. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa		
3	Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok	a. Menyampaikan topik yang akan dipelajari		
		b. Menjelaskan materi secara jelas		
		c. Memberikan pertanyaan yang dapat memberikan acuan		
		d. Membentuk siswa dalam kelompok heterogen		
4	Memberikan tugas yang akan dipelajari	a. Memberikan tugas kelompok yang berbeda-beda		
		b. Membimbing siswa dalam membagi tugas kelompok		
		c. Menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu membangun		

		pengetahuannya sendiri		
		d. Memberikan penjelasan tugas secara jelas		
5	Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i>	a. Mengarahkan pembagian tugas tiap siswa		
		b. Memberikan umpan pertanyaan untuk berpendapat		
		c. Memberikan dorongan berpendapat dalam diskusi		
		d. Mengarahkan siswa dalam melaksanakan invstigasi		
6	Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	a. Memberikan media yang menarik siswa		
		b. Menegur siswa jika ramai di kelas		
		c. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar		
		d. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan		
7	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	a. Mengarahkan siswa dalam menyampaikan pendapat		
		b. Membimbing kelompok dalam kerja sama		
		c. Menginstruksikan aturan dalam mengerjakan tugas kelompok		
		d. Menjaga kekondusifan		

		kelas		
8	Membimbing presentasi laporan akhir kelompok	a. Memberikan kesempatan siswa dalam mengeluarkan pendapat		
		b. Mengarahkan siswa dalam mempresentasikan laporan		
		c. Memberikan umpan balik pertanyaan untuk berpendapat		
		d. Memberikan penguatan		
9	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa	a. Melakukan refleksi terhadap hasil kerja siswa dengan jelas		
		b. Memberikan tanya jawab pada materi yang belum jelas		
		c. Memberikan umpan balik		
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa		
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan		
		c. Memberikan soal evaluasi		
		d. Memberikan tindak lanjut		
Jumlah Skor				
Kategori .....				

Mengolah data keterampilan guru

$$\text{Nilai terendah} = 10 \times 0 = 0$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 10 \times 4 = 40$$

$$n = (T-R) + 1 = (40 - 0) + 1 = 41$$

$$\text{Kuartil pertama } (K_1) = \frac{1}{4}(n + 1) = \frac{1}{4}(41 + 1) = \frac{1}{4}(42) = 10,5$$

$$\begin{aligned} \text{Besarnya Nilai } k_1 &= \text{nilai data ke } 10 + 0,5 (\text{data ke } 11 - \text{data ke } 10) \\ &= 9 + 0,5 (10 - 9) \\ &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\text{Kuartil kedua } (K_2) = \frac{2}{4}(n + 1) = \frac{2}{4}(41 + 1) = \frac{2}{4}(42) = 21$$

$$\begin{aligned} \text{Besarnya Nilai } k_2 &= \text{nilai data ke } 21 \\ &= 20 \end{aligned}$$

$$\text{Kuartil ketiga } (K_3) = \frac{3}{4}(n + 1) = \frac{3}{4}(41 + 1) = \frac{3}{4}(42) = 31,5$$

$$\begin{aligned} \text{Besarnya nilai } k_3 &= \text{nilai data ke } 31 + 0,5 (\text{data ke } 32 - \text{data ke } 31) \\ &= 30 + 0,5 (31 - 30) \\ &= 30,5 \end{aligned}$$

Tabel Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$30,5 \leq \text{skor} \leq 40$	Sangat Baik (A)	Tuntas
$20 \leq \text{skor} < 30,5$	Baik (B)	Tuntas
$9,5 \leq \text{skor} < 20$	Cukup (C)	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 9,5$	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Skor yang didapat . . . .

Kategori . . . .

Semarang, ..... 2015

Observer,

.....

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA**  
**MELALUI MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA**  
***CROSSWORD PUZZLE***

Siklus .....

Sekolah : SDN Plalangan 04 Semarang

Kelas/Semester : IV (empat)/ (dua)

Materi : Globalisasi

Hari/Tanggal : .....

Nama Pengamat : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Kriteria penilaian

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

(Rusman, 2012:98)

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran	a. Mempersiapkan perlengkapan belajar		
		b. Duduk di tempat duduknya masing-masing		
		c. Duduk dengan tenang		

		d. Memperhatikan guru		
2	Memperhatikan media <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah	a. Mengamati amplop masalah		
		b. Menanggapi pertanyaan dari guru		
		c. Bertanya kepada guru		
		d. Mendengarkan penjelasan guru		
3	Merencanakan topik yang akan dipelajari	a. Merencanakan topik dengan benar dan tepat		
		b. Topik yang direncanakan sesuai dengan materi		
		c. Mampu menjawab pertanyaan spontan dari guru		
		d. Mampu merencanakan topik dengan cepat		
4	Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari	a. Sumber yang dicari sesuai dengan topik		
		b. Aktif dalam mencari sumber dari topik		
		c. Mampu mencari sumber dari topik dengan cepat		
		d. Topik yang disampaikan sesuai dengan masalah yang disajikan		
5	Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan	a. Memahami materi yang dipelajari		
		b. Menguasai materi yang bersifat penemuan		
		c. Mampu bekerja sama dalam membahas materi		

		d. Mampu menemukan permasalahan		
6	Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah	a. Berdiskusi kelompok		
		b. Menanggapi masalah yang diberikan guru		
		c. Menanggapi pendapat dari siswa lain		
		d. Mengerjakan masalah dengan cepat dan tepat		
7	Menyampaikan hasil diskusi kelompok	a. Menggunakan kalimat yang baik dalam menyampaikan		
		b. Mempresentasikan hasil diskusi		
		c. Mempresentasikan dengan bersemangat		
		d. Jelas dan mudah dipahami siswa lain		
8	Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	a. Memperhatikan presentasi kelompok lain		
		b. Memperhatikan pertanyaan atau jawaban dari kelompok lain		
		c. Mengajukan pertanyaan kepada kelompok presentasi		
		d. Memberikan tepuk tangan terhadap presentasi kelompok lain		
9	Mengerjakan LKS dan soal evaluasi	a. Tidak mencontek		
		b. Mengerjakan tugas tepat waktu		

		c. Mengerjakan tugas dengan bersemangat		
		d. Tidak mengganggu siswa lain		
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi),	a. Menjawab pertanyaan guru		
		b. Bertanya tentang hal yang belum diketahui		
		c. Menyimpulkan pembelajaran		
		d. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari		
Jumlah Skor				
Kategori .....				

Mengolah data aktivitas siswa

$$\text{Nilai terendah} = 10 \times 0 = 0$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 10 \times 4 = 40$$

$$n = (T-R) + 1 = (40-0) + 1 = 41$$

$$\text{Kuartil pertama } (K_1) = \frac{1}{4}(n + 1) = \frac{1}{4}(41 + 1) = \frac{1}{4}(42) = 10,5$$

$$\begin{aligned} \text{Besarnya Nilai } k_1 &= \text{nilai data ke } 10 + 0,5 (\text{data ke } 11 - \text{data ke } 10) \\ &= 9 + 0,5 (10 - 9) \\ &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\text{Kuartil kedua } (Q_2) = \frac{2}{4}(n + 1) = \frac{2}{4}(41 + 1) = \frac{2}{4}(42) = 21$$

$$\begin{aligned} \text{Besarnya Nilai } k_2 &= \text{nilai data ke } 21 \\ &= 20 \end{aligned}$$

$$\text{Kuartil ketiga } (Q_3) = \frac{3}{4}(n + 1) = \frac{3}{4}(41 + 1) = \frac{3}{4}(42) = 31,5$$

$$\begin{aligned} \text{Besarnya nilai } k_3 &= \text{nilai data ke } 31 + 0,5 (\text{data ke } 32 - \text{data ke } 31) \\ &= 30 + 0,5 (31 - 30) \\ &= 30,5 \end{aligned}$$

Tabel Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

<b>Kriteria Ketuntasan</b>	<b>Skala Penilaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
$24,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik (A)	Tuntas
$16 \leq \text{skor} < 24,5$	Baik (B)	Tuntas
$7,5 \leq \text{skor} < 16$	Cukup (C)	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 7,5$	Kurang (D)	Tidak Tuntas

Skor yang didapat . . .

Kategori . . .

Semarang, ..... 2015

Observer,

.....

## LEMBAR PENILAIAN DIRI SISWA

Siklus .....

Nama : .....

Kelas : .....

Semester : .....

Waktu penilaian : .....

Petunjuk :

Beri tandacek(V) pada kolom yang sesuai !

NO	PERNYATAAN	YA	TDK
1	Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		
2	Saya mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian		
3	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
4	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami		
5	Saya berperan aktif dalam kelompok		
6	Saya menyerahkan tugas tepat waktu		
7	Saya selalu membuat catatan hal-hal yang saya anggap penting		
8	Saya merasa menguasai dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		
9	Saya menghormati dan menghargai teman		
10	Saya menghormati dan menghargai guu		

Skor maksimal = 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100 \%$$

Jumlah skor=..... Nilai=.....

Semarang, ..... 2015

Siswa

.....

**CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran melalui Metode *Group Investigation* dengan Media

*Crossowrd Puzzle*

SDN Plalangan 04 Semarang

Siklus .....

Ruang Kelas : IV(empat)

Nama Guru : .....

Hari/Tanggal : .....

Pukul : .....

Catatlh keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

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

Semarang, .....

Observer,

.....

## LEMBAR WAWANCARA GURU

Selama Pembelajaran melalui Model *Group Investigation* dengan Media

*Crossword Puzzle*

SDN Plalangan 04 Semarang

Siklus .....

Sekolah : SDN Plalangan 04 Semarang

Materi : Sistem Pemerintahan Pusat

Hari/Tanggal : .....

Pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dengan pembelajaran melalui model *Group Investigation* dengan media *Crossword Puzzle* yang baru saja dilaksanakan?

.....  
 .....

2. Apakah menurut Bapak/Ibu melalui model *Group Investigation* dengan media *Crossword Puzzle* cocok diterapkan pada bab sistem pemerintahan pusat ?

.....  
 .....

3. Apakah menurut Bapak/Ibu melalui model *Group Investigation* dengan media *Crossword Puzzle* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan aktivitas siswa pada bab sistem pemerintahan pusat ?

.....  
 .....

4. Apakah menurut Bapak/Ibu melalui model *Group Investigation* dengan media *Crossword Puzzle* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan keterampilan guru pada bab sistem pemerintahan pusat?

.....  
 .....

5. Apakah menurut Bapak/Ibu melalui model *Group Investigation* dengan media *Crossword Puzzle* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada bab sistem pemerintahan pusat?

.....  
.....

Semarang, .....2015

Kolaborator,

.....

# **LAMPIRAN III**

# **HASIL OBSERVASI**

### HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. Memberikan salam ketika masuk kelas	√	3
		b. Memimpin doa	√	
		c. Menanyakan kehadiran siswa	√	
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran		
2	Melakukan apersepsi	a. Melakukan apersepsi tentang pelajaran sebelumnya	√	3
		b. Menarik perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran	√	
		c. Menimbulkan motivasi untuk semangat belajar		
		d. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	√	
3	Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok	a. Menyampaikan topik yang akan dipelajari	√	2
		b. Menjelaskan materi secara jelas		
		c. Memberikan pertanyaan		

		yang dapat memberikan acuan		
		d. Membentuk siswa dalam kelompok heterogen	√	
4	Memberikan tugas yang akan dipelajari	a. Memberikan tugas kelompok yang berbeda-beda	√	3
		b. Membimbing siswa dalam membagi tugas kelompok	√	
		c. Menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri	√	
		d. Memberikan penjelasan tugas secara jelas		
5	Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i>	a. Mengarahkan pembagian tugas tiap siswa	√	2
		b. Memberikan umpan pertanyaan untuk berpendapat		
		c. Memberikan dorongan berpendapat dalam diskusi	√	
		d. Mengarahkan siswa dalam melaksanakan invstigasi		
6	Mengarahkan perhatian siswa agar	a. Memberikan media yang menarik siswa	√	

	dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	b. Menegur siswa jika ramai di kelas	√	3
		c. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar	√	
		d. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan		
7	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	a. Mengarahkan siswa dalam menyampaikan pendapat	√	3
		b. Membimbing kelompok dalam kerja sama	√	
		c. Menginstruksikan aturan dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
		d. Menjaga kekondusifan kelas		
8	Membimbing presentasi laporan akhir kelompok	a. Memberikan kesempatan siswa dalam mengeluarkan pendapat		3
		b. Mengarahkan siswa dalam mempresentasikan laporan	√	
		c. Memberikan umpan balik pertanyaan untuk berpendapat	√	
		d. Memberikan penguatan	√	
9	Memberikan	a. Melakukan refleksi	√	

	penguatan terhadap hasil kerja siswa	terhadap hasil kerja siswa dengan jelas		3
		b. Memberikan tanya jawab pada materi yang belum jelas		
		c. Memberikan umpan balik	√	
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa	√	
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		3
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	√	
		c. Memberikan soal evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut	√	
Jumlah Skor				
Kategori .....				

Semarang, 17Maret 2015

Observer

Siti Fadriyah, S.Pd

NIP 197009091993032009

### HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. Memberikan salam ketika masuk kelas	√	<b>4</b>
		b. Memimpin doa	√	
		c. Menanyakan kehadiran siswa	√	
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	√	
2	Melakukan apersepsi	a. Melakukan apersepsi tentang pelajaran sebelumnya	√	<b>3</b>
		b. Menarik perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran		
		c. Menimbulkan motivasi untuk semangat belajar	√	
		d. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	√	
3	Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok	a. Menyampaikan topik yang akan dipelajari	√	<b>3</b>
		b. Menjelaskan materi secara jelas	√	
		c. Memberikan pertanyaan		

		yang dapat memberikan acuan		
		d. Membentuk siswa dalam kelompok heterogen	√	
4	Memberikan tugas yang akan dipelajari	a. Memberikan tugas kelompok yang berbeda-beda	√	4
		b. Membimbing siswa dalam membagi tugas kelompok	√	
		c. Menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri	√	
		d. Memberikan penjelasan tugas secara jelas	√	
5	Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i>	a. Mengarahkan pembagian tugas tiap siswa	√	3
		b. Memberikan umpan pertanyaan untuk berpendapat	√	
		c. Memberikan dorongan berpendapat dalam diskusi		
		d. Mengarahkan siswa dalam melaksanakan invstigasi	√	
6	Mengarahkan perhatian siswa agar	a. Memberikan media yang menarik siswa	√	

	dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	b. Menegur siswa jika ramai di kelas	√	4
		c. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar	√	
		d. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan	√	
7	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	a. Mengarahkan siswa dalam menyampaikan pendapat	√	3
		b. Membimbing kelompok dalam kerja sama	√	
		c. Menginstruksikan aturan dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
		d. Menjaga kekondusifan kelas		
8	Membimbing presentasi laporan akhir kelompok	a. Memberikan kesempatan siswa dalam mengeluarkan pendapat	√	3
		b. Mengarahkan siswa dalam mempresentasikan laporan	√	
		c. Memberikan umpan balik pertanyaan untuk berpendapat		
		d. Memberikan penguatan	√	
9	Memberikan	a. Melakukan refleksi	√	

	penguatan terhadap hasil kerja siswa	terhadap hasil kerja siswa dengan jelas		3
		b. Memberikan tanya jawab pada materi yang belum jelas		
		c. Memberikan umpan balik	√	
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa	√	
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	4
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	√	
		c. Memberikan soal evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut	√	
Jumlah Skor				
Kategori .....				

Semarang, 24 Maret 2015

Observer

Siti Fadriyah, S.Pd

NIP 197009091993032009

### HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS III

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	a. Memberikan salam ketika masuk kelas	√	<b>4</b>
		b. Memimpin doa	√	
		c. Menanyakan kehadiran siswa	√	
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	√	
2	Melakukan apersepsi	a. Melakukan apersepsi tentang pelajaran sebelumnya	√	<b>4</b>
		b. Menarik perhatian siswa agar fokus pada pembelajaran	√	
		c. Menimbulkan motivasi untuk semangat belajar	√	
		d. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	√	
3	Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok	a. Menyampaikan topik yang akan dipelajari	√	<b>4</b>
		b. Menjelaskan materi secara jelas	√	
		c. Memberikan pertanyaan	√	

		yang dapat memberikan acuan		
		d. Membentuk siswa dalam kelompok heterogen	√	
4	Memberikan tugas yang akan dipelajari	a. Memberikan tugas kelompok yang berbeda-beda	√	4
		b. Membimbing siswa dalam membagi tugas kelompok	√	
		c. Menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri	√	
		d. Memberikan penjelasan tugas secara jelas	√	
5	Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i>	a. Mengarahkan pembagian tugas tiap siswa	√	3
		b. Memberikan umpan pertanyaan untuk berpendapat	√	
		c. Memberikan dorongan berpendapat dalam diskusi		
		d. Mengarahkan siswa dalam melaksanakan invstigasi	√	
6	Mengarahkan perhatian siswa agar	a. Memberikan media yang menarik siswa	√	

	dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	b. Menegur siswa jika ramai di kelas	√	4
		c. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar	√	
		d. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan	√	
7	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	a. Mengarahkan siswa dalam menyampaikan pendapat	√	3
		b. Membimbing kelompok dalam kerja sama	√	
		c. Menginstruksikan aturan dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
		d. Menjaga kekondusifan kelas		
8	Membimbing presentasi laporan akhir kelompok	a. Memberikan kesempatan siswa dalam mengeluarkan pendapat		3
		b. Mengarahkan siswa dalam mempresentasikan laporan	√	
		c. Memberikan umpan balik pertanyaan untuk berpendapat	√	
		d. Memberikan penguatan	√	
9	Memberikan	a. Melakukan refleksi	√	

	penguatan terhadap hasil kerja siswa	terhadap hasil kerja siswa dengan jelas		4
		b. Memberikan tanya jawab pada materi yang belum jelas	√	
		c. Memberikan umpan balik	√	
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa	√	
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	4
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	√	
		c. Memberikan soal evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut	√	
Jumlah Skor				
Kategori .....				

Semarang, 31Maret 2015

Observer

Siti Fadriyah, S.Pd

NIP 197009091993032009

### ANALISIS HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mengkondisikan siswa agar siswa siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran	3	4	4
2	Melakukan apersepsi	3	3	4
3	Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa dalam kelompok	2	3	4
4	Memberikan tugas yang akan dipelajari	3	4	4
5	Menginstruksikan dalam melaksanakan investigasi berdasarkan topik dengan <i>crossword puzzle</i>	2	3	3
6	Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	3	4	4
7	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	3	3	3
8	Membimbing presentasi laporan akhir kelompok	3	3	3
9	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa	3	3	4
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan	3	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>28</b>	<b>34</b>	<b>37</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Sangat baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Semarang, 31 Maret 2015

Observer

Siti Fadriyah, S.Pd

NIP 197009091993032009

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I**

No Ab s	1				2				3				4				5				6				7				8				9				10				Jml Sko r
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1		V				V				V					V						V					V						V									
2			V		V		V				V				V						V					V					V										
3			V			V				V					V						V					V					V										
4				V			V				V					V					V					V					V										
5			V		V				V					V					V			V					V					V									
6			V			V				V					V					V						V						V		V							
7			V				V		V						V						V					V					V										
8			V		V					V					V						V					V					V										
9			V			V				V					V						V					V					V										
10			V				V			V					V						V					V					V										
11			V			V				V					V						V					V					V										
12		V				V				V					V						V					V					V										
13			V		V					V					V						V					V					V										
14				V		V				V					V						V					V					V										
15			V		V					V					V						V					V					V										
16			V		V					V					V						V					V					V										
17			V			V				V					V						V					V					V										

18		V		V		V				V				V			V			V			V			V			V				
19		V		V			V			V				V			V			V			V			V			V				
20		V			V			V					V			V			V			V			V			V					
21			V			V				V				V		V			V			V			V			V					
22			V			V				V				V			V				V			V			V		V				
23				V	V			V						V		V				V			V				V		V				
24			V			V				V				V			V				V			V			V		V				
25			V			V		V						V		V				V			V			V			V				
26			V			V				V				V			V				V			V			V						
27			V		V				V					V			V				V			V			V		V				
28		V				V				V				V			V				V			V			V		V				
29			V			V				V				V		V					V			V			V		V				
30			V			V					V			V			V				V			V			V		V				
31			V		V					V				V			V				V			V			V		V				
$\Sigma$		92			64				57				59			85				60			74			53			78			65	<b>687</b>
x		<b>2,9</b>			<b>2</b>				1,8				1,9			2,7				1,9			2,3			1,7			2,5			2	<b>21,7</b>

Semarang, 17 Maret 2015

Observer

Tri Wahyuningrum

NIM1401411109

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No	Indikator	Aspek yang Dinilai					Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
		0	1	2	3	4		
		Jumlah Siswa yang Mendapat Skor						
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran			4	24	3	92	2,9
2	Memperhatikan media <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah		10	9	12		64	2
3	Merencanakan topik yang akan dipelajari		9	18	4		57	1,8
4	Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari		9	16	6		59	1,9
5	Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan			10	19	2	85	2,7
6	Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah		8	17	6		60	1,9
7	Menyampaikan hasil diskusi kelompok			20	10	1	74	2,3
8	Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain		12	16	3		53	1,7
9	Mengerjakan LKS dan soal evaluasi			17	12	2	78	2,5
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi)		8	12	11		65	2
<b>Jumlah rata-rata skor</b>							<b>21,7</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Baik</b>	

Semarang, 17Maret 2015

Observer

Tri Wahyuningrum

NIM 1401411109

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II**

No Abs	1				2				3				4				5				6				7				8				9				10				Jml Skor				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1		V					V			V					V			V				V					V		V						V				V				V		
2			V			V					V		V						V				V			V				V					V				V						
3				V	V					V					V			V				V					V				V		V						V						
4		V					V			V				V				V				V				V				V					V				V						
5			V			V					V			V					V			V				V			V						V				V		V				
6			V			V				V			V					V					V				V			V					V				V						
7			V				V			V					V			V				V				V					V				V				V						
8			V		V					V				V					V				V			V					V				V				V						
9				V		V				V			V					V					V			V				V			V						V						
10			V				V				V			V				V				V				V					V				V				V						
11			V			V				V					V				V				V				V				V				V				V						
12				V	V					V				V				V				V				V				V					V				V						
13		V				V				V				V				V				V				V				V					V				V						
14			V				V			V				V					V			V				V					V		V						V						
15			V		V					V			V						V			V				V					V				V				V						
16			V			V					V		V						V			V				V					V				V				V						



Semarang, 24 Maret 2015

Observer

Samuel Dwi Christyanto

NIM 1401411352

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No	Indikator	Aspek yang Dinilai					Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
		0	1	2	3	4		
		Jumlah Siswa yang Mendapat Skor						
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran			5	19	7	95	3
2	Memperhatikan media <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah		8	12	10	1	66	2,1
3	Merencanakan topik yang akan dipelajari		6	15	10		66	2,1
4	Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari		7	15	9		64	2
5	Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan			9	18	4	88	2,8
6	Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah			15	13	3	81	2,6
7	Menyampaikan hasil diskusi kelompok			18	11	2	77	2,4
8	Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain		9	15	7		60	1,9
9	Mengerjakan LKS dan soal evaluasi			13	14	4	84	2,7
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi)		4	13	11	3	75	2,4
<b>Jumlah rata-rata skor</b>							<b>24</b>	
<b>Kategori</b>								<b>Baik</b>

Semarang, 24Maret 2015

Observer

Samuel Dwi Christyanto

NIM 1401411352



17		V			V			V			V			V		V			V		V	V		V			V																	
18				V			V			V	V			V			V			V			V			V				V						V								
19						V				V			V			V			V			V			V					V							V							
20			V		V			V			V			V			V			V			V			V			V								V							
21				V			V			V			V			V			V			V			V			V									V							
22		V	V			V				V			V			V			V			V			V			V									V		V					
23				V	V			V			V			V			V			V		V			V			V										V						
24				V		V			V			V			V			V			V			V			V			V								V						
25			V			V				V	V			V			V			V			V			V			V										V					
26				V		V			V			V			V			V			V			V			V			V								V		V				
27			V		V					V			V			V			V			V			V			V												V				
28				V			V			V			V			V			V			V			V			V											V		V			
29		V				V		V				V			V			V			V			V			V			V									V		V			
30			V			V				V			V			V			V			V			V			V												V		V		
31				V		V				V			V			V			V			V			V			V												V		V		
$\Sigma$	<b>101</b>			<b>91</b>				<b>69</b>				<b>92</b>				<b>103</b>				<b>89</b>				<b>80</b>				<b>71</b>				<b>90</b>				<b>84</b>				<b>870</b>				
x	<b>3,2</b>			<b>2,9</b>				<b>2,2</b>				<b>2,9</b>				<b>3,5</b>				<b>2,8</b>				<b>2,5</b>				<b>2,2</b>				<b>2,9</b>				<b>2,7</b>				<b>27,8</b>				

Semarang, 31Maret 2015

Observer

Rossy Novitasari

NIM 1401411082

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No	Indikator	Aspek yang Dinilai					Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
		0	1	2	3	4		
		Jumlah Siswa yang Mendapat Skor						
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran			6	11	14	101	3,2
2	Memperhatikan media <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah			9	15	7	91	2,9
3	Merencanakan topik yang akan dipelajari		5	14	12		69	2,2
4	Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari			10	12	9	92	2,9
5	Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan			5	21	5	103	3,5
6	Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah			10	15	6	89	2,8
7	Menyampaikan hasil diskusi kelompok			16	12	3	80	2,5
8	Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain		6	12	11	2	71	2,2
9	Mengerjakan LKS dan soal evaluasi			9	16	6	90	2,9
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi)		2	9	16	4	86	2,7
<b>Jumlah rata-rata skor</b>							<b>27,8</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Sangat Baik</b>	

Semarang, 31Maret 2015

Observer

Rossy Novitasari

NIM 1401411082

### ANALISIS HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran	2,9	3	3,2
2	Memperhatikan media <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah	2	2,1	2,9
3	Merencanakan topik yang akan dipelajari	1,8	2,1	2,2
4	Mencari sumber dari topik yang akan dipelajari	1,9	2	2,9
5	Melakukan kegiatan pembahasan materi secara kooperatif yang bersifat penemuan	2,7	2,8	3,5
6	Menggunakan <i>crossword puzzle</i> dalam memecahkan masalah	1,9	2,6	2,8
7	Menyampaikan hasil diskusi kelompok	2,3	2,4	2,5
8	Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	1,7	1,9	2,2
9	Mengerjakan LKS dan soal evaluasi	2,5	2,7	2,9
10	Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan (refleksi)	2	2,4	2,7
<b>Jumlah</b>		<b>21,7</b>	<b>24</b>	<b>27,8</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Semarang, 31Maret 2015

Observer

Rossy Novitasari

NIM 1401411082

### DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi
1.	A.A.W.	44	Tidak Tuntas
2.	A.R.M.	72	Tuntas
3.	A.D.F.	36	Tidak Tuntas
4.	A.L.S.	56	Tidak Tuntas
5.	A.S.P.	84	Tuntas
6.	A.F.A.	68	Tuntas
7.	B.A.A.	52	Tidak Tuntas
8.	D.S.	76	Tuntas
9.	D.K.M.	68	Tuntas
10.	D.A.P.	84	Tuntas
11.	E.B.	72	Tuntas
12.	E.D.S.	48	Tidak Tuntas
13.	F.N.	84	Tuntas
14.	I.M.S.	76	Tuntas
15.	I.S.S.P	76	Tuntas
16.	I.R.A.	56	Tidak Tuntas
17.	M.S.N.A.	76	Tuntas
18.	M.A.Y.	68	Tuntas
19.	M. R.A.	88	Tuntas
20.	N.R.A.	68	Tuntas
21.	R.C.A.	48	Tidak Tuntas
22.	R.W.	56	Tidak Tuntas
23.	R.F.A.	68	Tuntas
24.	S.A.S.	56	Tidak Tuntas
25.	S.R.	68	Tuntas
26.	T.S.D.	72	Tuntas
27.	U.N.	44	Tidak Tuntas
28.	Z.D.S.	52	Tidak Tuntas
29.	S.U.	68	Tuntas
30.	Y.N.P	68	Tuntas
31.	A.D.M.	84	Tuntas
Jumlah		2.036	
Rata-rata		66	

Terdapat 11 siswa yang tidak yaitu A.A.W, A.D.F, A.L.S, B.A.A, E.D.S, L.R.A, R.C.A, R.W, S.A.S, U.N, Z.D.S. Guru memberikan tugas pada 11 siswa

yang tidak tuntas dan sebelum pulang 11 siswa tersebut diberikan penjelasan materi sampai siswa tersebut paham dengan materi.

### DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi
1.	A.A.W.	52	Tidak Tuntas
2.	A.R.M.	88	Tuntas
3.	A.D.F.	76	Tuntas
4.	A.L.S.	48	Tidak Tuntas
5.	A.S.P.	84	Tuntas
6.	A.F.A.	40	Tidak Tuntas
7.	B.A.A.	0	Tidak Tuntas
8.	D.S.	88	Tuntas
9.	D.K.M.	68	Tuntas
10.	D.A.P.	86	Tuntas
11.	E.B.	72	Tuntas
12.	E.D.S.	68	Tuntas
13.	F.N.	88	Tuntas
14.	I.M.S.	76	Tuntas
15.	I.S.S.P	48	Tidak Tuntas
16.	I.R.A.	52	Tidak Tuntas
17.	M.S.N.A.	72	Tuntas
18.	M.A.Y.	84	Tuntas
19.	M. R.A.	88	Tuntas
20.	N.R.A.	80	Tuntas
21.	R.C.A.	68	Tuntas
22.	R.W.	68	Tuntas
23.	R.F.A.	68	Tuntas
24.	S.A.S.	68	Tuntas
25.	S.R.	72	Tuntas
26.	T.S.D.	52	Tidak Tuntas
27.	U.N.	44	Tidak Tuntas
28.	Z.D.S.	52	Tidak Tuntas
29.	S.U.	68	Tuntas
30.	Y.N.P	84	Tuntas
31.	A.D.M.	68	Tuntas
Jumlah		2.070	
Rata-rata		69	

Terdapat 7 siswa yang tidak tuntas pada siklus II yaitu A.A.W, A.I.S, A.F.A, B.A.A, I.S.S.P, I.R.A, T.S.D, U.N, Z.D.S. Guru memberikan tugas di

rumah pada siswa yang tidak tuntas, sebelum memberikan tugas guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang belum dipahami siswa.

### DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi
1.	A.A.W.	48	Tidak Tuntas
2.	A.R.M.	76	Tuntas
3.	A.D.F.	68	Tuntas
4.	A.L.S.	48	Tidak Tuntas
5.	A.S.P.	76	Tuntas
6.	A.F.A.	68	Tuntas
7.	B.A.A.	68	Tuntas
8.	D.S.	96	Tuntas
9.	D.K.M.	52	Tidak Tuntas
10.	D.A.P.	76	Tuntas
11.	E.B.	76	Tuntas
12.	E.D.S.	76	Tuntas
13.	F.N.	80	Tuntas
14.	I.M.S.	76	Tuntas
15.	I.S.S.P	72	Tuntas
16.	I.R.A.	52	Tidak Tuntas
17.	M.S.N.A.	68	Tuntas
18.	M.A.Y.	80	Tuntas
19.	M. R.A.	92	Tuntas
20.	N.R.A.	84	Tuntas
21.	R.C.A.	72	Tuntas
22.	R.W.	56	Tidak Tuntas
23.	R.F.A.	72	Tuntas
24.	S.A.S.	68	Tuntas
25.	S.R.	72	Tuntas
26.	T.S.D.	72	Tuntas
27.	U.N.	68	Tuntas
28.	Z.D.S.	80	Tuntas
29.	S.U.	52	Tidak Tuntas
30.	Y.N.P	80	Tuntas
31.	A.D.M.	72	Tuntas
Jumlah		2.196	
Rata-rata		71	

Terdapat 6 siswa yang tidak tuntas yaitu A.A.W, A.L.S, D.K.M, I.R.A, R.W, S.U. Siswa yang tidak tuntas diberikan tugas rumah, sebelumnya guru memberikan penjelasan materi yang belum dipahami siswa.

**LEMBAR CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN PKn  
MENGUNAKAN MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA  
*CROSSWORD PUZZLE***

**Siklus I**

Nama Guru : Fahmi Ria Utari  
Nama SD : SDN Plalangan 04  
Hari / Tanggal : Selasa, 17 Maret 2015  
Pukul : 09.30  
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran menggunakan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*

- 1) Guru melakukan kegiatan prapembelajaran tidak memberikan motivasi dan guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa tidak mengetahui tujuan yang akan dicapai guru.
- 2) Dalam kegiatan penjelasan yang disampaikan oleh siswa, banyak siswa yang belumpaham dengan materi.
- 3) Saat membentuk kelompok guru sudah membimbing dan mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok secara heterogen. Guru juga telah berkeliling memantau setiap kelompok untuk berdiskusi.
- 4) Guru belum sepenuhnya bisa mengelola kelas dengan baik, masih terdapat beberapa anak yang ramai dan main sendiri saat pelajaran dimulai.
- 5) Dalam penyelesaian masalah, guru telah menjelaskan aturan dan langkah-langkah kegiatannya dengan jelas.
- 6) Guru kurang memberikan dorongan berpendapat pada siswa dalam diskusi, sehingga siswa masih belum berani mengajukan pertanyaan pada saat presentasi hasil diskusi kelompok lain.
- 7) Guru melakukan refleksi dengan menyimpulkan materi pembelajaran hari ini, tidak memberikan motivasi belajar, dan lupa mengingatkan siswa untuk materi pertemuan selanjutnya pada akhir pembelajaran.

- 8) Masih sedikit siswa yang mau bertanya dan hanya bertanya soal materi saat berdiskusi.
- 9) Guru sudah mengeluarkan vocal yang keras tetapi terkadang masih bercampur logat Jawa dan tidak baku.

Semarang ,17Maret 2015

Observer

Tri Wahyuningrum

NIM 1401411109

**LEMBAR CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN PKn**  
**DENGAN MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA**  
***CROSSWORD PUZZLE***  
**Siklus II**

Nama Guru : Fahmi Ria Utari  
Nama SD : SDN Plalangan 04  
Hari / Tanggal : Selasa, 24 Maret 2013  
Pukul : 09.30  
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*

- 1) Pada awal pembelajaran guru masih tidak menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa tidak mengetahui tujuan yang akan dicapai guru, serta belum memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- 2) Guru memberikan penjelasan materi pada siswa dengan tidak memperhatikan kondisi kelas dan suara guru kurang lantang, masih ditemui beberapa siswa yang bermain sendiri dan mengobrol dengan teman.
- 3) Pada kegiatan tanya jawab, hanya ada beberapa siswa yang mau menjawab pertanyaan dari guru yang lainnya masih terlihat belum berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- 4) Dalam kegiatan diskusi kelompok siswa kurang adanya kerja sama dalam memecahkan masalah dengan *crossword puzzle*, masih ada soal yang seharusnya dikerjakan secara bersama tetapi hanya satu siswa yang mengerjakan saja tanpa adanya kerja sama.
- 5) Guru tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami oleh siswa, sehingga siswa banyak yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 6) Guru menyimpulkan materi dengan tanya jawab dan siswa membaca bersama-sama tanpa mencatat di buku.

- 7) Setelah evaluasi tidak ada kegiatan mencocokkan jawaban bersama karena waktu sudah habis. Siswa tidak sabar untuk keluar kelas untuk mencuci muka, ke belakang dan jalan-jalan sebentar.

Semarang , 24Maret 2015

Observer

Samuel Dwi Christyanto

NIM 1401411352

**LEMBAR CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN PKn**  
**DENGAN MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA**  
***CROSSWORD PUZZLE***  
**Siklus III**

Nama Guru : Fahmi Ria Utari  
Nama SD : SDN Plalangan 04  
Hari / Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015  
Pukul : 09.30  
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran dengan model *group investigation* dengan media *crossword puzzle*

- 1) Guru tidak tidak menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa tidak mengetahui tujuan yang akan dicapai guru, serta belum memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- 2) Beberapa siswa sudah terlihat berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru untuk merangsang pikiran siswa.
- 3) Siswa mengerjakan soal memecahkan permasalahan dengan peraturan yang disampaikan oleh guru yaitu setiap anggota kelompok mengerjakan satu soal permasalahan sehingga semua anggota kelompok dapat berkerja semua tidak dominan pada satu siswa saja dan guru memberikan waktu pengerjaan soal teka-teki silang hanya 10 menit saja, untuk kelompok yang bisa selesai mengerjakan soal dahulu akan mendapat penghargaan dari guru.
- 4) Guru menyuruh antre siswa saat mengumpulkan lembar jawab setelah evaluasi, beberapa anak menaruh begitu saja lembar jawabnya di meja guru dan tidak mau antre seperti yang lain.
- 5) Saat guru menjelaskan materi, hanya sedikit siswa yang mencatat hal-hal penting di buku. Ada beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya sendiri dan bermain sendiri.
- 6) Siswa masih terlihat belum berani untuk mengeluarkan pendapatnya saat presentasi hasil diskusi kelompok lain.

- 7) Guru tidak menanyakan pada siswa tentang materi yang belum dipahami oleh siswa.

Semarang ,31Maret2015

Observer

Rossy Novitasari

NIM 1401411082

**LEMBAR WAWANCARA TEMAN SEJAWAT  
(KOLABORATOR) TERHADAP PEMBELAJARAN PKn DENGAN  
MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA *CROSSWORD  
PUZZLE***

Nama Guru : Siti Fadriyah, S.Pd  
 Nama SD : SDN Plalangan 04  
 NIP : 197009091993032009  
 Hari / Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015

Pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terhadap pembelajaran PKn menggunakan model *Group Investigation* dengan media *crossword puzzle*?

Jawab:

Model *Group Investigation* dapat mengaktifkan siswa karena pembelajarannya seperti memecahkan masalah dengan menggunakan *crossword puzzle*. Siswa mengerjakan permasalahan secara berkelompok dengan anggota sehingga lebih efektif.

2. Apakah menurut Bapak/Ibu model *Group Investigation* dengan media *crossword puzzle* cocok diterapkan pada pembelajaran PKn?

Jawab:

Cocok diterapkan karena pada materi globalisasi banyak konsep yang perlu didiskusikan dengan siswa lain berdasarkan pengetahuan yang siswa miliki masing-masing dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang ide-ide pikiran siswa.

3. Apakah menurut Bapak/Ibu model *Group Investigation* dengan media *crossword puzzle* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn?

Jawab:

Dapat, karena guru menjadi lebih aktif dibandingkan jika guru hanya memberikan ceramah dalam mengajar. Dengan model tersebut, guru dapat menyampaikan materi melalui kegiatan yang menarik sekaligus memberikan soal-soal latihan.

4. Apakah menurut Bapak/Ibu model *Group Investigation* dengan media *crossword puzzle* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn?

Jawab:

Ya, siswa terlihat lebih aktif dan senang dengan pembelajaran ini. Siswa mendapatkan porsi yang lebih besar untuk saling berinteraksi dengan guru dan teman. Siswa juga terlihat senang mengerjakan soal *crossword puzzle* dengan teman sekelompoknya.

5. Apakah menurut Bapak/Ibu model *Group Investigation* dengan media *crossword puzzle* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn?

Jawab:

Ya, hasil evaluasi selama menerapkan model ini semakin baik nilainya, serta jumlah siswa yang remidi atau mendapat nilai di bawah KKM semakin sedikit.

Semarang, 31Maret 2015

Observer

Rossy Novitasari

NIM 1401411082

**LEMBAR WAWANCARA SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PKn  
MENGUNAKAN MODEL *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA  
*CROSSWORD PUZZLE***

Nama Siswa : A.G.S, I.K, U.E.A  
Nama SD : SDN Plalangan 04  
Hari / Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015

Pertanyaan:

1. Apakah kamu senang dengan dengan kegiatan pembelajaran tadi?

Jawab:

Iya, senang.

2. Mengapa kamu merasa senang dengan kegiatan pembelajaran tadi?

Jawab:

Senang karena ada bisa belajar secara kelompok, menjawab soal dengan teka-teki silang, yang bisa selesai duluan mengerjakan soal dapat hadiah.

3. Apakah pada pertemuan selanjutnya kamu ingin melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti tadi?

Jawab:

Iya karena asyik sekali pembelajarannya.

**LAMPIRAN IV**  
**FOTO/DOKUMENTASI**

LAMPIRAN 4

EVALUASI

Nama: AU. D.M.  
 No. Absen: 2  
 Nilai: \_\_\_\_\_

88

A. Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Banyaknya partikel zat terlarut sebagai...  
 a. Konsentrasi  
 b. Tingkat lisis  
 c. Titik dididih  
 d. Titik beku  
 e. Pergerakan osmosis  
 f. Molaritas  
 g. Berat jenis  
 h. Molaritas  
 i. Molaritas  
 j. Molaritas
2. Diberikan zat yang berikut tentukan dalam larutan adalah...  
 a. Terlarut  
 b. Pelarut  
 c. Pelarut dan zat terlarut  
 d. Molaritas
3. Cara menentukan konsentrasi larutan adalah...  
 a. Molaritas  
 b. Berat jenis  
 c. Molaritas  
 d. Molaritas  
 e. Molaritas  
 f. Molaritas  
 g. Molaritas  
 h. Molaritas  
 i. Molaritas  
 j. Molaritas
4. Molaritas adalah...  
 a. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 b. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 c. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 d. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 e. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 f. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 g. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 h. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 i. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 j. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut
5. Cara menentukan konsentrasi larutan adalah...  
 a. Molaritas  
 b. Berat jenis  
 c. Molaritas  
 d. Molaritas  
 e. Molaritas  
 f. Molaritas  
 g. Molaritas  
 h. Molaritas  
 i. Molaritas  
 j. Molaritas
6. Molaritas adalah...  
 a. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 b. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 c. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 d. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 e. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 f. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 g. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 h. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 i. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 j. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut
7. Perhitungan banyak zat terlarut dalam larutan adalah...  
 a. Molaritas  
 b. Berat jenis  
 c. Molaritas  
 d. Molaritas  
 e. Molaritas  
 f. Molaritas  
 g. Molaritas  
 h. Molaritas  
 i. Molaritas  
 j. Molaritas
8. Molaritas adalah...  
 a. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 b. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 c. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 d. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 e. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 f. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 g. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 h. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut  
 i. Banyaknya zat terlarut per liter larutan  
 j. Banyaknya zat terlarut per liter pelarut

B = 9

4. Mengetahui kandungan dengan harga-lisa  
 d. Mengetahui kandungan harga-lisa
5. Apa saja faktor yang diukur dengan teknologi komputer dalam analisis dengan...  
 a. Kromatografi  
 b. Spektrometri  
 c. Analisis termogravimetri  
 d. Analisis termogravimetri
6. Bagaimana cara analisis FTIR, spektroskopi massa, kalorimetri, konduktivitas dan potensial membran untuk memisalkan...  
 a. Biologi  
 b. Kimia  
 c. Kimia  
 d. Molekuler

B. Jawablah pertanyaan berikut.

1. Sebutkan macam-macam kebudayaan Indonesia
2. Sebutkan contoh adat rumah adat Indonesia
3. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan bangsa agar tidak punah
4. Bagaimana budaya Indonesia dalam seni kebudayaan internasional?
5. Apa saja komponen yang diperoleh dari karya seni bangsa Indonesia dengan budaya lain?

1. Tari, Musik, Seni, Kesenian, Nelayan, 3  
 2. Gamelan, Saron, Gong, 2  
 3. Cara melestarikan kebudayaan Indonesia, 3  
 4. Meniru, Meniru, Nelayan, 3  
 5. Mengetahui budaya Indonesia, 3  
 6. Mengetahui budaya Indonesia, 2  
 7. Mengetahui budaya Indonesia, 2

LAMPIRAN 4

EVALUASI

Nama	<u>Jurelisa F-A</u>
No. Absen	<u>6/10/21</u>
Nilai	

A. Pilihlah jawaban yang tepat.

1. Budaya dapat diartikan sebagai...
  - a. Kebiasaan
  - b. Tradisi luhur
  - c. Sikap
  - d. Sifat
2. Dikawatir an yang telah berkembang dalam budaya adalah...
  - a. Tau-tarian
  - b. Permainan tradisional
  - c. Nyanyian dan lagu
  - d. Alat musik daerah
3. Misi kebudayaan nasional di antara negara bertujuan untuk...
  - a. Beruang kebudayaan
  - b. Mengembangkan kebudayaan
  - c. Memperkaya kebudayaan
  - d. Mempertahankan kebudayaan
4. Harapan budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri adalah...
  - a. Alat musik gitar
  - b. Tari balet dan tari panteng
  - c. Jamur batik dan kerajinan
  - d. Tari-tari budaya kepang
5. Cara memajukan kebudayaan Indonesia yaitu dengan...
  - a. Mempertahankan kebudayaan
  - b. Memperkaya kebudayaan
  - c. Mengembangkan kebudayaan
  - d. Mempertahankan kebudayaan asing
6. Sifat-sifat kebudayaan lokal nasional dan...
  - a. Budaya barat
  - b. Budaya timur tengah
  - c. Budaya bangsa di Indonesia
  - d. Masyarakat budaya Indonesia
7. Perancangan budaya yang yang muncul ke Indonesia adalah dengan diadopsi pada...
  - a. (1) (2) (3)
  - b. (1) (2) (3) (4)
  - c. (1) (2) (3) (4) (5)
  - d. (1) (2) (3) (4) (5) (6)
8. Misi 100 keanekaragaman hayati di luar negeri adalah...
  - a. Memperkaya kebudayaan Indonesia
  - b. Mengembangkan kebudayaan Indonesia
  - c. Mempertahankan kebudayaan Indonesia
  - d. Memperkaya kebudayaan Indonesia

40

B = 3  
B = 7

4. Menampilkan keragaman dengan bangsa lain...
  - a. Mengembangkan kebudayaan bangsa lain
  - b. Mengembangkan kebudayaan bangsa lain
  - c. Menampilkan keragaman dengan bangsa lain
  - d. Menampilkan keragaman dengan bangsa lain

Nama	<u>Jurelisa F-A</u>
No. Absen	<u>6/10/21</u>
Nilai	

B. Jawablah pertanyaan berikut.

1. Sebutkan macam-macam kebudayaan Indonesia...
  - a. Kebudayaan
  - b. Kebudayaan
  - c. Kebudayaan
  - d. Kebudayaan
2. Sebutkan contoh dari produk khas Indonesia...
  - a. Batik
  - b. Batik
  - c. Batik
  - d. Batik
3. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan bangsa agar tidak punah...
  - a. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
  - b. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
  - c. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
  - d. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
4. Bagaimana budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional?
  - a. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
  - b. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
  - c. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa
  - d. Dengan melestarikan kebudayaan bangsa

Jawab

1. Tari / Siskaf / pikiran dan akal budi / kerajinan berbagai
2. Kerawang, Sising, Semprang
3. tak membicarakan orang asing masuk ke ind / mengembalikannya ke ind / mengembalikannya ke ind
4. memperkaya budaya ind / mempelajari kebudayaan ind / memperkaya kebudayaan ind
5. hidup rukun, tidak berkejar, saling membantu, saling membantu ts. sama

Lain

LAMPIRAN 4

EVALUASI

Nama: Muhammad Rizki Akhlaq  
 No. Absen: 19  
 Nilai: .....

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

1. Kata "giblatun" diambil dari kata giba yang artinya adalah ...  
 a. Bida'ah  
 b. Tanah suci  
 c. Masjid  
 d. Masa kecil
2. Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin surut, dan masyarakat mulai menyangkut ...  
 a. gaya hidup sederhana  
 b. gaya hidup mewah  
 c. gaya hidup baru  
 d. gaya hidup lama
3. Kehidupan pada zaman purba sangat bergantung kepada ...  
 a. sumber daya alam  
 b. teknologi  
 c. filter pengetahuan  
 d. transportasi
4. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini memengaruhi proses globalisasi di bidang ...  
 a. transportasi  
 b. hiburan  
 c. komunikasi  
 d. seni

5. Berikut adalah upaya-upaya globalisasi, kecuali ...  
 a. banyak perusahaan asing di Indonesia  
 b. ekspor impor makin luas  
 c. berkurangnya produk impor dan ekspor  
 d. kita sudah terbiasa produk luar negeri
6. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali ...  
 a. menjadi lebih kreatif  
 b. mudah memperoleh informasi  
 c. meniadakan semua pengetahuan kita  
 d. berkurangnya nilai-nilai agama

7. Untuk mendapatkan informasi dari atau dengan dengan sangat luas dapat menggunakan teknologi ....

B=10

19

8. Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah ...  
 a. kemajuan di bidang transportasi  
 b. pertukaran budaya  
 c. penyediaan lapangan kerja  
 d. perikatan individual
9. Berikut yang termasuk contoh pengaruh negatif dari globalisasi adalah ...  
 a. meniadakan kebudayaan  
 b. kemajuan budaya  
 c. kemajuan PPTK  
 d. mempercepat transportasi

10. Globalisasi diarahkan dengan semakin kalinya hubungan dalam ... utamanya adalah di ...  
 a. komunikasi  
 b. pendidikan  
 c. politik  
 d. pertahanan

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Sebutkan dampak positif globalisasi di lingkunganmu
3. Sebutkan dampak negatif globalisasi di lingkunganmu
4. Sebutkan contoh pengaruh sosial globalisasi
5. Sebutkan ciri yang membedakan antara kebudayaan globalisasi di dunia

1 Globalisasi all perubahan sosial  
2 keadilan di bidang transportasi, kemajuan di bidang komunikasi, mudah mendapat informasi  
3 lompatnya budaya, pengaruh agama modern, perilaku individual  
4 gaya hidup, rekreasi, pariwisata, politik  
5 gaya hidup semakin modern, perilaku semakin modern, dan komunikasi semakin makin B=12

LAMPIRAN 4

EVALUASI

Nama: Dewi Ayu Cahya  
 No. Absen: 6  
 Nilai: \_\_\_\_\_

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

1. Berikut merupakan program pasar pemerintah. Berilah  
 a.  menambah jumlah kredit  
 b.  menambah persentase pengembalian  
 c.  menurunkan nilai nilai agas  
 d.  adanya gubalasan, menjadikan dana mana ...

menambah pajak  
 menaikkan kecil  
 menambah nilai nilai  
 menaikkan nilai

2. Silap yang ditunjukkan masyarakat sebelum berkembangkannya gubalasan adalah  
 a.  terbelakang  
 b.  uang memang sudah  
 c.  masyarakat  
 d.  kurang sayang

3. Berikut yang merupakan dampak positif dari gubalasan adalah ...  
 a.  mengurangi pengeluaran pemerintah  
 b.  dalam berkampanye semakin mudah dan cepat  
 c.  masyarakat mempunyai serukis serukis  
 d.  masyarakat jati diri bangsa

4. Berikut yang merupakan dampak positif dari gubalasan adalah ...  
 a.  menambah biaya negara  
 b.  mengurangi beban masyarakat  
 c.  meningkatkan pendapatan pemerintah  
 d.  meningkatkan pendapatan pemerintah

6. Silap kita terhadap cara berpakaiannya atau cara negara yang bertanggung jawab adalah ...  
 a.  memakai modelnya  
 b.  mengkritik model tersebut  
 c.  tidak memperhatikan  
 d.  tidak peduli untuk mematuhi

7. Pengaruh positif dari budaya Barat adalah ...  
 a.  pengakuan lebih bebas  
 b.  cara berpikir lebih baik  
 c.  berkembangnya mekanisme pasar  
 d.  tidak mengkanukui paksaan agama

8. Silap kita terhadap semua budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah ...  
 a.  menerima budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila  
 b.  menolak semua budaya asing yang masuk ke Indonesia  
 c.  menerima semua budaya asing  
 d.  tidak peduli terhadap semua budaya asing

9. Perubahan perilaku mematuhi hukum yang dilakukan pemerintah dapat berakibat ...  
 a.  transparansi  
 b.  media massa  
 c.  perbaikan  
 d.  budaya

10. Di kota-kota besar banyak muncul restoran makanan cepat saji. Hal ini menunjukkan pengaruh gubalasan adalah sebagai berikut ...  
 a.  paksaan  
 b.  budaya  
 c.  paksaan  
 d.  budaya

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!  
 1. Sebutkan 3 pengaruh positif gubalasan dalam kehidupan sehari-hari  
 2. Sebutkan 3 pengaruh positif gubalasan dalam kehidupan sehari-hari  
 3. Sebutkan 3 upaya pengendalian pengaruh negatif gubalasan di lingkungan  
 4. Sebutkan 3 sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang baik  
 5. Bagaimana kalian mengontrol gubalasan yang terus berkembang dengan positif?

1. Mengurangi pengeluaran pemerintah menjadi lebih hemat, mengurangi beban negara, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 2. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 3. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 4. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 5. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah

96

B-9

B-15

1. Mengurangi pengeluaran pemerintah menjadi lebih hemat, mengurangi beban negara, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 2. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 3. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 4. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah  
 5. Meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah, meningkatkan pendapatan pemerintah

LAMPIRAN 4

EVALUASI

Nama: UEN. FADOLAH  
 No. Absen: 23.04.10001.10001  
 NIM: .....

44

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan mencentok atau silang (X) pada huruf A, B, C atau D di bawah ini!

1. Kata "globalisasi" berasal dari kata global yang artinya adalah ...

- a. Bida hari
- b. Tidak ada
- c. Menyebar
- d. Mula kali

Di era globalisasi ini gaya tradisional semakin meriah, dan masyarakat mulai merayakan ...

- a. gaya hidup sederhana
- b. gaya hidup mewah
- c. gaya hidup apa adanya
- d. gaya hidup baru

Adanya pada masa perkembangan teknologi ...

- a. sumber daya alam
- b. tenaga pengabdian
- c. tenaga pengabdian
- d. transportasi

Orang dengan modal intelektual informasi dan internet, hal ini merupakan penguat globalisasi di bidang ...

- a. transportasi
- b. komunikasi
- c. bahasa
- d. seni

5. Berikut adalah wujudnya globalisasi, kecuali ...

- a. banyak perusahaan asing di Indonesia
- b. adanya televisi modern baru
- c. bertumbuhnya media cetak dan online
- d. bisa mudah menerima produk luar negeri

6. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali ...

- a. menjadi lebih kaya
- b. mudah memperoleh informasi
- c. menambah wawasan pengetahuan kita
- d. meningkatkan nilai-nilai agama

Untuk mendapatkan informasi dari satu negara dengan negara lain dapat menggunakan teknologi ...

- a. transportasi
- b. komunikasi
- c. bahasa
- d. seni

B = 4

- a. pemukiman
- b. data negara
- c. informasi
- d. perkembangan

Di bawah ini yang merupakan pengaruh positif dari globalisasi adalah ....

- a. kemajuan di bidang transportasi
- b. peyolakan manusia ke seluruh dunia
- c. perwujudan kesatuan
- d. perwujudan kesatuan

Perkar yang termasuk salah pengaruh negatif dari globalisasi adalah ...

- a. memudahkan komunikasi
- b. kemajuan IPTEK
- c. memperluas transportasi
- d. kemajuan di bidang komunikasi

10. Globalisasi dimulai dengan semakin banyaknya hubungan dalam ... antar-negara di dunia.

- a. komunikasi
- b. transportasi
- c. bahasa
- d. seni

B. Jelaskan pernyataan di bawah ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi? (berdasarkan buku)

2. Sebutkan dampak positif globalisasi di lingkunganmu!

3. Sebutkan dampak negatif globalisasi di lingkunganmu!

4. Sebutkan salah satu pengaruh positif globalisasi!

5. Sebutkan satu yang memudahkan semakin berkembangnya globalisasi di dunia!

6. Mengapa diperlukan adanya regulasi dalam era globalisasi? (berdasarkan buku)

7. Bagaimana pengaruh positif globalisasi di lingkunganmu?

8. Bagaimana pengaruh negatif globalisasi di lingkunganmu?

9. Bagaimana pengaruh positif globalisasi di lingkunganmu?

10. Bagaimana pengaruh negatif globalisasi di lingkunganmu?

B = 7

11. Bagaimana pengaruh positif globalisasi di lingkunganmu?

LAMPIRAN 4

EVALUASI

Status	213
No. Absen	1
Nilai	

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan member tanda silang (X)

pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

1. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali...
  - a. menjadi lebih kreatif
  - b. sudah menggunakan internet
  - c. menambah wawasan pengetahuan kita
  - d. melancarkan nilai-nilai agama
2. Akibat globalisasi, tinggalkan data berikut...
  - a. semakin jauh
  - b. semakin kecil
  - c. semakin tidak terlihat
  - d. semakin tua

B = 6

3. Sikap yang diharapkan masyarakat terhadap perkembangan globalisasi adalah...

- a. resistif
- b. non menang sendiri
- c. materialistik
- d. bangga bangga

B = 6

Di bawah ini yang merupakan dampak negatif dari globalisasi adalah...

- a. laka-laki semakin meningkat
- b. lapangan pekerjaan semakin sempit
- c. dalam berkomunikasi semakin mudah dan cepat
- d. budaya yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah...

- a. semakin budaya negatif
- b. kemajuan teknologi
- c. kemajuan ilmu pengetahuan
- d. kemajuan ilmu pengetahuan

6. Sikap kita terhadap masa depan akan sangat dipengaruhi oleh sikap...

- a. menulis moodnya
- b. mengkritik model terbaru
- c. tidak mengkritik
- d. tidak menulis untuk menulis

Pengaruh positif dari budaya Barat adalah...

- a. perubahan lebih bebas
- b. cara berpikir lebih baik
- c. berkembangnya bahasa seperti ini
- d. ada perkembangan paksihan orang

Sikap kita terhadap norma budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah...

- a. menerima budaya asing yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
- b. menolak semua budaya asing yang masuk ke Indonesia
- c. menerima semua budaya asing
- d. tidak peduli terhadap semua budaya asing

Perubahan perilaku manusia seiring ilmu Barat pada ritap, merupakan dampak budaya...

- a. transportasi
- b. media massa
- c. perbaikan
- d. budaya

10. Di sisi lain, luar banyak masalah ekonomi seperti ini. Hal ini merupakan...

- a. perubahan
- b. budaya
- c. globalisasi
- d. budaya

11. Berikut pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan tepat!

1. Sifatnya 3 pengaruh negatif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari
2. Sifatnya 1 pengaruh positif globalisasi dalam kehidupan sehari-hari
3. Sifatnya 3 pengaruh negatif pengaruh positif globalisasi di lingkungan
4. Sifatnya 3 sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang berbudaya dan...
5. Sifatnya 3 sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang berbudaya dan...

1. kpr 13  
2. BPR 13  
3. BPR 13  
4. BPR 13  
5. BPR 13

48

## LAMPIRAN 2

## LEMBAR KERJA SISWA

Nama kelompok : Kelompok 1

Anggota kelompok : 1. Hamif      ①. Urubah  
 2. Diaz        ②. Dimas  
 3. Richo

Kerjakan pada buku tugasmu.

Kelompokkan gambar-gambar berikut ke dalam kelompok tradisional atau modern.



Sumber: www.ador.pl

Kelompok ..... modern



Sumber: www.seamline.com

Kelompok ..... tradisional



Kelompok ..... modern



Sumber: [www.firstari.com](http://www.firstari.com)

Kelompok tradisional



Sumber: [www.sabrina.sg](http://www.sabrina.sg)

Kelompok modern



Sumber: [www.presidenti.go.id](http://www.presidenti.go.id)

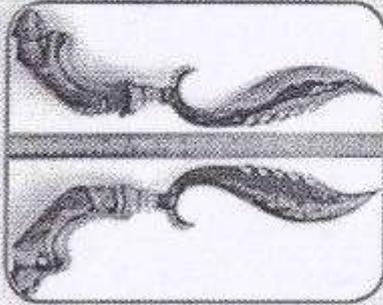
Kelompok tradisional

## LAMPIRAN 2

## LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakan pada buku tugasmu.

Lengkapi nama dari gambar bercorak kebudayaan berikut.



Sumber: [www.geocities.com](http://www.geocities.com)

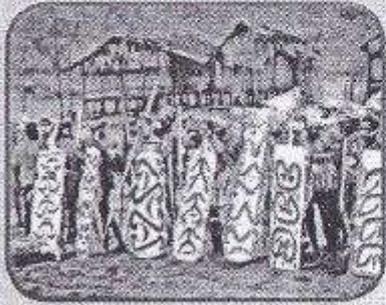
K U J A N G



Sumber: [www.wikimedia.com](http://www.wikimedia.com)

R U M A H

P A D A N G



Sumber: [www.janesacaria.com](http://www.janesacaria.com)

A S M A T



Sumber: www.temasekini.com

D A Y A K



**Latihan Bersama**

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Buatlah kelompok yang terdiri atas laki-laki dan perempuan. Tuliskanlah sikap negatif atau positif akibat pengaruh globalisasi yang ada di lingkungan sekitarmu.

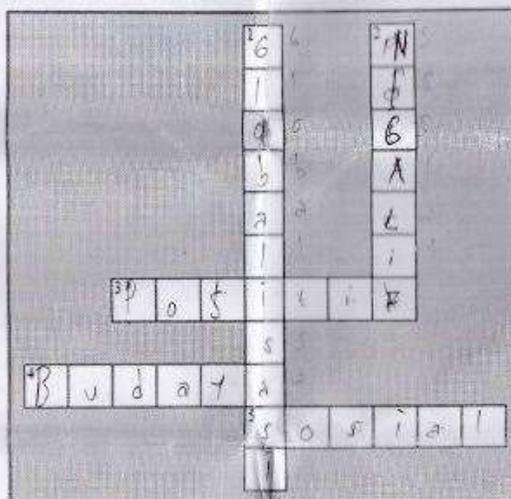
Mintalah arahan dan hasilnya dikumpulkan kepada gurumu.

No.	Perilaku/sikap	Positif	Negatif
1.	Pembunuhan	.	✓
2.	sepele	✗	✓
3.	Pengadilan bebas	✗	✓
4.	minum narkoba		✓
5.	tidak jujur		✓

**Kerjakan pada buku tugasmu.**

Buatlah kelompok yang terdiri atas laki-laki dan perempuan. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang pengaruh positif dan negatif di daerahmu akibat globalisasi. Kumpulkan kepada gurumu.

No.	Pengaruh Positif	Pengaruh Negatif
1.	menjadi pekerjaan cepat selesai	munculnya pengadilan yg bebas
2.	pekerjaan menjadi ringan	munculnya liberalisme
3.	menambah kerukunan	Hilangnya semangat gotong royong
4.	menambah keakraban	melahirkan kesenangan yang tinggi
5.	menambah wawasan	menipisnya sifat kekeluargaan dalam masyarakat



### Across

3. Mudahnnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas termasuk dampak . . .
4. Suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi, pengertian dari . . .
5. Makanan, pakaian, perilaku, dan gaya hidup termasuk dalam pengaruh . . .

### Down

1. Suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain, arti dari . . .
2. Orang menjadi sangat individualis merupakan dampak . . .

# KELOMPOK: 4

Kelompok 4  
Dimpas  
Berkhin  
Putra  
Ratha

LAMPIRAN 2

## LEMBAR KERJA SISWA

### Kerjakan pada buku tugasmu.

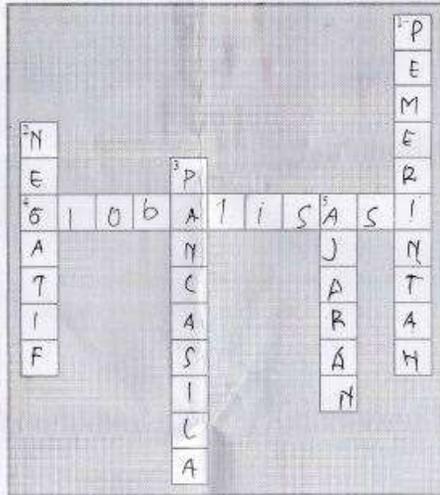
Sebutkan artis atau seniman Indonesia yang pernah pentas di luar negeri.

No.	Nama artis/seniman	Jenis Kebudayaan
1.	Syahni	Penyanyi
2.	Iwan Fala	Seniman
3.	Inul Darabasta	Penyanyi dangdut
4.	Scimah	seniman / penyanyi
5.	Julia Perez	penyanyi dangdut
6.	Latipul Jamil	penyanyi dangdut
7.	aning komansyah	penyanyi
8.	resanti	penyanyi
9.	nggar	penyanyi dangdut
10.	Ryffi	penyanyi / seniman

### Kerjakan pada buku tugasmu.

Buatlah kelompok yang terdiri atas laki-laki dan perempuan yang berjumlah enam orang. Kemudian, tuliskan ragam kesenian daerah. Kumpulkan hasilnya kepada gurumu.

No.	Kesenian	Berasal dari daerah
1.	Angklung	Jabar
2.	Gong suling	Jabar
3.	reak panorago	Jatim
4.	tari kask	kati
5.	tari jaipong	Jabar

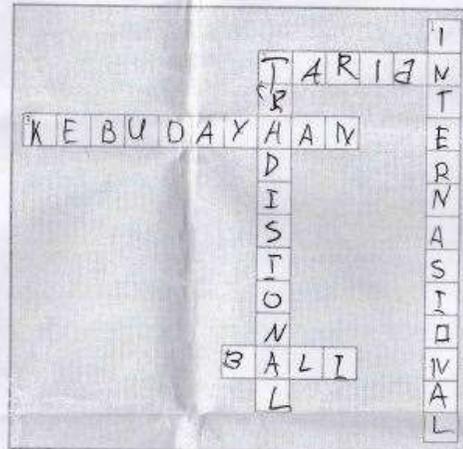


**Across**

4. Pengaruh yang masuk akibat . . . ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif

**Down**

1. Salah satu lembaga yang berwenang mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu di antaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi, termasuk upaya penanggulangan globalisasi di lingkungan . . .
2. Berpakaian yang sangat terbuka termasuk dalam pengaruh globalisasi yang . . .
3. Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai . . .
5. Setiap orang tua juga menerapkan . . . yang tegas yang harus ditaati setiap anggota keluarga agar anak tidak terpengaruh hal yang negatif globalisasi



## Across

2. Tari kekac dari Bali, tari jipong dari Jawa Barat telah dikenal oleh masyarakat dunia, termasuk jenis . . .
3. Nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat disebut juga dengan . . .
4. Tari kekac berasal dari daerah . . .

## Down

1. Tari daerah, musik daerah, dan alat musik daerah merupakan jenis kebudayaan Indonesia dalam misi kebudayaan . . .
2. Musik daerah, lagu daerah, patung dan kain termasuk jenis kebudayaan bangsa Indonesia dalam kegoni kebudayaan . . .

## Foto Kegiatan Penelitian di SDN Plalangan 04 Kota Semarang

### Foto Siklus I



Foto 1. Kegiatan pendahuluan



Foto 2. Kegiatan penjelasan materi



Foto 3. Kegiatan pembentukan kelompok diskusi



Foto 4. Kegiatan diskusi kelompok



Foto 5. Kegiatan diskusi memecahkan masalah dengan *crossword puzzle*



Foto 6. Kegiatan mempresentasikan hasil diskusi



Foto 7. Kegiatan pemberian *reward* kepada kelompok terbaik



Foto 8. Kegiatan evaluasi



Foto 9. Kegiatan menyimpulkan materi



Foto 10. Kegiatan siswa mengerjakan soal evaluasi

**Foto Siklus II**

Foto 1. Kegiatan pendahuluan



Foto 2. Kegiatan penjelasan materi



Foto 3. Kegiatan pembentukan kelompok diskusi



Foto 4. Kegiatan diskusi kelompok

Foto 5. Kegiatan diskusi memecahkan masalah dengan *crossword puzzle*

Foto 6. Kegiatan mempresentasikan hasil diskusi



Foto 7. Kegiatan pemberian *reward* kepada kelompok terbaik



Foto 8. Kegiatan evaluasi



Foto 9. Kegiatan menyimpulkan materi



Foto 10. Kegiatan siswa mengerjakan soal evaluasi

**Foto Siklus III**

Foto 1. Kegiatan pendahuluan



Foto 2. Kegiatan penjelasan materi



Foto 3. Kegiatan pembentukan kelompok diskusi



Foto 4. Kegiatan diskusi kelompok

Foto 5. Kegiatan diskusi memecahkan masalah dengan *crossword puzzle*

Foto 6. Kegiatan mempresentasikan hasil diskusi



Foto 7. Kegiatan pemberian *reward* kepada kelompok terbaik



Foto 8. Kegiatan evaluasi



Foto 9. Kegiatan menyimpulkan materi



Foto 10. Kegiatan siswa mengerjakan soal evaluasi

**LAMPIRAN V**  
**SURAT-SURAT PENELITIAN**



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI  
 SEKOLAH DASAR NEGERI PLALANGAN 04  
 Jl. Mr. Wuryanto, Gunungpati Semarang, 50225, ☎(024)76921653



**SURAT KETERANGAN**

**NOMOR:**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isrom Ismail, S.Pd. M.Pd  
 NIP : 196707291991031004  
 Jabatan : Kepala SDN Plalangan 04 Semarang  
 Unit kerja : UPTD Pendidikan Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Menyatakan bahwa:

Kelas : IV  
 Mata Pelajaran : PKn  
 KKM : 65

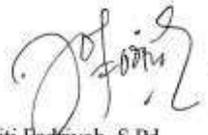
Merupakan benar-benar kriteria ketuntasan minimal yang berlaku pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang tahun ajaran 2014/2015 semester genap.

Demikian surat ini dibuat, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 02 April 2015

Kepala Sekolah  
 SDN Plalangan 04 Semarang  
  
 Isrom Ismail, S.Pd. M.Pd  
 NIP. 196707291991031004

Guru kelas IV

  
 Siti Padriyah, S.Pd  
 NIP. 197009091993032009



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG**  
**U P T D PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PLALANGAN 04**  
*Jl. Mr. Wuryanto, Gunungpati Semarang, 50225. ☎(024)76921653*



**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 421.2 / 51 / IV / 2015**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Plalangan 04 UPTD Pendidikan Kecamatan Gunungpati.

1. Dasar : UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN. Nomor : 996 / UN 37.1.1 / KM / 2015. Perihal : Ijin Penelitian.

Menerangkan bahwa :

Nama : FAHMI RIA UTARI  
 N I M : 1401411188  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Telah selesai melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Group Investigation* dengan Media *Crossword Puzzle* pada kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang” di SD Negeri Plalangan 04 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, terhitung mulai 17 Maret 2015 sampai dengan 31 Maret 2015 untuk memperoleh data untuk keperluan penyusunan skripsi.**

Demikian surat tugas ini untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Semarang, 02 April 2015  
 Kepala SDN Plalangan 04  
  
 Isromail, S.Pd. M.Pd  
 NIP. 196707291991031004



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](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 296/UN.37.11/KM/2015  
Lamp. : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SDN Plalangan 04 Semarang  
di SDN Plalangan 04 Semarang

Dengan Hormat,

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

Nama : FAHMI RIA UTARI  
NIM : 1401411188  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL GROUP INVESTIGATION DENGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE PADA KELAS IV SDN PLALANGAN 04 SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 2 Maret 2015

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
NIP. 195604271986031001