



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
BERBANTU MEDIA *AUDIO-VISUAL* PADA SISWA KELAS IV
SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

ERVINA AFRIANTIKA

NIM 1401411214

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ERVINA AFRIANTIKA
NIM : 1401411214
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantu Media *Audio-Visual* Pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

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

Semarang, 7 Mei 2015

Peneliti,



Ervina Afriantika

NIM. 1401411214

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Ervina Afriantika, NIM 1401411214 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantu Media *Audio-Visual* Pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota 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 : Kamis

tanggal : 7 Mei 2015

Semarang, Mei 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 195510051980122001

Dosen pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, belonging to Fitria Dwi Prasetyaningtyas.

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd M.Pd

NIP 198506062009122007

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Ervina Afriantika, NIM 1401411214, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantu Media *Audio-Visual* Pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Kamis

tanggal : 7 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.

NIP 195604271986031001

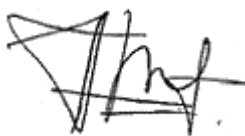
Sekretaris



Drs. Moch Ichsan M.Pd.

NIP 195006121984031001

Penguji Utama,



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003

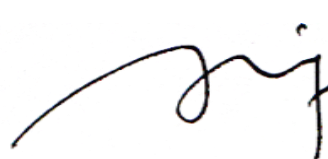
Penguji I



Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd

NIP 1977110920080102018

Penguji II



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd.

NIP 198506062009122007

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Arah yang diberikan pendidikan adalah untuk mengawali hidup seseorang akan menentukan masa depannya.

(Plato)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Ibu Retno Yuni Susiati dan Bapak Joko Rujianto yang dengan tulus memberikan dukungan spiritual dan material dalam setiap perjalanan saya. Adik tersayang Rangga Radhitya Putra. Serta sahabat-sahabat saya yang telah membantu serta mendukung saya untuk menyelesaikan studi.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantu Media *Audio-Visual* Pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang”.

Skripsi ini dapat selesai karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd, dosen penguji yang bersedia menguji dan memberi arahan dengan baik kepada peneliti.
6. Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd, dosen penguji yang telah bersedia menguji dan memberi arahan serta saran dengan teliti.
7. Drs. Khoiri, Kepala SDN Karanganyar 01 Kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
8. Agus Triono, S.Pd, guru kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan serta siswa SDN Karanganyar 01 Kota Semarang atas segala bantuan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian.

10. Teman saya Nailul Kafa, Candra, Nanda, Itsna, dan Dini beserta sahabat yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2015

Penyusun

ABSTRAK

Afriantika, Ervina. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Audio-Visual Pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd. 337 halaman.

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai misi untuk menanamkan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara kepada peserta didik. Data awal menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang berlangsung di kelas IV belum optimal, dikarenakan guru belum optimal dalam mengelola kelas. Beberapa siswa cenderung gaduh. Selain itu guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif, sehingga siswa kurang aktif, dan beberapa siswa mendominasi pada saat diskusi. Ditunjukkan dengan data yaitu nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 77, dengan rerata kelas 54,6. Siswa yang tuntas sebanyak 23,8% dan siswa tidak tuntas sebanyak 76,2%. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang? Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, tiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Langkah penelitian terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 42 siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 24 kriteria baik, siklus II memperoleh skor 27 kriteria baik dan pada siklus III memperoleh skor 33 kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 17,7 kriteria cukup, siklus II memperoleh skor 22,19 kriteria baik dan pada siklus III memperoleh skor 29,35 kriteria sangat baik. Ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 47,6% , ketuntasan klasikal siklus II sebesar 62,1%, dan ketuntasan siklus III sebesar 83,3%.

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 kota Semarang. Saran bagi guru adalah sebaiknya dalam mengajar menggunakan model dan media yang bervariasi misalnya dengan model *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*. Bagi siswa sebaiknya lebih aktif dalam pembelajaran. Bagi sekolah sebaiknya meningkatkan mutu pembelajaran.

Kata kunci : *audio-visual*; kualitas; pembelajaran; PKn; *two stay two stray*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan dan Pemecahan Masalah	7
1.2.1. Rumusan Masalah	7
1.2.2. Pemecahan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.3.1. Tujuan Umum	9
1.3.2. Tujuan Khusus	10
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori	12
2.1.1. Hakikat Belajar.....	12
2.1.2. Hakikat Pembelajaran	16
2.1.2.1.Pengertian Pembelajaran.....	16
2.1.2.2. Komponen Pembelajaran	17

2.1.3. Kualitas Pembelajaran	20
2.1.3.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran	20
2.1.3.2. Indikator Kualitas Pembelajaran	21
2.1.3.3. Keterampilan Dasar Mengajar Guru	25
2.1.3.4. Aktivitas Belajar Siswa	32
2.1.3.5. Hasil Belajar	35
2.1.4. Hakikat Pembelajaran PKn	42
2.1.4.1. Pengertian PKn	42
2.1.4.2. Tujuan PKn	44
2.1.4.3. Ruang Lingkup PKn	45
2.1.4.4. Pembelajaran PKn di SD	46
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	48
2.1.5.1. Pengertian Model Pembelajaran	48
2.1.5.2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	49
2.1.5.3. Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	50
2.1.5.4. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	51
2.1.5.5. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	52
2.1.6. Media Pembelajaran	53
2.1.6.1. Hakikat Media Pembelajaran	53
2.1.6.2. Media <i>Audio-Visual</i>	55
2.1.7. Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> berbantu Media <i>Audio-Visual</i>	57
2.2. Kajian Empiris	58
2.3. Kerangka Berpikir	62
2.4. Hipotesis Tindakan	64
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	65
3.1.1. Perencanaan	66
3.1.2. Pelaksanaan Tindakan	66
3.1.3. Observasi	67

3.1.4. Refleksi	68
3.2. Perencanaan Tahap Penelitian	69
3.2.1. Siklus Pertama	69
3.2.1.1. Perencanaan	69
3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan	70
3.2.1.3. Observasi	72
3.2.1.4. Refleksi	73
3.2.2. Siklus Kedua	73
3.2.2.1. Perencanaan	73
3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan	74
3.2.2.3. Observasi	77
3.2.2.4. Refleksi	77
3.2.3. Siklus Ketiga	78
3.2.3.1. Perencanaan	78
3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan	79
3.2.3.3. Observasi	81
3.2.3.4. Refleksi	82
3.3. Subjek Penelitian	82
3.4. Lokasi Penelitian	82
3.5. Variabel Penelitian	83
3.6. Data dan Teknik Pengumpulan Data	83
3.6.1. Sumber Data	83
3.6.1.1. Siswa	83
3.6.1.2. Guru	84
3.6.1.3. Data Dokumen	84
3.6.1.4. Catatan Lapangan.....	84
3.6.2. Jenis Data	85
3.6.2.1. Data Kuantitatif	85
3.6.2.2. Data Kualitatif	85
3.6.3. Teknik pengumpulan Data	86
3.6.3.1. Teknik Tes	86

3.6.3.2. Teknik Non Tes.....	86
3.6.3.2.1. Observasi.....	86
3.6.3.2.2. Dokumentasi	87
3.6.3.2.3. Catatan Lapangan.....	87
3.7. Teknik Analisis Data	88
3.7.1. Kuantitatif	88
3.7.2. Kualitatif	89
3.8. Indikator Keberhasilan	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	97
4.1.1. Deskripsi Data Pra Siklus	97
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	98
4.1.2.1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	98
4.1.2.2. Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I	101
4.1.2.2.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	101
4.1.2.2.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	109
4.1.2.2.3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa	114
4.1.2.3. Refleksi Siklus I.....	118
4.1.2.3.1. Keterampilan Guru	119
4.1.2.3.2. Aktivitas Siswa	120
4.1.2.3.3. Hasil Belajar	121
4.1.2.4. Revisi	122
4.1.2.4.1. Keterampilan Guru	122
4.1.2.4.2. Aktivitas Siswa	123
4.1.2.4.3. Hasil Belajar	124
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	124
4.1.3.1. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	124
4.1.3.2. Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II	127
4.1.3.2.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	127
4.1.3.2.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	134
4.1.3.2.3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa	140

4.1.3.3. Refleksi Siklus II.....	145
4.1.3.3.1. Keterampilan Guru	145
4.1.3.3.2. Aktivitas Siswa	146
4.1.3.3.3. Hasil Belajar.....	147
4.1.3.4. Revisi	148
4.1.3.4.1. Keterampilan Guru	148
4.1.3.4.2. Aktivitas Siswa	149
4.1.3.4.3. Hasil Belajar	149
4.1.4. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	150
4.1.4.1. Pelaksanaan Tindakan Siklus III	150
4.1.4.2. Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus III	153
4.1.4.2.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	153
4.1.4.2.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	159
4.1.4.2.3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa	165
4.1.4.3. Refleksi Siklus III	169
4.1.5. Rekapitulasi Siklus I, II, dan III	171
4.2. Pembahasan	173
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	173
4.2.1.1. Keterampilan Guru	174
4.2.1.2. Aktivitas Siswa	183
4.2.1.3. Hasil Belajar.....	189
4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian	190
4.2.2.1. Implikasi Teoritis	191
4.2.2.2. Implikasi Praktis	191
4.2.2.3. Implikasi Pedagogis	191
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	192
5.2 Saran	193
5.2.1. Bagi Guru	193
5.2.1. Bagi Siswa.....	194
5.2.1. Bagi Sekolah/Lembaga	194

DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN	198

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Siswa	89
Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	91
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru	93
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa	94
Tabel 3.5 Kriteria Tingkatan Nilai Afektif	95
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus	98
Tabel 4.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	102
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	109
Tabel 4.4 Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	115
Tabel 4.5 Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I.....	116
Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	128
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	135
Tabel 4.8 Hasil Belajar Kognitif Siklus II	141
Tabel 4.9 Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II.....	142
Tabel 4.10 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	153
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	160
Tabel 4.12 Hasil Belajar Kognitif Siklus III.....	166
Tabel 4.13 Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus III	167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	62
Gambar 3.1 Bagan Spiral Tindakan Kelas	65
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus	98
Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	102
Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	110
Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	115
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus I	116
Gambar 4.6 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	128
Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	136
Gambar 4.8 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II.....	141
Gambar 4.9 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus II.....	143
Gambar 4.10 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	154
Gambar 4.11 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	161
Gambar 4.12 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus III	166
Gambar 4.13 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus III	167
Gambar 4.14 Diagram Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	171
Gambar 4.15 Diagram Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	172
Gambar 4.16 Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Klasikal Siklus I, II, dan III	172
Gambar 4.17 Diagram Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I, II, dan III	173
Gambar 4.18 Peningkatan Keterampilan Guru	174
Gambar 4.19 Peningkatan Aktivitas Siswa	183

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru.....	198
Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	200
Pedoman Penetapan Indikator Afektif	202
Kisi-kisi Instrumen Penelitian	205
Lembar Observasi Keterampilan Guru	208
Lembar Observasi Aktivitas Siswa	213
Lembar Hasil Belajar Afektif Siswa	218
Lembar Catatan Lapangan	221
Penggalan Silabus Siklus I	222
RPP Siklus I	224
Penggalan Silabus Siklus II	243
RPP Siklus II	245
Penggalan Silabus Siklus III	263
RPP Siklus III.....	265
Lembar Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	281
Lembar Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	285
Lembar Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	289
Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru	293
Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	295
Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	299
Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	303
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	307
Hasil Belajar Siswa Siklus I	309
Hasil Belajar Siswa Siklus II	311
Hasil Belajar Siswa Siklus III	313
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	315
Lembar Hasil Observasi Afektif Siswa Siklus I	317
Lembar Hasil Observasi Afektif Siswa Siklus II	319
Lembar Hasil Observasi Afektif Siswa Siklus III.....	321

Rekapitulasi Hasil Observasi Afektif Siswa	323
Catatan Lapangan Siklus I	324
Catatan Lapangan Siklus II	325
Catatan Lapangan Siklus III.....	326
Foto Penelitian Siklus I	327
Foto Penelitian Siklus II	329
Foto Penelitian Siklus III	331
Surat Izin Penelitian	333
Surat Keterangan Telah Penelitian	334
Lembar Hasil Belajar Siswa	335

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang. Dalam pasal 31 ayat (2) menegaskan bahwa setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Penyelenggaraan wajib belajar pendidikan dasar ini merupakan bagian dari kebijakan pendidikan di Indonesia dalam mewujudkan pendidikan untuk semua sesuai dengan prinsip *education for all* (Wardani, 2012 : 1.1).

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bersumber dari nilai-nilai dan kebudayaan bangsa dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut dibutuhkan suatu visi pendidikan yang kuat yang dapat membentuk masyarakat Indonesia

yang berkualitas. Visi tersebut diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Mengacu pada peraturan tersebut proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) adalah mata pelajaran yang diberikan pada semua jenis dan jenjang pendidikan. Bakry (2014 : 3) menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan bersifat antardisipliner (antar bidang) bukan monodisipliner, karena kumpulan kumpulan pengetahuan yang membangun ilmu Kewarganegaraan ini diambil dari berbagai disiplin ilmu.

Sigalingging (2008 : 9) mengemukakan bahwa secara terperinci tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berfikir 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.

Menurut Sigalingging (2008 : 10) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 8 aspek, yaitu: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) Hak Asasi Manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; dan (8) globalisasi.

Berdasarkan temuan Depdiknas (2007) menunjukkan bahwa pembelajaran PKn sangat dipengaruhi adanya sarana penunjang media, sumber buku yang ada di sekolah, kemampuan guru dalam mengembangkan metode dan media. Sarana dan prasarana untuk pengembangan RPP yang baik, kurang mendapat perhatian dari sekolah, karena PKn sekarang tidak di-UN-kan lagi dan menjadi pelajaran anak tiri di sekolah, sehingga sarana dan prasarana untuk pembelajaran ini juga terbatas. Kesulitan riil yang dihadapi guru utamanya adalah dalam melaksanakan pembelajaran yang partisipatif melalui praktik belajar kewarganegaraan, karena

kurangnya dukungan instansi dan masyarakat setempat dan dalam penilaian yang kurang komprehensif. Oleh karena itu perlu pelatihan khusus untuk itu.

Permasalahan tersebut merupakan gambaran nyata tentang pelaksanaan pembelajaran PKn yang belum sesuai dengan KTSP. Berdasarkan refleksi dengan kolaborator melalui pengamatan dan observasi di kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang berlangsung di kelas tersebut belum optimal, dikarenakan guru belum optimal dalam mengelola kelas, sehingga pembelajaran tidak kondusif. Selain itu guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi ajar dan sesuai dengan karakteristik siswa. Ketidakesesuaian model pembelajaran yang dipakai oleh guru, mengakibatkan siswa cepat merasa bosan. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru belum optimal, akibatnya beberapa siswa cenderung berbicara dengan temannya pada saat guru menyampaikan materi dan pada saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung, beberapa siswa cenderung mendominasi dalam kelompok, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif. Kepasifan siswa juga sangat terlihat pada saat guru meminta pendapat atau memberi kesempatan bertanya pada siswa. Siswa yang pasif saat diskusi kelompok, cenderung takut mengungkapkan pendapatnya.

Hal itu didukung dari data pencapaian hasil observasi dan evaluasi pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 67. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 77, dengan rerata kelas 54,6. Dari data hasil belajar dan pelaksanaan

pembelajaran tersebut, perlu diadakan peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat mengaktifkan guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan diskusi peneliti dengan kolaborator, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti dan kolaborator menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan mengajar guru. Maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*.

Model *Two Stay Two Stray* dikenal juga dengan nama Dua Tinggal Dua Tamu. Menurut Lie dalam Shoimin (2014 : 222-225) Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Model pembelajaran kooperatif dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa tinggal dikelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.

Model pembelajaran *two stay two stray* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) mudah dipecah menjadi berpasangan; (2) lebih banyak tugas yang bisa dilakukan; (3) guru mudah memonitor; (4) dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan; (5) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna; (6) lebih berorientasi pada keaktifan; (7) diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya; (8) menambah kekompakan dan rasa percaya diri

siswa; (9) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan; (10) membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Model pembelajaran *two stay two stray* sangat tepat diterapkan agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Siswa akan lebih berani mengungkapkan pendapatnya, dan siswa juga dapat belajar bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diterima. Model pembelajaran *two stay two stray* akan lebih bermakna jika dipadukan dengan media *audio-visual*. Menurut Asyhar (2011 : 73) media *audio-visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar (*visual*) dan unsur suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi dengan cara menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang. Beberapa hasil penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini antara lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Syahrudin Nur (2014) yang berjudul Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay–Two Stray*. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah cukup baik. Siklus I mendapat skor 3,69 dan siklus II mendapat skor 3,98. Hasil pembelajaran siswa pada siklus I, yaitu terdapat 7 siswa (58,33%) yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 65 dan terdapat 5 siswa (41,67%) yang mendapat nilai dibawah KKM. Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan jumlah siswa yang

mencapai dan melampaui batas KKM, yaitu sebanyak 10 siswa (83,33%) mendapat nilai diatas KKM yaitu sebesar 65 dan tersisa 2 siswa (16,67%) yang masih belum melampaui KKM. Maka perolehan kenaikan persentase ketuntasan kelas antara Siklus sedengan Siklus II dalah sebesar 25%. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak).

Firman Hidayat (2014) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual PKn di Kelas V SDN 23 Manis Mata. Hasil penelitian menunjukkan Kemampuan guru dalam rencana pembelajaran pada siklus pertama dari 3.10 dan 3.33 untuk siklus kedua. Kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran pada siklus I 3,16 dan 3,75 untuk siklus kedua. Hasil pembelajaran pada siklus I sebesar 67,5 meningkat menjadi 78,50 pada siklus kedua. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak)

Bertolak dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengkaji tentang upaya yang akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu Media *Audio-visual* pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang”.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) bagaimanakah model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang?
- 2) bagaimanakah model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang?
- 3) bagaimanakah model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti menyusun pemecahan masalah melalui penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus yaitu menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*. Pembelajaran ini mengkombinasikan langkah model pembelajaran *two stay two stray* menurut Huda (2013:207-208) dan langkah penggunaan media *audio-visual* sebagai berikut:

- 1) guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (*audio-visual*);
- 2) guru memberitahukan tujuan pembelajaran;
- 3) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen;

- 4) guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing;
- 5) guru menayangkan media *audio-visual*;
- 6) siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan;
- 7) siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang dan mendiskusikan topik bahasan yang didapat. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir;
- 8) setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain;
- 9) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain;
- 10) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain;
- 11) kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka;
- 12) masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang;
- 2) mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang;
- 3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran PKn terutama di sekolah dasar. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi :

1) Siswa

Siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran PKn. Siswa juga dapat berinteraksi lebih baik dengan guru maupun dengan siswa lainnya.

2) Guru

Guru dapat memperbaiki strategi pembelajaran sehingga pembelajaran PKn akan lebih menarik dan menyenangkan. Guru juga mendapat pengalaman dan wawasan lebih tentang variasi model pembelajaran dan media.

3) Sekolah

Memperbaiki kualitas pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dan mutu sekolah meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

Terdapat banyak definisi belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, antara lain sebagai berikut:

- 1) belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Gagne dalam Anitah, 2012 : 1.3);
- 2) menurut Slameto dalam Hamdani (2011 : 20) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya;
- 3) Sardiman (2011 : 20) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Belajar akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Sedangkan Suprijono (2012:4) berpendapat bahwa perubahan perilaku memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) merupakan hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang terjadi disadari oleh pelaku; (2) kontinu

atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya; (3) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup; (4) positif atau berakumulasi; (5) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; (6) permanen atau tetap; (7) bertujuan dan terarah; (8) mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Berdasarkan definisi belajar dari para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku menjadi lebih baik sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi terhadap lingkungannya.

Prinsip-prinsip belajar menurut Aunurrahman (2012 : 113-114) adalah sebagai berikut:

- 1) hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri.
Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya;
- 2) setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar;
- 3) seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*);
- 4) penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti;
- 5) apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dan mengingat lebih baik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar meliputi kecepatan, penguatan, motivasi, dan penguasaan materi.

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaruan tingkah laku dan kecakapan. Menurut Hamalik (2013:32-33), belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut:

- 1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap;
- 2) belajar memerlukan latihan, dengan jalan: *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami;
- 3) belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan di dalam suasana yang menyenangkan;
- 4) siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi;
- 5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman;

- 6) pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar;
- 7) faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan;
- 8) faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil;
- 9) faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid yang belajar;
- 10) faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas, para siswa yang lamban.

Sedangkan menurut Aunurrahman (2012 : 177-196) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal mencakup cirri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi

belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, kebiasaan belajar. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas faktor internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Sama kompleksnya pada faktor internal adalah faktor eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti faktor guru, lingkungan sosial termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah, serta sarana dan prasarana.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ialah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi peserta didik atau kesiapan diri peserta didik. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Istilah lama dari pembelajaran ialah proses belajar mengajar (PBM). Menurut Asyhar (2011 : 6) penggunaan istilah “pembelajaran” sebagai pengganti istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mengajar melainkan membelajarkan peserta didik agar mau belajar.

Menurut Winataputra (2008 : 1.18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas, dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran, tentunya ada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dick dan Carey dalam Uno

(2011 : 91) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pengertian lain tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pebelajar (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah (Setyosari dan Sulton dalam Asyhar, 2011 : 7).

Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono dalam Hamdani, 2011:23). Aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Menurut beberapa pengertian pembelajaran tersebut, definisi pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru untuk memperoleh suatu keterampilan, ilmu dan pengetahuan dengan menyediakan lingkungan, memanipulasi sumber-sumber belajar dalam diri siswa agar memperoleh hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran.

2.1.2.2. Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2011:194-196) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran, yaitu:

1) Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran khusus semakin spesifik dan operasional.

2) Subjek belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

3) Materi pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komperhensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.

4) Strategi Pembelajaran

Eggen dan Kauchak (2012:6) mengemukakan bahwa strategi merupakan pendekatan umum mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi dan digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran

merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih, model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

5) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena: (a) Media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas; (b) dapat menyajikan benda yang jauh dari subjek belajar; (c) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah diikuti oleh peserta didik.

6) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran ada 6, yakni tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang. Kesemua komponen tersebut saling terkait. Komponen tersebut hanya batasan standar komponen pembelajaran, dapat dikembangkan lagi sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan belajar.

2.1.3. Kualitas Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Menurut Etzioni dalam Daryanto (2010 : 58), efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang.

Menurut Hoy dan Miskel dalam Hamdani (2011 : 194) efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan.

Sedangkan kualitas pembelajaran menurut Uno (2011 : 153) artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan tingkat keefektifan atau tingkat keberhasilan yang dicapai dari interaksi antar guru dengan siswa.

2.1.3.2. Indikator Kualitas Pembelajaran

Departemen Pendidikan Nasional (2004 : 8-10), merumuskan indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek, antara lain: perilaku pembelajaran oleh pendidik (dosen/guru), perilaku dan dampak belajar peserta didik, iklim belajar, materi, media, dan sistem pembelajaran yang berkualitas. Masing-masing aspek tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Perilaku pembelajaran pendidik /guru (keterampilan guru)

Perilaku pembelajaran pendidik dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut:

- (1) Membangun persepsi dan sikap positif peserta didik
- (2) Menguasai substansi keilmuan dari materi yang diajarkan
- (3) Memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik
- (4) Menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik
- (5) Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan sebagai kemampuan yang mandiri

Menurut Satori (2008 : 1.18), guru dianggap sebagai suatu profesi bilamana memiliki pernyataan dasar, keterampilan teknik serta didukung kepribadian yang mantap. Dengan demikian guru yang professional harus memiliki kompetensi sebagai berikut :

- a. kompetensi professional, artinya ia memiliki pengetahuan yang luas serta dalam dari *subject matter* (bidang studi) yang akan diajarkan serta penguasaan metodologis dalam arti memiliki pengetahuan konsep teoritik, mampu memilih metode yang tepat serta mampu menggunakan berbagai metode dalam proses belajar mengajar;
- b. kompetensi personal, artinya memiliki sikap kepribadian yang mantap, sehingga mampu menjadi sumber identifikasi bagi subjek;
- c. kompetensi sosial, artinya ia menunjukkan kemampuan berkomunikasi sosial, baik dengan murid-muridnya maupun dengan sesama teman guru, dengan kepala sekolah bahkan dengan masyarakat luas;
- d. kemampuan untuk memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya yang berarti mengutamakan nilai kemanusiaan daripada benda material.

Menurut Hamalik (2013 : 124-127) dapat diidentifikasi ada beberapa peran guru, diantaranya: guru sebagai pengajar, guru sebagai pembimbing, guru sebagai pemimpin, guru sebagai ilmuwan, guru sebagai pribadi, guru sebagai penghubung, guru sebagai pembaharu, guru sebagai pembangunan.

b) Perilaku dan dampak belajar peserta didik (aktivitas dan hasil belajar siswa)

Perilaku dan dampak belajar peserta didik dapat dilihat dari kompetensinyasebagai berikut:

- (1) memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, termasuk di dalamnya persepsi dan sikap terhadap mata pelajaran, guru, media, dan fasilitas belajar serta iklim belajar;

- (2) mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya;
 - (3) mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya;
 - (4) mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna;
 - (5) mampu menguasai materi ajar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah/satuan pendidikan.
- c) Iklim pembelajaran mencakup:
- (1) suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan;
 - (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik;
 - (3) suasana sekolah dan tempat praktek lainnya yang kondusif bagi tumbuhnya penghargaan peserta didik dan pendidik terhadap kinerjanya.
- d) Materi pembelajaran yang berkualitas yang dapat dilihat dari:
- (1) kesesuaiannya dengan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik;
 - (2) ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia;
 - (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual;

- (4) dapat mengakomodasikan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar semaksimal mungkin;
 - (5) dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi dan seni;
 - (6) materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psikopedagogis, dan praktis.
- e) Kualitas media pembelajaran yang tampak dari:
- (1) dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna;
 - (2) mampu memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, sesama peserta didik, serta peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan;
 - (3) media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik;
 - (4) melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari peserta didik pasif menjadi peserta didik yang aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.
- f) Sistem pembelajaran di sekolah
- Sistem pembelajaran di sekolah dapat menunjukkan kualitasnya apabila:
- (1) sekolah dapat menonjol ciri khas keunggulannya;
 - (2) memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional sekolah, agar semua upaya dapat sinergis oleh seluruh komponen sistem pendidikan dalam wadah sekolah;

- (3) ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi sekolah yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua sivitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan;
- (4) dalam rangka menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan di sekolah, pengendalian dan penjaminan mutu perlu menjadi salah satu mekanismenya.

Berdasarkan konsep tentang indikator kualitas pembelajaran tersebut, dalam penelitian ini dibatasi menjadi 3 variabel penelitian yaitu: keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

2.1.3.3. Keterampilan Dasar Mengajar Guru

Kedudukan guru mempunyai arti penting dalam pendidikan. Arti penting itu bertolak dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan anak didiknya. Oleh karena itu seorang guru hendaknya melengkapi dirinya dengan berbagai keterampilan dasar dalam mengajar. Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang mutlak harus guru punyai (Djamarah, 2010: 99).

Menurut Anitah (2012 : 7.1) keterampilan dasar mengajar merupakan satu keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram untuk dapat menguasainya. Penguasaan terhadap keterampilan ini memungkinkan guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih efektif. Keterampilan dasar mengajar bersifat generik, yang berarti bahwa keterampilan ini perlu dikuasai oleh semua guru, baik guru TK, SD, SLTP, SLTA maupun dosen di perguruan tinggi.

Rusman (2014 : 80) menyatakan bahwa keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan professional.

Menurut Turney dalam Anitah (2012 : 7.2) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah :

1) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran merupakan keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran, sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran (Hernawan dkk, 2011 : 3.4-3.5).

Keterampilan membuka pelajaran bermanfaat bagi guru dalam mengarahkan siswa pada kondisi belajar dan pembelajaran yang kondusif. Secara lebih rinci, keterampilan membuka pelajaran bermanfaat untuk: (a) menyiapkan mental siswa memasuki kegiatan inti pembelajaran; (b) membangkitkan motivasi dan perhatian siswa (*attention*) dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (c) memberikan gambaran yang jelas tentang aktivitas belajar yang akan dilakukan dan batas-batas tugas yang harus dikerjakan siswa; (d) menyadarkan siswa akan adanya keterkaitan antara pengalaman yang sudah dimiliki dengan tema yang akan dipelajarinya.

Keterampilan menutup pelajaran bermanfaat bagi guru dalam mengakhiri pembelajaran. Secara lebih rinci, keterampilan menutup pelajaran bermanfaat untuk: (a) memantapkan pemahaman siswa terhadap proses dan hasil belajar yang telah dilaluinya; (b) mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran; (c) menetapkan kegiatan tindak lanjut yang harus dilakukan siswa untuk mengembangkan kompetensi yang telah dikuasainya.

2) Keterampilan Bertanya

Menurut Anitah (2012 : 7.4-7.7) keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang paling sederhana dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Keterampilan bertanya adalah keterampilan yang bersifat mendasar yang dipersyaratkan bagi penguasaan keterampilan berikutnya.

Pada umumnya, tujuan bertanya adalah untuk memperoleh informasi. Namun, kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru, tidak hanya bertujuan untuk memperoleh informasi, tetapi juga untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa sehingga mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan bertanya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut.

3) Keterampilan Menjelaskan

Istilah menjelaskan (*to explain*) berbeda dengan istilah menceritakan. Kata menjelaskan mengandung makna membuat sesuatu menjadi jelas, sedangkan kata menceritakan hanya member informasi tentang sesuatu hal tanpa menjelaskannya. Dalam kegiatan menjelaskan, informasi dijelaskan secara

sistematis sehingga yang menerima penjelasan mempunyai gambaran yang jelas tentang hubungan informasi yang satu dengan yang lain (Hernawan dkk, 2011 : 3.17).

Keterampilan memberikan penjelasan dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian besar, yaitu keterampilan merencanakan penjelasan dan keterampilan menyajikan penjelasan. Keberhasilan suatu penjelasan sangat tergantung dari tingkat penguasaan guru terhadap kedua jenis komponen keterampilan tersebut.

4) Keterampilan Memberi Penguatan

Pemberian penguatan sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Anitah (2012:7.25) penguatan adalah respons yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut. Penguatan mempunyai peran penting dalam meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran.

Dalam kaitan dengan kegiatan pembelajaran, tujuan memberi penguatan adalah untuk : (1) meningkatkan perhatian siswa; (2) membangkitkan dan memelihara motivasi siswa; (3) memudahkan siswa belajar; (4) mengontrol dan memodifikasi tingkah laku siswa serta mendorong munculnya perilaku yang positif; (5) menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa; (6) memelihara iklim kelas yang kondusif.

5) Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi dapat berwujud

perubahan-perubahan atau perbedaan-perbedaan yang sengaja diciptakan/dibuat untuk memberikan kesan yang unik.

Variasi di dalam kegiatan pembelajaran bertujuan antara lain untuk hal-hal berikut: (a) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar; (b) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu; (c) mengembangkan keinginan siswa untuk mengetahui dan menyelidiki hal-hal baru; (d) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam; (e) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Anitah, 2012:7.39-7.40).

Keterampilan mengadakan variasi dalam pelaksanaan pembelajaran menyangkut tiga hal, yaitu variasi dalam gaya mengajar (*teaching style*), pola interaksi pembelajaran, dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

6) Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Usman dalam Rusman (2014 : 90-91) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan ganjaran bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Komponen-komponen dalam mengelola kelas adalah sebagai berikut :

- a. keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal;
- b. keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal;

c. menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Selain jenis keterampilan yang telah diuraikan, hal lainnya yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas adalah, menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alasan, ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan dan sikap yang terlalu bertele-tele.

7) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan keterampilan dasar mengajar yang diperlukan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Anitah, 2012 : 8.18-8.30).

Diskusi kelompok kecil dapat terjadi jika syarat-syarat berikut dapat dipenuhi, antara lain: (a) jumlah anggota kelompok 3-9 orang; (b) terjadinya tatap muka informal; (c) ada tujuan yang ingin dicapai; (d) berlangsung secara sistematis. Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil terdiri dari: (1) memusatkan perhatian; (2) memperjelas masalah/uraian siswa; (3) menganalisis pandangan siswa; (4) meningkatkan urunan siswa; (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; dan (6) menutup diskusi.

8) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Pada dasarnya, siswa mempunyai karakteristik yang sangat berbeda satu dengan lainnya. Untuk melayani perbedaan ini, diperlukan variasi pengorganisasian kegiatan klasikal, kelompok kecil, dan perorangan. Kegiatan kelompok kecil dan perorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Guru dapat membantu siswa sesuai

kebutuhan, misalnya dengan cara memberi tugas yang sesuai dengan kemampuannya atau menilai kemampuan siswa dengan cara yang paling tepat untuk siswa tersebut.

Agar dapat mengelola kegiatan kelompok kecil dan perorangan, guru harus menguasai 4 kelompok komponen keterampilan adalah sebagai berikut: (a) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; (b) keterampilan mengorganisasikan; (c) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; (d) keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran. (Anitah, 2012 : 8.51-8.66)

Berdasarkan penjelasan tersebut, keterampilan dasar guru merupakan hal yang wajib dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Keterampilan dasar guru tersebut merupakan suatu hal yang seharusnya menjadi pembiasaan guru dalam sehingga dapat muncul kondisi yang kondusif dan ideal dalam kelas. Dengan adanya keadaan yang kondusif dan ideal siswa dapat menerima pembelajaran dengan maksimum dan kualitas profesionalisme seorang guru sebagai pengajar dan pendidik tidak akan pernah diragukan oleh pihak manapun.

Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media *audio-visual* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang, diharapkan keterampilan guru dapat meningkat sesuai dengan indikator diatas, yaitu: (1) menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran; (2) menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran *two stay two stray*; (3) memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok; (4) menayangkan media *audio-visual*; (5) memberikan pertanyaan

pada siswa untuk menemukan pengetahuan; (6) membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok; (7) menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*; (8) memberi penguatan dan evaluasi; dan (9) menutup pelajaran.

2.1.3.4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh tingkah laku baik secara fisik maupun mental. Tingkah laku siswa juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa. Menurut Sutari dkk (dalam Djamarah, 201:52) karakteristik siswa sekolah dasar adalah :

- a. belum memiliki kepribadian dewasa sehingga masih menjadi tanggung jawab guru;
- b. pada aspek tertentu masih memerlukan penyempurnaan sehingga masih menjadi tanggung jawab guru;
- c. memiliki sifat-sifat dasar manusia yang sedang berkembang secara terpadu meliputi aspek biologis, rohani, sosial, intelegensi, emosi, kemampuan bicara, anggota tubuh untuk bekerja, latar belakang sosial, latar belakang biologis serta perbedaan individual.

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Menurut Paul D. Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok meliputi:

- 1) *visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya. Aktivitas ini sesuai dengan

pendekatan yang akan peneliti lakukan. Hal ini ditujukan ketika siswa mengamati materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk media *audio-visual*;

- 2) *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan *interview*, diskusi, interupsi dan sebagainya. Aktivitas ini sesuai dengan pendekatan yang akan peneliti lakukan. Hal ini ditujukan ketika membaca materi dan bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami selama pembelajaran;
- 3) *listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya. Aktivitas ini sesuai dengan pendekatan yang akan peneliti lakukan. Hal ini ditujukan ketika siswa berdiskusi tentang materi globalisasi;
- 4) *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya. Aktivitas ini sesuai dengan pendekatan yang akan peneliti lakukan. Hal ini ditujukan ketika siswa mengerjakan evaluasi;
- 5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya;
- 6) *motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya;
- 7) *mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya. Aktivitas ini sesuai dengan pendekatan yang akan peneliti lakukan. Hal ini ditujukan ketika siswa melaksanakan diskusi dengan teman sekelompoknya;

8) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya. Aktivitas ini sesuai dengan pendekatan yang akan peneliti lakukan. Hal ini ditujukan ketika siswa menerima masukan dari teman dengan senang hati saat berdiskusi.

Berdasarkan klasifikasi aktivitas yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Indikator aktivitas siswa dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media *audio-visual* adalah sebagai berikut: (1) kesiapan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran (*emotional activities*); (2) tertib dalam pembentukan kelompok (*listening activities*); (3) mengamati penyajian *audio-visual* (*visual activities*); (4) keaktifan dalam melakukan diskusi kelompok (*oral activities*); (5) melaksanakan perintah guru untuk menjalankan model pembelajaran *two stay two stray* (*motor activities*); (6) mempresentasikan hasil diskusi (*oral activities*); (7) bertanya dan menjawab untuk

memperjelas pemahaman (*oral activities*); (8) menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru (*mental activities*); (9) mengerjakan soal evaluasi (*mental activities*).

2.1.3.5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Gagne hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap (Hamdani, 2011:68).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono, 2012 : 7).

Menurut Rifa'i dan Anni (2011:85) hasil belajar merupakan secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Sesuai dengan teori tersebut, Sardiman (2011:23) mengemukakan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah atau domain ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

1) *Kognitif Domain*

Menurut Sardiman (2011:26) hasil belajar kognitif ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya

pengetahuan. Berdasarkan taksonomi Bloom (1956) yang terbaru direvisi oleh Anderson L.W. dan Krathwohl, D.R tahun 2001 aspek kognitif meliputi :

a. Mengingat (C1)

Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: memasang, membaca, membilang, menamai, menandai.

b. Memahami (C2)

Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: membedakan, melaporkan, member contoh, memperkirakan, membandingkan.

c. Menerapkan (C3)

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: melaksanakan, melakukan, melatih, memproses, menentukan.

d. Menganalisis (C4)

Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan mnghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: menganalisis penyebab meningkatnya harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: melatih,

memadukan, memaksimalkan, membagangkan, membuat struktur, memecahkan.

e. Mengevaluasi (C5)

Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: membuktikan, memilih, memisahkan, memonitor.

f. Mencipta (C6)

Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: memadukan, membangun, membatas, membentuk, memproduksi.

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media *audio-visual* ranah kognitif adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Menjelaskan pengertian globalisasi
2. Menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi
3. Mengemukakan ciri-ciri globalisasi

Siklus II

1. Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia
2. Menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan
3. Menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi

Siklus III

1. Mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi
2. Menguraikan dampak negatif adanya globalisasi
3. Mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi

2) *Affective Domain*

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, guru tidak sekadar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya. Menurut Sardiman (2011:23-24) menyebutkan kategori ranah afektif meliputi: sikap menerima(A1), memberi respon(A2), nilai(A3), organisasi(A4), dan karakterisasi (A5). Penjelasan untuk masing-masing aspek adalah berikut:

a. Penerimaan (A1)

Kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain.

Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.

b. Penanggapan (A2)

Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas.

c. Penilaian (A3)

Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. contoh: mengusulkan kegiatan *Corporate*

Social Responsibility sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.

d. Pengorganisasian (A4)

Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.

e. Karakterisasi (A5)

Kemampuan mengendalikan, melakukan, melaksanakan, memperlihatkan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial. Contoh: menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.

Indikator hasil belajar ranah afektif dapat diwakili dengan terbentuknya karakter (A5). Indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu. Ada 18 nilai karakter yang harus dikembangkan dalam menentukan keberhasilan belajar untuk ranah afektif, yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab.

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar ranah afektif yang akan digunakan dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*, yaitu disiplin, tanggung jawab, rasa ingin tahu, cinta tanah air.

3) *Psychomotor Domain*

Keterampilan dapat bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep (Sardiman, 2011:27). Aspek psikomotorik meliputi persepsi (P1), kesiapan (P2), reaksi yang diarahkan (P3), reaksi natural (P4), reaksi yang kompleks (P5), adaptasi(P6), dan kreativitas (P7). Penjelasan untuk masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Persepsi (P1)

Kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu. Contoh: menurunkan suhu AC saat merasa suhu ruangan panas

b. Kesiapan (P2)

Kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik mental, fisik, dan emosi, dalam menghadapi sesuatu. Contoh: melakukan pekerjaan sesuai urutan, menerima kelebihan dan kekurangan seseorang.

c. Reaksi yang diarahkan (P3)

Kemampuan untuk memulai ketrampilan yang kompleks dengan bantuan/bimbingan dengan meniru dan uji coba. Contoh: mengikuti arahan dari instruktur.

d. Reaksi natural (P4)

Kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat ketrampilan tahap yang lebih sulit. Melalui tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinnya. Contoh: menggunakan komputer.

e. Reaksi yang kompleks (P5)

Kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efisiensi dan efektivitasnya. Semua tindakan dilakukan secara spontan, lancar, cepat, tanpa ragu.

f. Adaptasi (P6)

Kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan. Contoh: Melakukan perubahan secara cepat dan tepat terhadap kejadian tak terduga tanpa merusak pola yang ada.

g. Kreativitas (P7)

Kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri. Contoh: membuat formula baru, inovasi, produk baru.

Selain itu menurut Lindgren, dalam Suprijono (2012:7), hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku

secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi kualitas pembelajaran pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Sedangkan untuk hasil belajar, peneliti membatasi pada ranah kognitif dan afektif. Pada ranah kognitif, peneliti akan mengolah data yang berupa nilai dari evaluasi/tes yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus, sehingga evaluasi tersebut yang akan menentukan tingkat ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran PKn. Apabila dalam tes yang diberikan, siswa memperoleh hasil belajar yang optimal dan diatas KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 67, maka kualitas pembelajaran PKn yang dilihat dari aspek hasil belajar siswa akan tercapai. Sedangkan pada ranah afektif dapat dilihat pada serangkaian aktivitas siswa pada saat mengerjakan penugasan/LKS dari guru.

2.1.4. Hakikat Pembelajaran PKn

2.1.4.1. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) adalah mata pelajaran yang diberikan pada semua jenis dan jenjang pendidikan. Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai misi khusus yaitu untuk menanamkan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 kepada peserta didik (Sigalingging, 2008 : 7).

Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP 2006) menyebutkan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang

memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Bakry (2014 : 3) menyebutkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Menurut Kaelan dan Zubaidi (2012 : 4) Pendidikan Kewarganegaraan dapat disejajarkan dengan *Civics Education* yang dikenal di berbagai negara. Pendidikan Kewarganegaraan bersifat antardisipliner (antar bidang) bukan monodisipliner, karena kumpulan kumpulan pengetahuan yang membangun ilmu Kewarganegaraan ini diambil dari berbagai disiplin ilmu.

Menurut Permendiknas RI. No. 24 tahun 2006 dalam Sigalingging (2008 : 8), pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan menitikberatkan kepada kemampuan penalaran ilmiah yang kognitif dan efektif tentang bela Negara dalam rangka Ketahanan Nasional sebagai geostrategi Indonesia.

Dari berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diterapkan di semua jenjang

pendidikan dan bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki rasa cinta tanah air, kesetiaan, dan rela berkorban membela bangsa dan Negara.

2.1.4.2. Tujuan PKn

Menurut Bakry (2014 : 3) Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta berjiwa demokratis yang berkeadaban.

Sigalingging (2008 : 9) mengemukakan bahwa secara terperinci tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b. berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi;
- c. berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
- d. berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.1.4.3. Ruang Lingkup PKn

Menurut Sigalingging (2008 : 10) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 8 aspek, yaitu :

- 1) persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan;
- 2) norma, hukum dan peraturan, meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional;
- 3) Hak Asasi Manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM;
- 4) kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara;
- 5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi;
- 6) kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi;

- 7) pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara, pengalaman 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.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 8 aspek, yaitu: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) Hak Asasi Manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; dan (8) globalisasi. Pada penelitian ini, peneliti membatasi materi PKn pada materi globalisasi.

2.1.4.4. Pembelajaran PKn di SD

Secara umum, peran utama PKn adalah memperkuat dasar-dasar kewarganegaraan Indonesia dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia dan sekaligus menyiapkan warga Negara yang menjadi warga Negara global yang siap bersaing dan bekerja sama namun tetap berpijak pada ke-Indonesiaan.

Menurut Wardani (2012 : 8.10) sebagai mata pelajaran di SD, PKn mempunyai misi sebagai pendidikan nilai pancasila dan kewarganegaraan untuk warga Negara usia SD. Secara metodologis, pelajaran ini merupakan program pengembangan individu yang bertujuan untuk mendewasakan peserta didik sebagai anggota masyarakat, warga Negara, dan komponen bangsa Indonesia.

Pembelajaran PKn di SD lebih dititikberatkan pada penghayatan dan pembiasaan diri peserta didik untuk berperan sebagai warga Negara yang demokratis dalam konteks Indonesia. Sesuai dengan tuntutan pengembangan kemelekwacanaan serta kemampuan berkomunikasi, pemecahan masalah, dan bernalar dalam kurikulum SD, pembelajaran PKn di SD hendaknya mengembangkan kemampuan peserta didik dalam:

- a. memahami dan menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga Negara dalam kehidupan demokrasi konstitusional Indonesia serta menyesuaikan perilakunya dengan pemahaman dan kesadaran itu;
- b. melibatkan diri dalam komunikasi sosial-kultural sesuai dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara;
- c. mengambil prakarsa dan/atau turut serta dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan di lingkungannya;
- d. berpikir secara kritis dan bertanggungjawab tentang ide, instrumentasi, dan praktek demokrasi konstitusional Indonesia;
- e. berpartisipasi aktif dan penuh tanggung jawab dalam berkehidupan demokrasi konstitusional.

Sesuai dengan dasar pikiran dan tujuan PKn, pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, ada 2 hal yang harus diperhatikan guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn di kelas, yaitu bekal pengetahuan materi

pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran (Winataputra, 2008:1.34).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa PKN di SD merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap demokrasi dan bela negara pada peserta didik.

2.1.5. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

2.1.5.1. Pengertian Model Pembelajaran

Maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto dalam Shoimin, 2014:23).

Menurut Suprijono (2012 : 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan Joyce dan Weil (dalam Huda, 2013:73) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.

Brady dalam Aunurrahman (2012 : 146) menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah suatu pola atau kerangka yang digunakan sebagai pedoman atau patokan selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.5.2. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dikenal juga dengan nama Dua Tinggal Dua Tamu. Menurut Aqib (2013 : 35) model pembelajaran dua tinggal dua tamu bertujuan memberi kesempatan kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Shoimin (2014 : 222) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa tinggal dikelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.

Menurut Huda (2013 : 207) model *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dimana terdapat empat orang di tiap kelompok. Dua orang berperan sebagai tamu, dan dua orang lainnya berperan untuk membagikan hasil kerja kepada anggota kelompok lain yang sedang bertamu.

2.1.5.3. Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Teori yang mendasari model pembelajaran *two stay two stray* adalah teori konstruktivisme dan teori perkembangan kognitif.

1) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurut teori konstruktivis, belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa belajar membangun sendiri pengetahuannya. Siswa belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari (Sardiman, 2011:37-38).

Trianto (2011:13) teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturanaturan itu tidak lagi sesuai. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya.

Menurut Suprijono (2012:31) semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dari waktu ke waktu. Pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis dan merupakan proses. Pemikiran ilmiah adalah proses konstruksi dan reorganisasi secara terus menerus.

2) Teori Perkembangan Kognitif

Teori *belajar kognitif* mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Metode kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan

pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Metode ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Menurut Trianto (2011:14-17), Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran itu menjadi logis. Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah:

1. bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak;
2. anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.;
3. bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing;
4. berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya;
5. di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temanya.

2.1.5.4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menurut Huda (2013 : 207-208) sintak model pembelajaran *two stay two stray* dapat dirinci sebagai berikut:

1. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen;
2. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing;
3. siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir;
4. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain;
5. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain;
6. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain;
7. kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka;
8. masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

2.1.5.5. Kelebihan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan masing-masing. Menurut Shoimin (2014 : 225), model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. mudah dipecah menjadi berpasangan;
- b. lebih banyak tugas yang bisa dilakukan;
- c. guru mudah memonitor;

- d. dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan;
- e. kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna;
- f. lebih berorientasi pada keaktifan;
- g. diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya;
- h. menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa;
- i. kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan;
- j. membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

2.1.6. Media Pembelajaran

2.1.6.1. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2011 : 4) secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar atau siswa (Aqib, 2013 : 50).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007:3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Daryanto (2012 : 8) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima

(siswa). Kemp dan Dayton (dalam Hamdani, 2011:73) mengidentifikasi manfaat media sebagai berikut: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; (7) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar; (8) mengubah peran guru menjadi lebih positif produktif.

Lima kriteria dalam pemilihan sumber belajar, yaitu: (1) ekonomis, tidak harus terpatok pada harga yang mahal; (2) praktis, tidak memerlukan pengelolaan yang rumit, sulit dan langka; (3) sudah, dekat dan tersedia di sekitar lingkungan kita; (4) *fleksibel*, dimanfaatkan untuk berbagai tujuan intruksional; (5) sesuai dengan tujuan, mendukung proses dan pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa Sudrajat (dalam Hamdani, 2011:257-258).

Ahli psikologi Bruner mengemukakan bahwa pengajaran seharusnya dimulai dari pengalaman langsung (*enactive*) menuju representasi ikonik (seperti penggunaan gambar dan film), dan baru kemudian menuju representasi simbolik (seperti penggunaan kata-kata atau persamaan-persamaan matematis). Sedangkan Edgar Dale (dalam Daryanto, 2012:15) pernah mengembangkan “kerucut pengalaman” yang sampai sekarang masih relevan untuk dirujuk. Kerucut pengalaman itu dimulai dari peserta didik sebagai pelaku dalam pengalaman sesungguhnya, menuju peserta didik sebagai pengamat atas suatu kejadian tak

langsung (melalui media), dan akhirnya peserta didik mengamati simbol-simbol yang mewakili kejadian itu. Beliau juga menyatakan bahwa peserta didik dapat mengambil manfaat dari kegiatan yang lebih abstrak, asalkan mereka telah membangun sejumlah pengalaman lebih konkrit untuk memaknai penyajian realitas yang lebih abstrak tersebut.

Setelah menentukan pilihan media yang akan digunakan, selanjutnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa. Hal ini mungkin terjadi jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu, media yang telah dipilih dengan tepat harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sesuai prinsip pemanfaatan media. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga dapat penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif.

2.1.6.2. Media *Audio-Visual*

Sesuai dengan namanya, media *audio-visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang-dengar. *Audio-visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Asyhar (2011 : 73) mengungkapkan bahwa media *audio-visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar (*visual*) dan unsur suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Sedangkan menurut Arsyad (2011 : 30), pembelajaran yang menggunakan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa.

Hamdani (2011 : 254) kelebihan media *audio-visual* adalah : (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, *audio*, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) mampu menimbulkan rasa senang selama proses PBM berlangsung; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.

Media *audio-visual* yang digunakan dalam pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *two stay two stray* adalah media video. Media video dapat diklasifikasikan sebagai media *audio-visual*. Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. Media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat juga memanipulasi ruang (*space*),

melalui media video, foto-foto dan gambar-gambar dapat diperbesar atau diperkecil (Asyhar, 2011:74).

2.1.7. Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu Media *Audio-Visual*

1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (*audio-visual*).
2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran.
3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen.
4. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
5. Guru menayangkan media *audio-visual*.
6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan.
7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.

11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn adalah penelitian menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang. Beberapa penelitian yang relevan dan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syahrudin Nur (2014) yang berjudul Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Model *Cooperative Learning Tipe Two Stay–Two Stray*. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah cukup baik. Siklus I mendapat skor 3,69 dan siklus II mendapat skor 3,98. Hasil pembelajaran siswa pada siklus I, yaitu terdapat 7 siswa (58,33%) yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 65 dan terdapat 5 siswa (41,67%) yang mendapat nilai dibawah KKM. Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan jumlah siswa yang mencapai dan melampaui batas KKM, yaitu sebanyak 10 siswa (83,33%) mendapat nilai diatas KKM yaitu sebesar 65 dan tersisa 2 siswa (16,67%) yang masih belum melampaui KKM. Maka perolehan kenaikan persentase ketuntasan kelas antara Siklus sedengan Siklus II dalah sebesar 25%. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak).

2. Penelitian Rismawaty Pangaribuan (2013) yang berjudul Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Meningkatkan Aktivitas Belajar PKn Kelas IV SDN 11 Sungai Raya. Hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 53,58 sedangkan pada siklus II sebesar 76,41. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I 28,96% dan pada siklus II sebesar 61,14%, terjadi peningkatan sebesar 32,18%. Maka dapat disimpulkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 11 Sungai Raya Kabupaten Bengkayang. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak).
3. Wahyu Setyobekti (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Merdikorejo menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media audio visual mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Hasil belajar pada siklus I meningkat sebesar 15,2 dimana kondisi awal 56,3 meningkat menjadi 71,5 dan pada siklus II meningkat sebesar 5,4 dengan kondisi awal 71,5 meningkat menjadi 76,9. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I meningkat sebesar 51,65% dengan kondisi awal 19,31 meningkat menjadi 70,96% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 19,36% dengan kondisi awal 70,96% meningkat menjadi 90,32% (Kalam Cendekia, Universitas Negeri Sebelas Maret).
4. Murni Siamasih (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V menunjukkan bahwa hasil nilai *post-test* siklus I adalah 73,14 dan ada

8 siswa yang sudah tuntas KKM. Pada siklus II siswa diberikan tindakan melalui penjelasan materi dengan media audio visual dan pengisian lembar kreatif siswa. Setelah tindakan pada siklus II rata-rata hasil nilai *post-test* siklus II meningkat menjadi 81,40 dan semua siswa sudah mencapai tuntas KKM (Kalam Cendekia, Universitas Negeri Sebelas Maret).

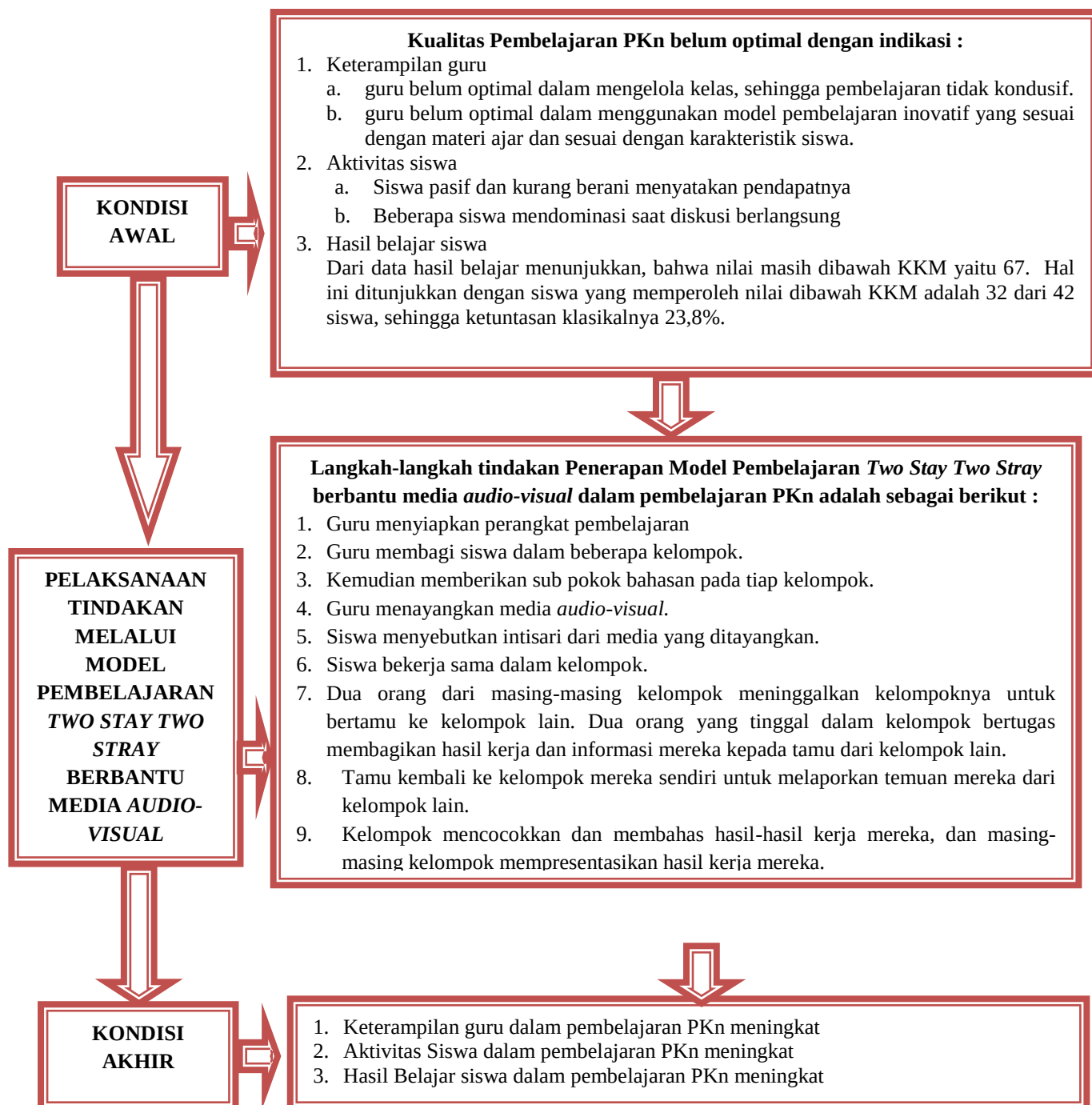
5. Penelitian dari Firman Hidayat (2014) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual PKn di Kelas V SDN 23 Manis Mata. Hasil penelitian menunjukkan Kemampuan guru dalam rencana pembelajaran pada siklus pertama dari 3.10 dan 3.33 untuk siklus kedua. Kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran pada siklus I 3,16 dan 3,75 untuk siklus kedua. Hasil pembelajaran pada siklus I sebesar 67,5 meningkat menjadi 78,50 pada siklus kedua. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak)
6. Ignatius Bambang (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Pada siklus I persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 89,91% dan pada siklus II persentase aktivitas siswa sebesar 91,94% sehingga terjadi peningkatan sebesar 2,03%. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*. Persentase rata-rata pada kedua siklus berturut-turut siklus I rata-rata persentase hasil belajar siswa sebesar 85,18% dan pada siklus II rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa

sebesar 88,8% sehingga terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 3,74% (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak).

7. Penelitian dari Suharyana (2013) yang berjudul Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Model *Two Stay Two Stray* pada Mata Pelajaran IPA menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas fisik 16,58% (54,08% - 70,66%), aktivitas emosional 23,16% (32,92% - 56,12%), aktivitas mental 18,75% (50% - 68,75%) dan hasil belajar siswa 25 % (50% - 75%) dari siklus I ke siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa menggunakan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 08 Kandangan (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Tanjungpura Pontianak).
8. Maliheh Ghaedsharafi & Mohammad Sadegh Bagheri (2012) dengan judul *Effects of Audiovisual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learners' Writing Skill*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *audio-visual* lebih baik dibandingkan *audio* atau *visual* jika diterapkan pada keterampilan menulis siswa (International Journal of English Linguistics, Shiraz Azad University).
9. Penelitian dari Kupczynski, dkk (2012) dengan judul *Cooperative Learning In Distance Learning: A Mixed Methods Study* menunjukkan bahwa diskusi online dengan pembelajaran kooperatif lebih efektif dibanding diskusi online dengan pembelajaran tradisional (International Journal of Instruction, Texas A&M University-Kingsville).

10. Penelitian dari Dwi Sulisworo (2014) yang berjudul *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement* menunjukkan bahwa Pembelajaran kooperatif, *Two Stay Two Stray* merupakan strategi yang lebih baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran fisika daripada strategi konvensional (International Journal of Learning & Development, Ahmad Dahlan University).

2.3. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran PKn yang berlangsung di kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota

Semarang belum optimal, dikarenakan guru kurang optimal dalam mengelola kelas, sehingga pembelajaran tidak kondusif. Selain itu guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi ajar dan sesuai dengan karakteristik siswa. Ketidaksesuaian model pembelajaran yang dipakai oleh guru, mengakibatkan siswa cepat merasa bosan. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru juga belum optimal, akibatnya beberapa siswa cenderung berbicara dengan temannya pada saat guru menyampaikan materi dan pada saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung, beberapa siswa cenderung mendominasi dalam kelompok, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif. Kepasifan siswa juga sangat terlihat pada saat guru meminta pendapat atau memberi kesempatan bertanya pada siswa. Siswa yang pasif saat diskusi kelompok, cenderung takut mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dijabarkan, pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Karanganyar 01 Kota Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Pernyataan tersebut didasarkan pada kajian pustaka yang masalah utamanya adalah faktor kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan pada pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* dapat memberikan peningkatan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Selanjutnya dapat memberikan kontribusi atau masukan bagi guru

untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

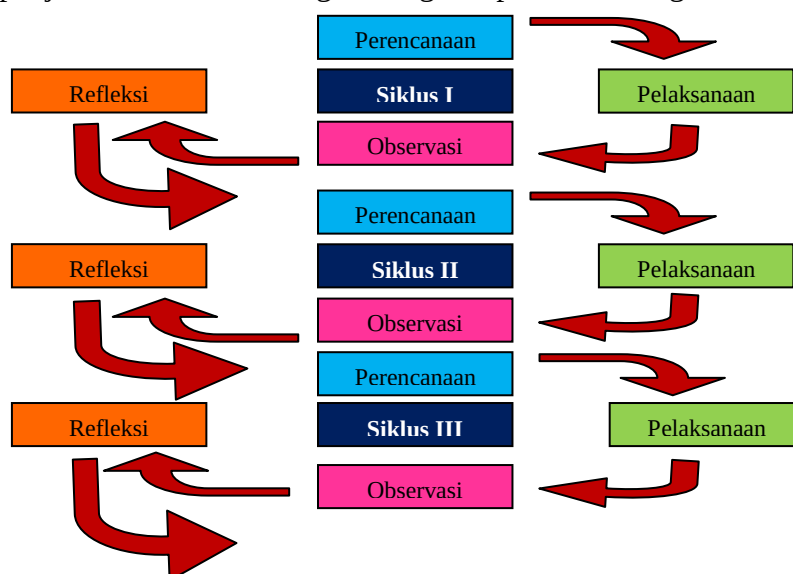
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto, dkk (2014:3-16) menjelaskan bahwa PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas (Aqib, 2011:3).

Langkah-langkah pelaksanaan PTK adalah secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Spiral Tindakan Kelas Menurut (Arikunto, 2014:

3.1.1. Perencanaan

Menurut Arikunto, dkk (2014:17-18) menyatakan bahwa tahapan perencanaan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Selama tahap perencanaan ini, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) mengkaji materi PKn serta mengkaji indikatornya;
- 2) menyusun RPP sesuai indikator yang sesuai materi menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*;
- 3) menyiapkan media *Audio-Visual*, buku dan sumber belajar;
- 4) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa;
- 5) menyiapkan segala perlengkapan pendukung pembelajaran.

3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas. Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari rancangan strategi maupun skenario pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan ini merupakan tindakan pokok dalam siklus PTK, pada saat bersamaan kegiatan pelaksanaan ini

juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi.

Dalam Pelaksanaan PTK ini telah dilaksanakan tiga siklus sesuai hasil. Siklus pertama dengan Kompetensi Dasar (4.1) dan indikator menjelaskan pengertian globalisasi, menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi, dan mengemukakan ciri-ciri globalisasi. Siklus kedua dengan kompetensi dasar yang sama tetapi menggunakan indikator berbeda yaitu menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia, menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan, menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi. Siklus ketiga menggunakan kompetensi dasar yang masih sama namun dengan indikator yang berbeda yaitu mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi, menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi, mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi.

3.1.3. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto dkk, 2014:19). Kegiatan observasi ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas untuk mengamati proses pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang. Observasi ini meliputi observasi pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*.

3.1.4. Refleksi

Hopkins, dalam Arikunto, dkk (2014:80) menyatakan refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari siklus refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah kembali apa yang telah diamati dalam kegiatan pembelajaran seperti keterampilan guru, aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal PKn, apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator keberhasilan pada siklus pertama, serta mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, maka peneliti melakukan beberapa perubahan pada siklus kedua, dan siklus ketiga sehingga pelaksanaannya berjalan lebih efektif.

3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti berkoordinasi dengan kolaborator untuk merencanakan waktu penelitian tindakan kelas siklus I. Selain itu peneliti juga melakukan persiapan yang lain seperti :

1. mengkaji materi PKn dan indikatornya, kemudian mempersiapkan perangkat pembelajaran meliputi: Silabus, RPP, LKK, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, dan penyekoran dengan kompetensi dasar (4.1) memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dan indikator pembelajaran (4.1.1) menjelaskan pengertian globalisasi, (4.1.2) menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi, (4.1.3) mengemukakan ciri-ciri globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.
2. Menyiapkan sumber dan media belajar berupa materi ajar dan media *Audio-Visual*. Berikut ini merupakan gambaran media yang digunakan pada siklus I.



3. Menyiapkan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan lembar pengamatan afektif dalam proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.
4. Mempersiapkan kamera digital untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal penting diluar lembar pengamatan yang dibuat.

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pra Kegiatan (5 menit)

1. Guru mempersiapkan bahan, sumber pembelajaran
2. Guru memberi salam, dan berdoa bersama
3. Presensi oleh guru

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memberi motivasi
2. Apersepsi berupa pertanyaan sebagai berikut:

“ Pernahkah kalian menonton berita dari luar negeri yang dapat kalian lihat dari internet? Nah, di zaman sekarang berita dari luar negeri dapat kita saksikan secara mudah lewat internet. Ini karena perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal ini dapat dinamakan globalisasi.”

3. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. “Hari ini kita akan mempelajari apakah itu globalisasi, faktor penyebab adanya globalisasi, dan apa ciri-ciri globalisasi.”

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (eksplorasi)
2. Siswa berkumpul dengan teman satu kelompoknya. (elaborasi)
3. Guru memberikan subpokok bahasan mengenai pengertian globalisasinya dan ciri-cirinya pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penayangan media *audio-visual* tentang globalisasi. (elaborasi)
5. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. (elaborasi)
6. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk mendiskusikan topik yang didapatkan. (elaborasi)
7. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain. (elaborasi)
8. Dua orang yang tinggal dalam kelompok membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. (elaborasi)
9. Siswa yang bertemu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (elaborasi)

10. Siswa bersama kelompok aslinya mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. (elaborasi)
11. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. (elaborasi)
12. Guru membagikan LKS pada siswa. (eksplorasi)
13. Siswa mengerjakan LKS yang didapat. (elaborasi)
14. Perwakilan siswa maju dan mengemukakan jawabannya. (elaborasi)
15. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah.
4. Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
5. Guru memberikan motivasi.
6. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

3.2.1.3. Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran.

Aspek-aspek yang diamati meliputi:

- 1) mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* menggunakan lembar observasi keterampilan guru;

- 2) mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa;
- 3) melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*.

3.2.1.4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator:

- 1) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I;
- 2) menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*, kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya;
- 3) mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan siklus I apakah efektif atau tidak;
- 4) menganalisis media yang digunakan;
- 5) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I;
- 6) merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II dengan mengacu hasil siklus I.

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan siklus II, peneliti berkoordinasi dengan kolaborator untuk merencanakan waktu penelitian tindakan kelas siklus II. Selain itu peneliti juga melakukan persiapan yang lain seperti :

1. melakukan revisi dengan mengkaji ulang materi PKn dan indikatornya, kemudian mempersiapkan perangkat pembelajaran meliputi: Silabus, RPP, LKK, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, dan penyekoran dengan kompetensi dasar (4.1) memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dan indikator pembelajaran (4.1.1) menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia, (4.1.2) menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan, (4.1.3) menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.
2. Menyiapkan sumber dan media belajar berupa materi ajar dan media *Audio-Visual*. Berikut ini merupakan gambaran media yang digunakan pada siklus II.



Contoh Media Siklus II

3. Menyiapkan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan lembar pengamatan afektif dalam proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.

4. Mempersiapkan kamera digital untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal penting diluar lembar pengamatan yang dibuat.

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pra Kegiatan (5 menit)

1. Guru mempersiapkan bahan, sumber pembelajaran
2. Guru memberi salam, dan berdoa bersama
3. Presensi oleh guru

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memberi motivasi
2. Apersepsi berupa pertanyaan sebagai berikut:

“ Pernahkah kalian makan hamburger, pizza, atau fried chicken? Pada zaman dahulu, manusia lebih sering memakan nasi. Tapi sekarang manusia tidak jarang makan makanan junk food. Hal ini merupakan macam-macam pengaruh globalisasi di berbagai hal”
3. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. “Hari ini kita akan mempelajari macam-macam globalisasi di berbagai hal.”

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (eksplorasi)
2. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing. (elaborasi)

3. Guru memberikan subpokok bahasan tentang macam-macam globalisasi di berbagai aspek pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penayangan media *audio-visual*. (elaborasi)
5. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. (elaborasi)
6. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan topik yang didapat. (elaborasi)
7. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain. (elaborasi)
8. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. (elaborasi)
9. Siswa yang bertugas menjadi tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (elaborasi)
10. Siswa bersama kelompoknya mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. (elaborasi)
11. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. (elaborasi)
12. Guru membagikan LKS pada masing-masing siswa. (eksplorasi)
13. Siswa mengerjakan LKS. (elaborasi)
14. Perwakilan siswa mengemukakan jawabannya. (elaborasi)
15. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah.
4. Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
5. Guru memberikan motivasi.
6. Guru mengakhiri pelajaran dengan dengan salam.

3.2.2.3. Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran.

Aspek-aspek yang diamati meliputi:

- 1) mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* menggunakan lembar observasi keterampilan guru;
- 2) mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa;
- 3) melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siklus II.

3.2.2.4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator:

- 1) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II;

- 2) menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*, kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya;
- 3) mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan siklus II apakah efektif atau tidak;
- 4) menganalisis media yang digunakan;
- 5) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II;
- 6) merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III dengan mengacu hasil siklus I dan II.

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan siklus III, peneliti berkoordinasi dengan kolaborator untuk merencanakan waktu penelitian tindakan kelas siklus III. Selain itu peneliti juga melakukan persiapan yang lain seperti :

1. melakukan revisi dengan mengkaji ulang materi PKn dan indikatornya, kemudian mempersiapkan perangkat pembelajaran meliputi: Silabus, RPP, LKK, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, dan penyekoran dengan kompetensi dasar (4.1) memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dan indikator pembelajaran (4.1.1) mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi, (4.1.2) menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi, (4.1.3) mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi dengan

menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.

2. Menyiapkan sumber dan media belajar berupa materi ajar dan media *Audio-Visual*. Berikut ini merupakan gambaran dari media yang digunakan pada siklus III.



3. Menyiapkan lembar pengamatan keterampilan sosial, aktivitas siswa, dan lembar pengamatan afektif dalam proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.
Contoh Media Siklus
4. Mempersiapkan kamera digital untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal penting diluar lembar pengamatan yang dibuat.

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Pra Kegiatan (5 menit)

1. Guru mempersiapkan bahan, sumber pembelajaran
2. Guru memberi salam, dan berdoa bersama
3. Presensi oleh guru

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memberi motivasi

2. Apersepsi berupa pertanyaan sebagai berikut:

“coba kalian amati iklan produk yang ada di TV. Sekarang ini orang-orang gencar membeli produk-produk tersebut untuk meningkatkan generasi. Hal ini merupakan dampak dari adanya globalisasi.”

3. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. “Hari ini kita akan mempelajari dampak positif dan dampak negatif dari adanya globalisasi.”

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (eksplorasi)
2. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing. (elaborasi)
3. Guru memberikan subpokok bahasan tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penayangan media *audio-visual*. (elaborasi)
5. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. (elaborasi)
6. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan topik yang didapat. (elaborasi)
7. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain. (elaborasi)

8. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. (elaborasi)
9. Siswa yang bertugas menjadi tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (elaborasi)
10. Siswa bersama kelompoknya mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. (elaborasi)
11. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. (elaborasi)
12. Guru membagikan LKS pada masing-masing siswa. (eksplorasi)
13. Siswa mengerjakan LKS. (elaborasi)
14. Perwakilan siswa mengemukakan jawabannya. (elaborasi)
15. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah.
4. Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
5. Guru memberikan motivasi.
6. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

3.2.3.3. Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran.

Aspek-aspek yang diamati meliputi:

- 1) mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* menggunakan lembar observasi keterampilan guru;
- 2) mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa;
- 3) melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siklus III.

3.2.3.4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator:

- 1) mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III;
- 2) menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*, kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya;
- 3) mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan siklus III apakah efektif atau tidak;
- 4) mengukur keberhasilan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* pada siklus I, II dan III.

3.3. SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang, dan siswa kelas IV sebanyak 42 orang yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

3.4. LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang. Pemilihan di kelas ini berdasarkan pada pertimbangan peneliti dan kolaborator. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana peneliti juga berperan sebagai guru pelaksana tindakan.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang;
- 2) aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang;

- 3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

3.6.1.1. Siswa

Sumber data siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Semarang sebanyak 42 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Sumber data dari siswa diperoleh dari observasi yang telah dilakukan pada siklus pertama dan kedua, hasil evaluasi dan hasil observasi guru.

3.6.1.2. Guru

Diperoleh dari lembar pengamatan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media *audio-visual*.

3.6.1.3. Data Dokumen

Sumber data dokumen berasal dari data awal hasil tes sebelum maupun setelah dilaksanakan tindakan. Selain itu, proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat melalui foto yang diambil selama pelaksanaan tindakan dengan

menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media *audio-visual*.

3.6.1.4. Catatan Lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berupa data hasil observasi terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

3.6.2. Jenis Data

3.6.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Heriyanto&Hamid, 2008:1.3). Data kuantitatif adalah data yang bisa diselidiki secara langsung dan bisa dihitung dengan menggunakan alat ukur sederhana. Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap akhir siklus dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*.

3.6.2.2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto&Hamid, 2008:1.3). Data kualitatif berbentuk kalimat yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung dan wawancara yang berhubungan dengan pandangan atau sikap siswa, antusiasme siswa dalam belajar, dan motivasi siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi berupa foto selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Secara umum ada dua macam teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan non tes. Dengan teknik tes, asesmen dilakukan dengan menguji peserta didik. Sementara dengan teknik non tes, asesmen dilakukan tanpa menguji peserta didik (Poerwanti, 2008:3.16).

Penelitian ini menggunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan non tes yang dijabarkan sebagai berikut.

3.6.3.1. Teknik Tes

Menurut Poerwanti (2008:1.5) yang dimaksud dengan tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur

tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan tertentu. *Sedangkan menurut Hamdani (2011:313) macam-macam tes yaitu: (1) tes diagnostik; (2) tes formatif; (3) tes sumatif.*

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*.

3.6.3.2. Teknik Non Tes

3.6.3.2.1. Observasi

Menurut Hamdani (2011:317) observasi merupakan salah satu bentuk teknik nontes yang biasa dipergunakan untuk menilai sesuatu melalui pengamatan terhadap objeknya secara langsung, saksama, dan sistematis. Menurut Poerwanti (2008:3-19) menyatakan bahwa *observasi* dilakukan untuk mengkaji perilaku kelas, interaksi antara siswa dan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya, terutama keterampilan/kecakapan sosial. Observasi dalam penelitian digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*. Dalam penelitian ini juga, peneliti menggunakan observasi tertutup yaitu observasi dimana sejumlah kategori/indikator telah didefinisikan dan difokuskan pada perilaku tertentu.

3.6.3.2.2. Dokumentasi

Arikunto (2010:274) menyatakan metode dokumentasi adalah metode yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau

variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. *Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menemukan data-data dari siswa yang menggunakan dokumen-dokumen yang ada.*

3.6.3.2.3. Catatan Lapangan

Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari pengamatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa selama mengikuti model pembelajaran two stay two stray dengan media audio-visual.

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

3.7.1. Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

- 1) menentukan nilai berdasarkan skor teoritis.

$$N = \frac{B}{S_t} \times 100$$

Keterangan:

N= Nilai

B= Skor yang diperoleh

St= Skor teoritis (Poerwanti, 2008:6.4)

2) menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal.

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

Keterangan :

P : Persentase siswa yang tuntas (Aqib, 2010:41)

3) menghitung mean atau rerata kelas

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

Keterangan

x = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa (Aqib, 2010:40)

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kriteria tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1

Kriteria ketuntasan siswa

Kriteria ketuntasan Minimal (KKM)		Kualifikasi
Individu	Klasikal	

≥ 67	$\geq 75\%$	Tuntas
< 67	$< 75\%$	Tidak Tuntas

(sumber: KKM mata pelajaran PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang)

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa untuk hasil belajar siswa yang nilainya dibawah 67 maka dinyatakan tidak tuntas, sedangkan hasil belajar siswa yang nilainya sama atau lebih besar dari 67 maka dinyatakan tuntas. Dalam penelitian ini, peneliti menargetkan hasil belajar siswa menjadi ≥ 67 dan ketuntasan klasikal menjadi $\geq 75\%$ setelah diadakan penelitian.

3.7.2. Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar afektif dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*, serta hasil catatan lapangan yang kemudian dijabarkan dalam bentuk deskriptif kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan dalam beberapa paragraf menurut kriteria agar diperoleh kesimpulan.

Untuk data keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan kriteria menurut Herrhyanto (2008: 5.3-5.4) dalam mengolah data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor terendah
- 2) Menentukan skor tertinggi
- 3) Mencari median

- 4) Membagi rentang nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang

Setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut :

$$N = (T-R)+1$$

R = skor terendah

T = skor tertinggi

n = banyaknya skor

Q2 = median

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

Q1 = kuartil pertama

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

Q1 = $\frac{1}{4} (n+1)$ untuk data ganjil.

Q3 = kuartil ketiga

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

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

Q4= kuartil keempat = T

Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif.

Tabel 3.2

Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Tuntas
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik	Tuntas
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{skor} < Q1$	Kurang	Tidak Tuntas

Dari perhitungan tersebut, maka dapat dibuat tabel kriteria tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa. Skor dalam keterampilan guru diperoleh dari setiap indikator keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual* yang terdiri dari beberapa indikator keterampilan guru yaitu: (1) menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran; (2) menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran *two stay two stray*; (3) memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok; (4) menayangkan media *audio-visual*; (5) memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan; (6) membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok; (7) menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*; (8) memberi penguatan dan evaluasi; dan (9) menutup pelajaran.

$$R = \text{skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

$$n = \text{banyaknya skor}$$

$$= (T - R) + 1$$

$$= (36 - 0) + 1$$

$$= 37$$

Q1= kuartil satu

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{1}{4} (37+1)$$

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9,5$$

Nilai = 8.5

Q2 = median

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

$$= \frac{2}{4} (37+1)$$

$$= \frac{2}{4} \times 38$$

$$= 19$$

Nilai = 18

Q3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{3}{4} (37 + 1)$$

$$= \frac{3}{4} \times 38$$

$$= 28,5$$

Nilai = 27,5

Dari perhitungan tersebut maka tabel kriteria untuk keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	Tuntas
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas

$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	Tidak tuntas
----------------------------	--------	--------------

Sedangkan kriteria aktivitas siswa diperoleh dari setiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *two stay two stray* dengan media *audio-visual* terdiri dari: (1) kesiapan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran (*emotional activities*); (2) tertib dalam pembentukan kelompok (*listening activities*); (3) mengamati peneyangan *audio-visual* (*visual activities*); (4) keaktifan dalam melakukan diskusi kelompok (*oral activities*); (5) melaksanakan perintah guru untuk menjalankan model pembelajaran *two stay two stray* (*motor activities*); (6) mempresentasikan hasil diskusi (*oral activities*); (7) bertanya dan menjawab untuk memperjelas pemahaman (*oral activities*); (8) menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru (*mental activities*); (9) mengerjakan soal evaluasi (*mental activities*).

$$R = \text{skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

n = banyaknya skor

$$= (T - R) + 1$$

$$= (36 - 0) + 1$$

$$= 37$$

Q1= kuartil satu

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{1}{4} (37+1)$$

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9,5$$

$$\text{Nilai} = 8,5$$

Q2 = median

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

$$= \frac{2}{4} (37+1)$$

$$= \frac{2}{4} \times 38$$

$$= 19$$

$$\text{Nilai} = 18$$

Q3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q3 &= \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} (37 + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 38 \\ &= 28,5\end{aligned}$$

Nilai = 27,5

Dari perhitungan tersebut maka tabel kriteria untuk keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	Tuntas
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	Tidak tuntas

Sedangkan untuk kriteria ketuntasan nilai afektif adalah sebagai berikut:

$$R = \text{skor terendah} = 4 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 4 \times 4 = 16$$

n = banyaknya skor

$$= (T - R) + 1$$

$$= (16 - 0) + 1$$

$$= 17$$

Q1= kuartil satu

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} (17 + 1) \\ &= \frac{1}{4} \times 18\end{aligned}$$

Q2 = median

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} (17 + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 18\end{aligned}$$

Q3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q3 &= \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} (17 + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 18 \\ &= 13,5\end{aligned}$$

Nilai = 12,5

Dari perhitungan tersebut maka tabel kriteria untuk keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kriteria Tingkatan Nilai Afektif

Skala Penilaian	Kategori Penilaian
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang

Penilaian afektif menjadi salah satu kajian hasil belajar pada pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* berbantu media *audio-visual*. Penilaian tersebut muncul dalam indikator saat siswa melakukan proses pembelajaran secara berkelompok dan individu. Pembelajaran

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* kelas IV SDN Karanganyar 01 kota Semarang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* kelas IV SDN Karanganyar 01 kota Semarang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I keterampilan guru mendapat skor 24 dengan kriteria baik, siklus II keterampilan guru mendapat skor 27 dengan kriteria baik, dan siklus III keterampilan guru mendapat skor 33 dengan kriteria sangat baik.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I aktivitas siswa mendapat skor 17,7 dengan kriteria cukup, siklus II aktivitas siswa memperoleh skor 22,19 dengan kriteria baik, dan siklus III aktivitas siswa memperoleh skor 29,35 dengan kriteria sangat baik.

Hasil belajar PKn melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* ranah kognitif dan afektif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Ranah kognitif pada siklus I, sebanyak 20 siswa dari 42

siswa (47,6%) sudah memenuhi KKM dan 22 siswa dari 42 siswa (52,4%) belum memenuhi KKM. Siklus II ranah kognitif sejumlah 23 siswa dari 42 siswa (62,1%) sudah memenuhi KKM dan 14 siswa dari 42 siswa (37,9%) belum memenuhi KKM. Sedangkan 5 siswa lainnya tidak hadir. Siklus III ranah kognitif sejumlah 30 siswa dari 42 siswa (83,3%) sudah memenuhi KKM dan 6 siswa dari 42 siswa (16,7%) belum memenuhi KKM. Sedangkan 6 siswa lainnya tidak hadir. Ranah afektif siklus I memperoleh skor 6,97 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh skor 9,08 dengan kriteria baik, dan siklus III memperoleh skor 13 dengan kriteria baik.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka hipotesis penelitian melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 kota Semarang diterima.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* kelas IV SDN Karanganyar 01 kota Semarang dapat diberi saran sebagai berikut:

5.2.1. Bagi Guru

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yaitu pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Oleh karena itu, sebaiknya guru

menerapkan model pembelajaran yang inovatif misalnya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual*.

5.2.2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya bertanya kepada guru jika ada hal-hal kurang dipahami., dan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat baik aspek kognitif maupun afektif.

5.2.3. Bagi Sekolah/Lembaga

Sebaiknya sekolah dapat mendukung penelitian, dan dapat mengembangkan model dan media yang dipakai, sehingga model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *Audio-Visual* dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. 2012. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, Catharina Tri dan Achmad Rifa'i. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bakry, Noor Ms. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bambang, Ignatius. 2015. *Penerapan Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol IV No 2. Universitas Tanjung Pura. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5017/5131>.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran PKn*. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- _____. 2013. *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rinneka Karya.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: PT Indeks.
- Ghaedsharafi, Maliheh & Bagheri, Mohammad Sadegh. 2012. Effects of Audiovisual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learners' Writing Skill. *International Journal of English Linguistics*. Volume.2 No.2.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernawan, dkk. 2011. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herrhyanto, Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayat, Firman. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual PKn di Kelas V SDN 23 Manis Mata. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol III No 3. Universitas Tanjung Pura. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/>.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kaelan dan Achmad Zubaidi. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kupczynski, Lori Dkk. 2012. *Cooperative Learning In Distance Learning: A Mixed Methods Study*. *International Journal Of Instruction*. Volume.5 No.2.
- Murni Siamasih. 2014. Peningkatan *Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V*. Kalam Cencekia. Vol. III No. 16. Universitas Sebelas Maret.
- Nur, Syahrudin. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay–Two Stray*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. III NO 3. Universitas Tanjung Pura. Tersedia dalam [Http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/View/5017/5131](http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/View/5017/5131)
- Pangaribuan, Rismawaty. 2014. *Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Meningkatkan Aktivitas Belajar Pkn Kelas IV SDN 11 Sungai Raya*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol II NO 3. Universitas

- Tanjungpura. Tersedia dalam <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1449>.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Setyobekti, Wahyu. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Merdikorejo*. Kalam Cendekia. Volume.3 No.14. Universitas Sebelas Maret.
- Shoimin,Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sigalingging, Hamongan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suharyana. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Model Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Volume.2 No.4. Universitas Tanjung Pura. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5017/5131>.
- Sulisworo, Dwi. 2014. *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*. International Journal of Learning & Development. Volume.4 No.2.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto.2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, B. Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, dkk. 2012. *Perspektif Pendidikan SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL
PADA SISWA KELAS IV SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG**

Judul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran

Two Stay Two Stray berbantu Media Audio-visual

pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Keterampilan Dasar Mengajar Guru	Sintak Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> berbantu Media Audio-visual	Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> berbantu Media Audio-visual
1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran	1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (<i>audio-visual</i>).	1. Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (keterampilan membuka pelajaran)
2. Keterampilan bertanya	2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran.	2. Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)
3. Keterampilan menjelaskan	3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen.	3. Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok
4. Keterampilan	4. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.	

menggunakan akan variasi 5. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan 6. Keterampilan mengelola kelas 7. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 8. Keterampilan memberi penguatan	5. Guru menayangkan media <i>audio-visual</i>. 6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. 7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir. 8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. 9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. 10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. 11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. 12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.	(keterampilan menggunakan variasi) 4. Menayangkan media <i>audio-visual</i> (Keterampilan menjelaskan) 5. Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya) 6. Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan mengelola kelas) 8. Memberi penguatan dan evaluasi (Keterampilan memberi penguatan) 9. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)
--	---	--

Lampiran 2

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL
PADA SISWA KELAS IV SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG**

Judul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran

Two Stay Two Stray berbantu Media Audio-visual

pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Aktivitas Siswa	Sintak Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> berbantu Media Audio-visual	Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> berbantu Media Audio-visual
1. <i>Visual activities</i> 2. <i>Oral activities</i> 3. <i>Listening activities</i> 4. <i>Writing activities</i> 5. <i>Drawing activities</i> 6. <i>Motor activities</i> 7. <i>Mental activities</i> 8. <i>Emotional activities</i>	1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (<i>audio-visual</i>). 2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran. 3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. 4. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. 5. Guru menayangkan media <i>audio-visual</i> .	1. Kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran (<i>emotional activities</i>) 2. Tertib dalam pembentukan kelompok (<i>listening activities</i>) 3. Mengamati penyajian <i>audio-visual</i> (<i>visual activities</i>) 4. Keaktifan dalam melakukan diskusi

	6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. 7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir. 8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. 9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. 10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. 11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. 12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.	kelompok (<i>oral activities</i>) 5. Melaksanakan perintah guru untuk menjalankan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (<i>motor activities</i>) 6. Mempresentasikan hasil diskusi (<i>oral activities</i>) 7. Bertanya dan menjawab untuk memperjelas pemahaman (<i>oral activities</i>) 8. Menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru (<i>mental activities</i>) 9. Mengerjakan soal evaluasi (<i>mental activities</i>)
--	---	--

Lampiran 3

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AFEKTIF
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL
PADA SISWA KELAS IV SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG**

Judul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran

Two Stay Two Stray berbantu Media Audio-visual

pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Aktivitas Siswa	Sintak Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantu Media Audio-visual	Indikator Afektif dalam Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantu Media Audio-visual
1. <i>Visual activities</i>, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya. 2. <i>Oral activities</i>, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan <i>interview</i>, diskusi, interupsi dan sebagainya.	1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (<i>audio-visual</i>). 2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran. 3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. 4. Guru memberikan subpokok	1. Kesiapan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan hadir tepat waktu (disiplin) 2. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing dengan baik (tanggung jawab) 3. bertanya mengenai materi yang belum

Aktivitas Siswa	Sintak Pembelajaran PKN Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantu Media <i>Audio-visual</i>	Indikator Afektif dalam Pembelajaran PKN Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantu Media <i>Audio-visual</i>
3. <i>Listening activities</i>, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya. 4. <i>Writing activities</i>, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya. 5. <i>Drawing activities</i>, seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya. 6. <i>Motor activities</i>, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya. 7. <i>Mental activities</i>, seperti	bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. 5. Guru menayangkan media <i>audio-visual</i>. 6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. 7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir. 8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. 9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan	dipahami (Rasa Ingin Tahu) 4. dapat menghargai kebudayaan dalam negeri (Cinta tanah air)

Aktivitas Siswa	Sintak Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantu Media <i>Audio-visual</i>	Indikator Afektif dalam Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantu Media <i>Audio-visual</i>
menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya. 8. <i>Emotional activities</i>, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.	hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. 10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. 11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. 12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.	

Lampiran 4

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran

Two Stay Two Stray berbantu Media *Audio-visual*

pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen Pengumpul Data
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i>	1. Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (keterampilan membuka pelajaran) 2. Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan) 3. Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok (keterampilan menggunakan variasi) 4. Menayangkan media <i>audio-visual</i> (Keterampilan menjelaskan) 5. Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya) 6. Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (Keterampilan	1. Guru 2. Foto	- Lembar observasi - Catatan lapangan - Alat dokumentasi

		membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan mengelola kelas) 8. Memberi penguatan dan evaluasi (Keterampilan memberi penguatan) 9. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i>	1. Kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran (<i>emotional activities</i>) 2. Tertib dalam pembentukan kelompok (<i>listening activities</i>) 3. Mengamati penyajian <i>audio-visual</i> (<i>visual activities</i>) 4. Keaktifan dalam melakukan diskusi kelompok (<i>oral activities</i>) 5. Melaksanakan perintah guru untuk menjalankan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (<i>motor activities</i>) 6. Mempresentasikan hasil diskusi (<i>oral activities</i>) 7. Bertanya dan menjawab untuk memperjelas pemahaman (<i>oral activities</i>) 8. Menyimpulkan materi bersama-sama dengan guru (<i>mental activities</i>)	1. Siswa 2. Foto	- Lembar observasi - Catatan lapangan - Alat dokumentasi

		9. Mengerjakan soal evaluasi (<i>mental activities</i>)		
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i>	Ranah pengetahuan (kognitif) Siklus I 1. Menjelaskan pengertian globalisasi 2. Menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi 3. Mengemukakan ciri-ciri globalisasi Siklus II 1. Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia 2. Menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan 3. Menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi Siklus III 1. Mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi 2. Menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi 3. Mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi Ranah sikap (afektif) 1. Disiplin 2. Tanggung jawab 3. Rasa ingin tahu 4. Cinta tanah air	- Siswa	- Tes tertulis - Lembar pengamatan afektif

Lampiran 5

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL
Siklus**

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Kelas/ semester : IV / 2

Guru : Ervina Afriantika

Hari/ tanggal :

Petunjuk

- a. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
- b. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
- c. Berilah tanda check ($\checkmark$) pada kolom tampak jika deskriptor yang diamati muncul!

- d. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 4 Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak

Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak

Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 0 Jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:101)

No	Indikator Keterampilan Guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, media, dan LKS		
		2. Melakukan presensi		
		3. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)		

		4. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan		
2.	Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Menentukan jumlah anggota untuk setiap kelompok		
		2. Membimbing siswa untuk menempatkan diri ke dalam kelompok		
		3. Memberikan nama pada setiap kelompok		
		4. Menentukan kelompok yang akan menyajikan hasil diskusinya		
3.	Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok (keterampilan menggunakan variasi)	1. Memberikan topik bahasan pada tiap kelompok		
		2. Memberikan topik yang variatif		
		3. Topik yang diberikan sesuai materi		
		4. Guru menyampaikan topik bahasan dengan intonasi dan pelafalan yang tepat		
4.	Menayangkan media <i>audio-visual</i> (keterampilan Menjelaskan)	1. Menayangkan media <i>audio-visual</i> sesuai dengan waktu yang dialokasikan		
		2. Ketepatan/kesesuaian penggunaan <i>audio-visual</i> dengan materi		
		3. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran		

		4. Media <i>audio-visual</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran		
5.	Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya)	1. Pertanyaan diungkapkan dengan jelas		
		2. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan		
		3. Pemberian waktu pada siswa untuk berpikir dan menjawab		
		4. Membimbing siswa menemukan jawaban yang benar		
6.	Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi topik bahasan yang diberikan		
		2. Membimbing siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Kelompok		
		3. Memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi		
		4. Menindaklanjuti hasil diskusi		
7.	Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan Mengelola Kelas)	1. Menciptakan suasana belajar yang kondusif		
		2. Pengelolaan waktu sesuai dengan rencana pembelajaran		
		3. Menentukan siswa yang akan menjadi duta dan menjadi tamu		
		4. Membimbing siswa untuk		

		mengatur pola tempat duduknya		
8.	Memberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran (Keterampilan memberi penguatan)	1. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan)		
		2. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas		
		3. Penguatan diberikan dalam bentuk non-verbal (gerakan, pendekatan, simbol/benda)		
		4. Penguatan diberikan pada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran		
9.	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi yang disampaikan		
		2. Melakukan refleksi		
		3. Memberikan evaluasi		
		4. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah atau PR		
JUMLAH SKOR				
KATEGORI				

Keterangan Penilaian

$$R = \text{skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

n = banyaknya skor

$$= (T - R) + 1$$

$$= (36 - 0) + 1$$

$$= 37$$

Q1= kuartil satu
 Letak Q1 = $\frac{1}{4} (n + 1)$
 $= \frac{1}{4} (37+1)$
 $= \frac{1}{4} \times 38$
 $= 9,5$
 Nilai = 8,5

Q3 = kuartil ketiga
 Letak Q3 = $\frac{3}{4} (n + 1)$
 $= \frac{3}{4} (37 + 1)$
 $= \frac{3}{4} \times 38$
 $= 28,5$
 Nilai = 27,5

Herrhyanto (2007: 5.3-5.4)

Q2 = median
 Letak Q2 = $\frac{2}{4} (n+1)$
 $= \frac{2}{4} (37+1)$
 $= \frac{2}{4} \times 38$
 $= 19$

Nilai = 18

Skala	Kriteria
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

Kuartil keempat = T = 36

Semarang,2015
 Observer

Agus Triono, S.Pd

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL

Siklus

Nama SD : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Kelas/ semester : IV/ 2

Hari/ tanggal :

Petunjuk

- Bacalah dengan cermat indikator aktivitas siswa!
- Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
- Berilah tanda check ($\checkmark$) pada kolom tampak apabila deskriptor yang diamati muncul!
- Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 4 Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak

Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak

Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 0 Jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:101)

No .	Indikator Aktivitas Siswa	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	1. Masuk ruang kelas sebelum pelajaran dimulai		
		2. Siswa duduk dibangku masing-masing		
		3. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai		
		4. Siswa membawa alat tulis dan buku pelajaran		
2.	Tertib dalam	1. Membentuk kelompok		

	pembentukan kelompok (<i>listening activities</i>)	beranggotakan 4 sampai 5 orang		
		2. Menempatkan diri dalam kelompok		
		3. Membagi perannya sebagai tamu ataupun duta		
		4. Mencatat saat guru membagikan topic		
3.	Mengamati penayangan <i>audio-visual</i> (<i>visual activities</i>)	1. Mengamati media <i>audio-visual</i>		
		2. Membuat pertanyaan sesuai dengan media yang ditayangkan		
		3. Mencatat informasi penting dari media <i>audio-visual</i>		
		4. Menyebutkan intisari dari media <i>audio-visual</i>		
4.	Keaktifan dalam melakukan diskusi kelompok (<i>oral activities</i>)	1. Mengeluarkan pendapat sesuai topik yang didapat		
		2. Memberikan kesempatan kepada anggota lain untuk berpendapat		
		3. Mengomentari pendapat dari teman		
		4. Mengumpulkan informasi sesuai dengan topik yang didapat		

5.	Melaksanakan perintah guru untuk melaksanakan model pembelajaran <i>two stay two stray (motor activities)</i>	1. Siswa tertib dalam melaksanakan model pembelajaran <i>two stay two stray</i>		
		2. Mengamati penjelasan guru untuk melaksanakan model pembelajaran <i>two stay two stray</i>		
		3. Siswa melaksanakan tugasnya sebagai duta dengan baik		
		4. Siswa melaksanakan tugasnya sebagai tamu dengan baik		
6.	Mempresentasikan hasil diskusi (<i>oral activities</i>)	1. Mempersiapkan perwakilan kelompok		
		2. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya		
		3. Menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam menyampaikan hasil diskusi		
		4. Anggota kelompok lain memberikan komentar terhadap kelompok yang presentasi		
7.	Bertanya dan menjawab untuk memperjelas	1. Mengangkat tangan apabila ingin bertanya		

	pemahaman (<i>oral activities</i>)	2. Siswa aktif mengajukan pertanyaan		
		3. Siswa lain mendengarkan apabila temannya sedang bertanya		
		4. Siswa menjawab pertanyaan dari temannya		
8.	Menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan guru (<i>mental activities</i>)	1. Siswa berpartisipasi aktif dalam menyimpulkan materi		
		2. Menyimpulkan sesuai dengan materi		
		3. Menggunakan bahasa yang baik dan benar daam mengutarakan kesimpulan		
		4. Mencatat kesimpulan		
9.	Mengerjakan soal evaluasi. (<i>mental activities</i>)	1. Siswa tenang dalam mengerjakan soal evaluasi		
		2. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuan sendiri		
		3. Menuliskan identitas diri dengan jelas		
		4. Mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan waktu yang ditentukan		
JUMLAH SKOR				
KATEGORI				

Keterangan Penilaian

$$R = \text{skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

n = banyaknya skor

$$= (T - R) + 1$$

$$= (36 - 0) + 1$$

$$= 37$$

Q1= kuartil satu

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{1}{4} (37 + 1)$$

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9,5$$

$$\text{Nilai} = 8,5$$

Q2 = median

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{2}{4} (37 + 1)$$

$$= \frac{2}{4} \times 38$$

$$= 19$$

$$\text{Nilai} = 18$$

Q3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } Q3 = \frac{3}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{3}{4} (37 + 1)$$

$$= \frac{3}{4} \times 38$$

$$= 28,5$$

$$\text{Nilai} = 27,5$$

Skala	Kriteria
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

Herrhyanto (2007: 5.3-5.4)

Kuartil keempat = T = 36

Semarang,2015

Observer

Dini Nuzulia Nugraheni

Lampiran 7

LEMBAR HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL

Siklus

Nama Siswa :
Nama SD : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Hari/tanggal :

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator hasil belajar siswa.
2. Berilah tanda check (√) pada pada kolom tampak, apabila deskriptor yang diamati muncul!

3. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 4 Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak

Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak

Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 0 Jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:101)

NO	INDIKATOR	DESKRIPTOR	TAMPAK	SKOR
1	Disiplin	1. Siswa masuk ke ruang kelas sebelum pembelajaran dimulai		
		2. Siswa mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan		
		3. Siswa menjalankan tata tertib sekolah		
		4. Siswa menjalankan tugas sesuai dengan tugas yang didapat		

2	Tanggung Jawab	1. Siswa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik		
		2. Siswa bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan		
		3. Siswa mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.		
		4. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok		
3	Rasa ingin tahu	1. Siswa bertanya tentang materi untuk menambah pengetahuan		
		2. Siswa menanggapi hasil diskusi kelompok lain		
		3. Siswa mengumpulkan informasi dari media <i>audio-visual</i>		
		4. Siswa mengumpulkan informasi penting dari kelompok lain		
4	Cinta tanah air	1. Menghargai kebudayaan negeri dengan mendengarkan guru saat menjelaskan		
		2. Memakai seragam dengan baik dan sopan		
		3. Memakai bahasa Indonesia selama pembelajaran		
		4. Menghargai sesama teman		

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = $4 \times 0 = 0$

T = skor tertinggi = $4 \times 4 = 16$

n = banyaknya skor

= $(T - R) + 1$

= $(16 - 0) + 1$

= 17

Q1= kuartil satu

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} (17+1) \\ &= \frac{1}{4} \times 18 \\ &= 4,5 \\ \text{Nilai} &= 3,5\end{aligned}$$

Q2 = median

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4} (n+1) \\ &= \frac{2}{4} (17+1) \\ &= \frac{2}{4} \times 18 \\ &= 9 \\ \text{Nilai} &= 8\end{aligned}$$

Q3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q3 &= \frac{3}{4} (n + 1) \\ &= \frac{3}{4} (17 + 1) \\ &= \frac{3}{4} \times 18 \\ &= 13,5 \\ \text{Nilai} &= 12,5\end{aligned}$$

Skala	Kriteria
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang

Herrhyanto (2007: 5.3-5.4)

Kuartil keempat = T = 16
Semarang,2015
Observer

Candra Abdillah

Lampiran 8

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN

Siklus

Nama SD : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang
Kelas / Semester : IV / 2
Hari/Tanggal :
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *audio-visual*.

Siswa

Guru

Proses Pembelajaran

Peneliti

Ervina Afriantika

Lampiran 9

PENGGALAN SILABUS SIKLUS I

Kelas/semester : IV / 2

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menguraikan faktor penyebab	9. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen; 10. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota	• Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelas III • Hamdani. 2011. <i>Strategi Belajar Mengajar</i>. Bandung : Pustaka Setia • Dewi, Ressi Kartika dkk. 2008.	Media <i>audio-visual</i>	• Penilaian tes (formatif) • Penulisan nontes (Penilaian unjuk kerja)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
	terjadinya globalisasi 4.1.3 Mengemukakan ciri-ciri globalisasi	kelompok masing-masing; 11. siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir; 12. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain; 13. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain; 14. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain; 15. kelompok mencocokkan dan	<i>Pendidikan Kewarganegaraan 4.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional. • Bestari, Prayoga dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional. • Sarjan, dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Bangsa menjadi Insan Pancasila.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
		membahas hasil-hasil kerja mereka; 16. masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.			

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SD

Sekolah : SDN Karanganyar 01 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

I. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

II. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

III. INDIKATOR

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi

4.1.3 Mengemukakan ciri-ciri globalisasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan pengamatan video tentang globalisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan pengamatan video tentang globalisasi, siswa dapat menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi dengan benar.

3. Melalui kerja kelompok, siswa dapat mengemukakan ciri-ciri globalisasi dengan tepat.

KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Disiplin, tanggung jawab, cinta tanah air, dan rasa ingin tahu.

V. MATERI POKOK

1. Pengertian globalisasi
2. Faktor penyebab terjadinya globalisasi
3. Ciri-ciri globalisasi

VI. MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Model : *two stay two stray*

Media : *audio-visual*

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pra Kegiatan (5 menit)

1. Guru mempersiapkan bahan, sumber pembelajaran
2. Guru memberi salam, dan berdoa bersama
3. Presensi oleh guru

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memberi motivasi
2. Apersepsi :

“Pernahkah kalian menonton berita dari luar negeri yang dapat kalian lihat dari internet? Nah, di zaman sekarang berita dari luar negeri dapat kita saksikan secara mudah lewat internet. Ini karena perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal ini dapat dinamakan globalisasi.”
3. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. “Hari ini kita akan mempelajari apakah itu globalisasi dan apa ciri-ciri globalisasi.”

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (eksplorasi)
2. Siswa berkumpul dengan teman satu kelompoknya. (elaborasi)
3. Guru memberikan subpokok bahasan mengenai pengertian globalisasinya, faktor penyebab globalisasi dan ciri-cirinya pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. (eksplorasi)
4. Siswa mengamati penayangan media *audio-visual* tentang globalisasi. (elaborasi)
5. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. (elaborasi)
6. Siswa mengajukan pertanyaan seputar video yang ditayangkan. (elaborasi)
7. Siswa bersama guru menjawab pertanyaan yang ada. (elaborasi)
8. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk mendiskusikan topik yang didapatkan. (elaborasi)
9. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. (elaborasi)
10. Dua orang yang tinggal dalam kelompok membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. (elaborasi)
11. Siswa yang bertamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (elaborasi)
12. Siswa bersama kelompok aslinya mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. (elaborasi)
13. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. (konfirmasi)
14. Guru membagikan LKS pada siswa. (eksplorasi)
15. Siswa mengerjakan LKS yang didapat. (elaborasi)
16. Perwakilan siswa maju dan mengemukakan jawabannya. (konfirmasi)
17. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah.
4. Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
5. Guru mengakhiri pelajaran dengan dengan salam.

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat : Spidol, LCD.

Sumber Belajar :

Dewi, Ressi Kartika dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

Bestari, Prayoga dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganrgaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

Sarjan, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganrgaraan : Bangga menjadi Insan Pancasila*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur

- | | |
|---------------------|-------------|
| a. Tes awal | : tidak ada |
| b. Tes dalam proses | : ada |
| c. Tes akhir | : ada |

2. Jenis tes

- a. Lembar Kerja Kelompok (Terlampir)
- b. Soal evaluasi (Terlampir)

3. Bentuk

- a. Pilihan ganda
- b. Jawaban singkat
- c. Uraian
- d. Dan unjuk kerja

4. Alat Tes : soal dan lembar observasi
Penilaian : kognitif dan afektif

Semarang, 28 Maret 2015

Kolaborator

Peneliti

AGUS TRIONO

ERVINA AFRIANTIKA

NIM.1401411214

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. KHOIRI

NIP.196307101985081005

MATERI AJAR

A. Pengertian Globalisasi

Globalisasi belum memiliki arti yang pasti. Untuk mengartikannya tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain.

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

Anggapan yang ada selama ini tentang globalisasi adalah bahwa proses globalisasi akan membuat dunia seragam. Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global. Misalnya saja tradisi gotong royong yang biasa dilakukan masyarakat di desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukan. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri. Anggapan itu tidak sepenuhnya benar. Kemajuan teknologi

komunikasi memang telah membuat batas dan jarak menjadi hilang dan tidak berguna.

Dari banyak pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa istilah globalisasi adalah cara pandang, cara berpikir, atau proses masuk ke ruang lingkup yang mendunia.

B. Faktor Penyebab Terjadinya Globalisasi

Globalisasi atau bersatunya seluruh tempat di dunia disebabkan oleh beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. Kemajuan teknologi transportasi

Kemajuan teknologi transportasi membuat orang dapat bepergian ke tempat yang jauh dengan cepat. Dengan pesawat terbang , jarak yang jauh dapat ditempuh dalam waktu singkat. Jarak yang jauh seolah-olah menjadi dekat.

2. Kemajuan teknologi komunikasi

Meskipun dipisahkan oleh jarak yang jauh, seseorang tetap dapat berhubungan dengan orang lain. Dengan pesawat telepon, radio, televisi, dan internet, seseorang dapat berhubungan meskipun tempatnya berjauhan. Jarak yang memisahkan, seolah-olah tidak ada lagi.

3. Keinginan untuk melakukan perdagangan internasional

Hasil-hasil industri dan pertanian yang melimpah, dapat mendatangkan keuntungan yang besar jika diekspor (dijual ke luar negeri) . Keinginan untuk melakukan ekspor membuat seseorang berhubungan dengan orang lain dari Negara yang berbeda. Dengan kemajuan teknologi transportasi, jarak yang jauh tidak menjadi persoalan. Dengan kapal laut atau pesawat terbang, barang-barang dagangan dapat dikirim dengan cepat ke luar negeri. Keinginan melakukan perdagangan membuat orang saling berhubungan meskipun berbeda Negara.

4. Keinginan untuk melakukan kegiatan ekonomi di luar negeri

Perusahaan besar yang berteknologi tinggi, dapat beroperasi di luar negeri. Tujuan beroperasi di luar negeri adalah untuk memperluas pasar (pemasaran). Di Indonesia banyak perusahaan asing yang beroperasi. Mereka memiliki

pabrik di Indonesia. Hasil produksinya dijual di Indonesia dan diekspor. Dengan adanya keinginan berusaha di luar negeri, maka terjadilah interaksi antarpenduduk dari Negara yang berbeda. Barang-barang dari Negara asing dapat dinikmati di dalam negeri Indonesia. Perusahaan asing yang beroperasi di Indonesia misalnya, PT. Freeport, Coca Cola Company, Toyota, dan Honda.

5. Keinginan berwisata

Keinginan berwisata ke luar negeri, menyebabkan terjadinya hubungan antar bangsa. Turis asing yang datang akan berinteraksi dengan penduduk setempat.

C. Ciri-ciri Globalisasi

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

- a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
- b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan.
- e. Hilir mudiknya kapal-kapal pengangkut barang antarnegara menunjukkan keterkaitan antarmanusia di seluruh dunia
- f. Pasar dan produksi ekonomi di negara-negara yang berbeda menjadi saling bergantung sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional, peningkatan pengaruh perusahaan multinasional, dan dominasi organisasi semacam World Trade Organization (WTO).

MEDIA



Pada zaman dulu orang berkomunikasi jarak jauh dengan berkirim surat.



Sekarang, orang berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan telepon.



Zaman dulu orang lebih senang makan nasi. Dan zaman sekarang, orang lebih



memilih makan junk food.

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Anggota : 1. 2.	3. 4. 5.
-------------------------------	------------------------

PETUNJUK Pengerjaan :

1. Tulislah namamu pada kolom yang disediakan!
2. Amatilah gambar dibawah ini, dan berilah tanda cek (√) pada gambar yang sesuai dengan kategori!

Manakah yang termasuk penyebab Globalisasi? Berilah alasannya!



KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK



√



√



X



√

KISI-KISI

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Semarang

Kelas/Semester : IV/2

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Indikator	Ranah Kognitif	Bobot Soal	Teknik Penilaian	Bentuk Soal	Nomor Soal
4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi	C1	Mudah	Tes tertulis	Pilihan ganda	1, 2, 3
				Isian Singkat	1, 2
				Uraian	1
4.1.2 Menguraikan faktor penyebab terjadinya globalisasi	C2	Sedang	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4, 5, 6, 7, 8
				Isian Singkat	3, 4
				Uraian	2
4.1.3 Mengemukakan ciri-ciri globalisasi	C3	Sulit	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	9, 10
				Isian Singkat	5
				Uraian	3

SOAL EVALUASI

Nama :

No. absen :

A. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan memilih jawaban yang paling benar!

1. Kata globalisasi berasal dari kata ...
 - a. Loba
 - b. Lisasi
 - c. Globe
 - d. Global
2. Globalisasi merupakan proses menuju kehidupan ...
 - a. membuat kelas
 - b. mendunia
 - c. mundur
 - d. daerah
3. Zaman dimana waktu, ruang, dan jarak bukan lagi menjadi batasan adalah zaman ...
 - a. Purba
 - b. Globalisasi
 - c. Prasejarah
 - d. Revormasi
4. Salah satu faktor penyebab adanya globalisasi adalah kemajuan teknologi komunikasi, misalnya ...
 - a. Andong
 - b. Surat/pos
 - c. Telepon kaleng
 - d. I-phone
5. Kemajuan transportasi membuat orang dapat bepergian ke tempat yang jauh dengan cepat. Hal ini merupakan salah satu ...
 - a. Faktor adanya globalisasi
 - b. Ciri-ciri globalisasi
 - c. Sejarah globalisasi
 - d. Pengertian globalisasi
6. Berikut ini, manakah yang termasuk faktor penyebab adanya globalisasi?
 - a. Mundurnya perekonomian bangsa
 - b. Munculnya masalah bersama
 - c. Keinginan memiliki uang
 - d. Keinginan berwisata
7. Keinginan melakukan perdagangan internasional membuat pedagang Indonesia melakukan ekspor. Ekspor adalah ...

- a. Barang dari luar negeri dijual di dalam negeri
 - b. Meminta barang dari luar negeri
 - c. Menjual barang dalam negeri ke luar negeri
 - d. Mentransfer uang ke luar negeri
8. Globalisasi membuat maraknya perdagangan internasional. Berikut merupakan salah satu perusahaan asing yang melakukan perdagangan di Indonesia, kecuali ...
- a. PT. Aneka Ilmu
 - b. Coca Cola Company
 - c. Daihatsu
 - d. Toyota
9. Ciri-ciri globalisasi diantaranya adalah meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang ...
- a. Produksi sandang, pangan
 - b. Lingkungan hidup
 - c. Pertanian padi dan jagung
 - d. Telekomunikasi dan komunikasi
10. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi dan dunia, **kecuali**
- a. berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi, dan internet
 - b. meningkatnya masalah bersama
 - c. meningkatnya interaksi kultural
 - d. hambatan di bidang industri

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan singkat!

1. Proses menyatunya warga dunia menjadi sebuah kelompok dinamakan ...
2. Global secara bahasa artinya
3. Kemajuan teknologi ... membuat orang dapat bepergian ke tempat yang jauh dengan cepat.
4. Keinginan ... ke luar negeri membuat turis asing banyak berdatangan ke Indonesia.
5. Salah satu ciri adanya globalisasi adalah peningkatan interaksi kultural misalnya dalam hal ...

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi?
2. Sebutkan 3 faktor penyebab terjadinya globalisasi!
3. Apa saja ciri-ciri globalisasi? Sebutkan 3 saja!

KUNCI JAWABAN

PILIHAN GANDA

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

ISIAN SINGKAT

1. Globalisasi
2. Keseluruhan
3. Transportasi
4. Berwisata
5. Pakaian dan makanan

URAIAN

1. Globalisasi adalah cara pandang, cara berpikir, atau proses masuk ke ruang lingkup yang mendunia.
2. Globalisasi disebabkan oleh beberapa hal, yaitu sebagai berikut :
 1. Kemajuan teknologi transportasi
 2. Kemajuan teknologi komunikasi
 3. Keinginan untuk melakukan perdagangan internasional
 4. Keinginan untuk melakukan kegiatan ekonomi di luar negeri
 5. Keinginan berwisata
3. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia.
 - a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
 - b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.

- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televise satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Peningkatan interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional).
- e. Hilir mudiknya kapal-kapal pengangkut barang antarnegara menunjukkan keterkaitan antarmanusia di seluruh dunia
- f. Pasar dan produksi ekonomi di negara-negara yang berbeda menjadi saling bergantung sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional, peningkatan pengaruh perusahaan multinasional, dan dominasi organisasi semacam World Trade Organization (WTO).

PENSKORAN :

$$N 1 = \text{PILIHAN GANDA} = B \times 1 = 10 \times 1 = 10$$

$$N 2 = \text{ISIAN SINGKAT} = B \times 2 = 5 \times 2 = 10$$

$$N 3 = \text{URAIAN} = B \times 5 = 3 \times 5 = 15$$

$$\text{SKOR} = \frac{N 1 + N 2 + N 3}{35} \times 100 = \frac{10 + 10 + 15}{35} \times 100 = 100$$

SINTAK PEMBELAJARAN

MODEL *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTU MEDIA *AUDIO-VISUAL*

1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (*audio-visual*).
2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran.
3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen.
4. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
5. Guru menayangkan media *audio-visual*.
6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan.
7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Lampiran 11

PENGGALAN SILABUS SIKLUS II

Kelas/semester : IV / 2

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	4.1.1 Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia 4.1.2 Menguraikan pengaruh globalisasi terhadap	1. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen; 2. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing; 3. siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan	• Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelas III • Hamdani. 2011. <i>Strategi Belajar Mengajar</i>. Bandung : Pustaka Setia • Dewi, Ressi Kartika dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan 4</i>. Jakarta: Pusat	Media <i>audio-visual</i>	• Penilaian tes (formatif) • Penulisan nontes (Penilaian unjuk kerja)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
	pakaian dan makanan 4.1.3 Menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi	kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir; 4. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain; 5. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain; 6. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain; 7. kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka; 8. masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.	Perbukuan Departemen Nasional. • Bestari, Prayoga dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional. • Sarjan, dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Bangsa menjadi Insan Pancasila</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.		

Lampiran 12

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SD

Sekolah : SDN Karanganyar 01 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

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 Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia

4.1.2 Menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan

4.1.3 Menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan terhadap video tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia dengan tepat.

2. Melalui pengamatan terhadap video tentang pengaruh globalisasi, siswa dapat menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan dengan benar.
3. Melalui bekerja sama dengan teman, siswa dapat menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi dengan benar.

KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Disiplin, tanggung jawab, cinta tanah air, dan rasa ingin tahu.

V. MATERI POKOK

1. Pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia
2. Pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan
3. Pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi

VI. MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Model : *Two Stay Two Stray*

Media : *audio-visual*

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pra Kegiatan (5 menit)

1. Guru mempersiapkan bahan, sumber pembelajaran
2. Guru memberi salam, dan berdoa bersama
3. Presensi oleh guru

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memberi motivasi
2. Apersepsi :

“ Pernahkah kalian makan hamburger, pizza, atau fried chicken? Pada zaman dahulu, manusia lebih sering memakan nasi. Tapi sekarang manusia tidak jarang makan makanan junk food. Hal ini merupakan macam-macam pengaruh globalisasi di berbagai hal”

3. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. “Hari ini kita akan mempelajari macam-macam globalisasi di berbagai hal.”

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (eksplorasi)
2. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing. (elaborasi)
3. Guru memberikan subpokok bahasan tentang macam-macam globalisasi di berbagai aspek pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penayangan media *audio-visual*. (elaborasi)
5. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. (elaborasi)
6. Siswa bertanya seputar video yang ditayangkan. (elaborasi)
7. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan topik yang didapat. (elaborasi)
8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain. (elaborasi)
9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. (elaborasi)
10. Siswa yang bertugas menjadi tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (elaborasi)
11. Siswa bersama kelompoknya mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. (elaborasi)
12. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. (elaborasi)
13. Guru membagikan LKS pada masing-masing siswa. (eksplorasi)
14. Siswa mengerjakan LKS. (elaborasi)
15. Perwakilan siswa mengemukakan jawabannya. (elaborasi)
16. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah.
4. Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
5. Guru mengakhiri pelajaran dengan dengan salam.

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat : spidol, LCD

Sumber Belajar :

Dewi, Ressi Kartika dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

Bestari, Prayoga dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganrgaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

Sarjan, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganrgaraan : Bangsa menjadi Insan Pancasila*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur

- a. Tes awal : tidak ada
- b. Tes dalam proses : ada
- c. Tes akhir : ada

2. Jenis tes

- a. Lembar Kerja Kelompok (Terlampir)
- b. Soal evaluasi (Terlampir)

3. Bentuk

- a. Pilihan ganda
- b. Jawaban singkat
- c. Uraian
- d. Dan unjuk kerja

4. Alat Tes : soal dan lembar observasi
Penilaian : kognitif dan afektif

Semarang, 1 April 2015

Kolaborator

Peneliti

AGUS TRIONO

ERVINA AFRIANTIKA

NIM.1401411214

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs.KHOIRI

NIP.196307101985081005

MATERI AJAR

Tanpa disadari budaya asing yang masuk ke Indonesia telah mempengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Berikut ini contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar.

a. Gaya Hidup

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.

Selama ini, kita sudah terbiasa dengan prinsip “biar lambat asal selamat”. Prinsip tersebut melambangkan bahwa kita belum mampu menghargai waktu yang tepat dan optimal. Akibat globalisasi, gaya hidup masyarakat sudah mulai berubah. Mereka sudah tahu betapa pentingnya waktu. Apabila kita membuang waktu, maka akan mengalami kerugian, sebab waktu tidak bisa diputar kembali.

Globalisasi juga berdampak buruk terhadap gaya hidup masyarakat. Contohnya ada sebagian masyarakat kita meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua. Gaya hidup seperti itu harus kita jauhi karena tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Masyarakat juga cenderung hidup individualis tanpa memperhatikan orang lain.

b. Makanan

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan pokok tersebut sebelum disajikan harus diolah terlebih dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama.

Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali ditemui. Di samping itu juga ada makanan yang pembungkusnya menggunakan aluminium foil, biasanya makanan untuk anak-anak. Selain makanan juga ada minuman dalam kaleng, sehingga mudah dan dapat langsung diminum. Contoh makanan yang ada karena globalisasi: pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Contoh minuman: banyak bermunculan minuman isotonik.

Dengan adanya makanan cepat saji yang berasal dari luar negeri membuat orang merasa bangga jika bisa memakannya. Karena jika memakannya berarti disebut orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman. Makanan cepat saji tidak semuanya aman untuk kesehatan. Jika ingin menikmati makanan atau minuman cepat saji, pilihlah jenis makanan atau minuman yang benar-benar aman untuk kesehatan. Tanyakan pada orang tuamu tentang aman tidaknya makanan atau minuman itu untuk kesehatan. Apakah kamu suka makanan atau minuman cepat saji?

c. *Pakaian*

Pakaian merupakan bahan yang kita gunakan untuk menutup aurat dan melindungi badan. Pakaian juga berfungsi untuk kesopanan. Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada zaman dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjaga kesopanan.

Pakaian digunakan sebagai trend, modelnya bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia.

Contoh lain adalah baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Masyarakat kita sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Komunikasi

Komunikasi juga merupakan contoh pengaruh dari globalisasi. Komunikasi adalah suatu hubungan seseorang dengan orang lain. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua orang atau lebih. Dahulu komunikasi antara wilayah menggunakan jasa pos yaitu surat yang sampainya bisa mencapai satu sampai dua hari, kemudian berkembang dengan telepon rumah. Namun, sekarang ini di era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah, cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile. Dengan adanya alat komunikasi yang canggih kita dapat melakukan hubungan dengan siapa saja di dunia ini.

Sekarang ini banyak ditemui warung-warung internet, maka orang akan mudah mencari segala macam informasi yang ada di seluruh dunia. Adanya telepon genggam merupakan alat komunikasi yang praktis, canggih, dan mudah dibawa ke mana saja.

MEDIA



LEMBAR KERJA KELOMPOK

NAMA : 1.	
2.	4.
3.	5.

PETUNJUK Pengerjaan :

1. Tulislah namamu pada kolom yang disediakan!
2. Amatilah gambar dibawah ini, dan kelompokkan gambar-gambar berikut ke dalam kelompok TRADISIONAL atau MODERN!



Sumber: www.adax.pl

Kelompok



Sumber: www.serambinews.com

Kelompok



Sumber: www.photobucket.com

Kelompok



Sumber: www.firstari.com

Kelompok



Sumber: www.sabrina.sg

Kelompok



Sumber: www.presidentri.go.id

Kelompok

KUNCI LEMBAR KERJA KELOMPOK

1. Kelompok modern
2. Kelompok tradisional
3. Kelompok modern
4. Kelompok tradisional
5. Kelompok modern
6. Kelompok tradisional

KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Semarang

Kelas/Semester : IV/2

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Indikator	Ranah Kognitif	Bobot Soal	Teknik Penilaian	Bentuk Soal	Nomor Soal
4.1.1 Menyebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia	C 1	Mudah	Tes tertulis	Pilihan ganda	1, 2, 3
				Isian Singkat	1, 2
				Uraian	1
4.1.2 Menguraikan pengaruh globalisasi terhadap pakaian dan makanan	C 2	Sedang	Tes Tertulis	Pilihan ganda	4, 5, 6, 7, 8
				Isian singkat	3, 4
				Uraian	2
4.1.3 Menentukan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi	C 3	Sulit	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	9, 10
				Isian Singkat	5
				Uraian	3

SOAL EVALUASI

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Globalisasi memiliki pengaruh di beberapa bidang, antara lain ...
 - a. Bidang lingkungan
 - b. Gaya hidup
 - c. Industri
 - d. Perdagangan
2. Perilaku konsumtif merupakan pengaruh globalisasi pada bidang ...
 - a. Tingkah laku
 - b. Komunikasi
 - c. Gaya hidup
 - d. Transportasi
3. Berikut yang termasuk pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup ialah ...
 - a. Hidup berkelompok
 - b. Hidup saling tolong menolong
 - c. Hidup primitif
 - d. Hidup individualis
4. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Adanya *fastfood*
 - 2) Minuman isotonik
 - 3) Makanan bergizi

Dari pernyataan tersebut, yang termasuk pengaruh globalisasi terhadap makanan adalah nomor ...

 - a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. Hanya 1
5. Berikut ini contoh makanan cepat saji, kecuali ...
 - a. Pizza dan sosis
 - b. Gado-gado dan nasi uduk
 - c. Mie instan dan mie ramen
 - d. Hamburger dan hot dog
6. Berikut ini yang tidak termasuk fungsi pakaian pada zaman dahulu adalah ...
 - a. Menjaga Kesopanan
 - b. Menutup aurat
 - c. Mengikuti trend
 - d. Melindungi tubuh

7. Berkembangnya T-Shirt dan celana jeans merupakan pengaruh globalisasi yang masuk ke Indonesia dan merupakan budaya berpakaian dari ...
 - a. bangsa timur
 - b. bangsa barat
 - c. bangsa arab
 - d. bangsa selatan
8. Contoh pengaruh globalisasi terhadap pakaian yaitu ...
 - a. baju jas dan gaun
 - b. kebaya
 - c. pakaian sopan dan tertutup
 - d. kaos lengan panjang
9. Salah satu fungsi satelit palapa bagi bangsa Indonesia antara lain untuk ...
 - a. mempercepat perhubungan darat
 - b. meningkatkan sarana transportasi
 - c. menghubungkan kabel laut
 - d. memperlancar komunikasi
10. Agar lancar dalam berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan ... untuk memancarkannya sinyal.
 - a. generator
 - b. satelit
 - c. proyektor
 - d. antenna

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar!

1. Salah satu contoh perubahan perilaku akibat globalisasi adalah ...
2. Manusia lebih mementingkan diri sendiri tanpa memperhatikan orang lain, menunjukkan bahwa manusia hidup secara ...
3. Makanan yang tidak memerlukan waktu lama dalam proses pembuatannya dinamakan ...
4. Pakaian zaman sekarang yang merupakan pengaruh dari budaya luar misalnya ...
5. Teknologi pengganti surat menyurat yang menggunakan internet dinamakan ...

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia!
2. Sebutkan pengaruh globalisasi terhadap pakaian!
3. Sebutkan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi!

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

A. PILIHAN GANDA

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

B. ISIAN SINGKAT

1. Perilaku konsumtif dan individualis
2. Individualis
3. *Fast food*
4. Celana jeans, T-shirt, jas
5. *E-mail*

C. URAIAN

1. Contohnya ada sebagian masyarakat kita meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua. Masyarakat juga cenderung hidup individualis tanpa memperhatikan orang lain.
2. Sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia. Contoh lain adalah baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt. Masyarakat kita sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sekarang ini di era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah,

cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, e-mail, dan faksimile.

PENSKORAN :

$$N\ 1 = \text{PILIHAN GANDA} = B \times 1 = 10 \times 1 = 10$$

$$N\ 2 = \text{ISIAN SINGKAT} = B \times 2 = 5 \times 2 = 10$$

$$N\ 3 = \text{URAIAN} = B \times 5 = 3 \times 5 = 15$$

$$\text{SKOR} = \frac{N\ 1 + N\ 2 + N\ 3}{35} \times 100 = \frac{10 + 10 + 15}{35} \times 100 = 100$$

SINTAK PEMBELAJARAN

MODEL *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTU MEDIA *AUDIO-VISUAL*

1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (*audio-visual*).
2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran.
3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen.
4. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
5. Guru menayangkan media *audio-visual*.
6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan.
7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Lampiran 13

PENGGALAN SILABUS SIKLUS III

Kelas/semester : IV / 2

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	4.1.1 Mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi 4.1.2 Menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi 4.1.3	1. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen; 2. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing; 3. siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal	• Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kelas III • Hamdani. 2011. <i>Strategi Belajar Mengajar</i>. Bandung : Pustaka Setia • Dewi, Ressi Kartika dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan 4</i>. Jakarta: Pusat	Media <i>audio-visual</i>	• Penilaian tes (formatif) • Penulisan nontes (Penilaian unjuk kerja)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	MEDIA	TEKNIK PENILAIAN
	Mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi	ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir; 4. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain; 5. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain; 6. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain; 7. kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka; 8. masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.	Perbukuan Departemen Nasional. - Bestari, Prayoga dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional. - Sarjan, dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan : Bangsa menjadi Insan Pancasila</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.		

Lampiran 14**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS III**

Satuan Pendidikan : SD

Sekolah : SDN Karanganyar 01 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

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 Mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi
- 4.1.2 Menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi
- 4.1.3 Mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan terhadap video tentang dampak globalisasi, siswa dapat mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi dengan tepat.

2. Melalui pengamatan terhadap video tentang dampak globalisasi, siswa dapat menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi dengan benar.
3. Melalui bekerja sama dengan kelompok, siswa dapat mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi dengan tepat.

KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Disiplin, tanggung jawab, cinta tanah air, dan rasa ingin tahu.

V. MATERI POKOK

1. Dampak positif adanya globalisasi
2. Dampak negatif adanya globalisasi
3. Sikap dalam menghadapi globalisasi

VI. MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Model : *two stay two stray*

Media : *audio-visual*

VII.KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pra Kegiatan (5 menit)

1. Guru mempersiapkan bahan, sumber pembelajaran
2. Guru memberi salam, dan berdoa bersama
3. Presensi oleh guru

Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memberi motivasi
2. Apersepsi :
 “coba kalian amati iklan produk yang ada di TV. Sekarang ini orang-orang gencar membeli produk-produk tersebut untuk meningkatkan generasi. Hal ini merupakan dampak dari adanya globalisasi.”

3. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. “Hari ini kita akan mempelajari dampak positif dan dampak negatif dari adanya globalisasi.”

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen. (eksplorasi)
2. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing. (elaborasi)
3. Guru memberikan subpokok bahasan tentang dampak positif dan dampak negatif globalisasi pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penayangan media *audio-visual*. (elaborasi)
5. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan. (elaborasi)
6. Siswa bertanya tentang video yang diamati. (elaborasi)
7. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan topik yang didapat. (elaborasi)
8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. (elaborasi)
9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. (elaborasi)
10. Siswa yang bertugas menjadi tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. (elaborasi)
11. Siswa bersama kelompoknya mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. (elaborasi)
12. Perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. (elaborasi)
13. Guru membagikan LKS pada masing-masing siswa. (eksplorasi)
14. Siswa mengerjakan LKS. (elaborasi)
15. Perwakilan siswa mengemukakan jawabannya. (elaborasi)
16. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tugas/pekerjaan rumah.
4. Guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya supaya dipersiapkan.
5. Guru mengakhiri pelajaran dengan dengan salam.

VIII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat : spidol, LCD

Sumber Belajar :

Dewi, Ressi Kartika dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

Bestari, Prayoga dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganrgaraan : Menjadi Warga Negara yang Baik*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

Sarjan, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganrgaraan : Bangga menjadi Insan Pancasila*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.

IX. PENILAIAN

1. Prosedur

- | | |
|---------------------|-------------|
| a. Tes awal | : tidak ada |
| b. Tes dalam proses | : ada |
| c. Tes akhir | : ada |

2. Jenis tes

- a. Lembar Kerja Kelompok (Terlampir)
- b. Soal evaluasi (Terlampir)

3. Bentuk

- a. Pilihan ganda
- b. Jawaban singkat
- c. Uraian
- d. Dan unjuk kerja

4. Alat Tes : soal dan lembar observasi
 Penilaian : kognitif dan afektif

Semarang, 4 April 2015

Kolaborator

Peneliti

AGUS TRIONO

ERVINA AFRIANTIKA

NIM.1401411214

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs.KHOIRI

NIP.196307101985081005

MATERI AJAR

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.

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

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

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

Berikut kesimpulan dari pengaruh baik adanya globalisasi:

- a. Kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi.
- b. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
- c. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
- d. Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.
- e. Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.

b. Dampak Negatif

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

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

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan.

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

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

Untuk lebih jelas lagi, mari kita perhatikan contoh berikut. Dengan adanya telepon dan handpone, orang-orang seharusnya senang karena dapat berhubungan dengan saudara atau teman di tempat yang jauh. Namun, alat komunikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan tindak kejahatan, seperti teror dan penipuan. Oleh karena itu, dampak negatif dari perkembangan teknologi harus diatasi dan dicegah. Misalnya, kita menggunakan alat-alat tersebut harus bijak.

Sedangkan kesimpulan dari pengaruh buruk adanya globalisasi antara lain:

- a. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- b. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri.
- c. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.

MEDIA



Siaran bola dapat dilihat secara langsung merupakan dampak positif adanya globalisasi



Minuman keras dan narkoba adalah dampak negatif adanya globalisasi

LEMBAR KERJA SISWA

NAMA :1.	
2.	4.
3.	5.

PETUNJUK Pengerjaan :

1. Tulislah namamu pada kolom yang disediakan!
2. Diskusikan dengan temanmu apa saja pengaruh positif dan negatif dari adanya globalisasi!

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

KUNCI LEMBAR KERJA SISWA

NO	DAMPAK POSITIF	DAMPAK NEGATIF
1	Kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi	Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia
2	Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu Negara	Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri
3	Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri	Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif
4	Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik	
5	Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi	

KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Semarang

Kelas/Semester : IV/2

Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

Indikator	Ranah Kognitif	Bobot Soal	Teknik Penilaian	Bentuk Soal	Nomor Soal
4.1.1 Mengidentifikasi dampak positif adanya globalisasi	C 1	Mudah	Tes tertulis	Pilihan ganda	1, 2, 3
				Isian Singkat	1, 2
				Uraian	1
4.1.2 Menjelaskan dampak negatif adanya globalisasi	C 2	Sedang	Tes Tertulis	Pilihan ganda	4, 5, 6, 7, 8
				Isian singkat	3, 4
				Uraian	2
4.1.3 Mengemukakan sikap dalam menghadapi globalisasi	C 3	Sulit	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	9, 10
				Isian Singkat	5
				Uraian	3

SOAL EVALUASI

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Pengaruh positif adanya globalisasi ialah

a. informasi lebih cepat	c. banyaknya tindak kejahatan
b. kehidupan menurun	d. kebutuhan masyarakat sulit didapat
2. Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, merupakan contoh

a. dampak negatif globalisasi	c. sebab terjadinya globalisasi
b. dampak positif globalisasi	d. globalisasi di bidang agama
3. Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah

a. masuknya budaya negatif	b. hilangnya identitas bangsa
c. menurunnya jati diri bangsa	d. kecepatan dalam transportasi dan komunikasi
4. Dampak negatif dari globalisasi antara lain di bawah ini, kecuali....

a. munculnya gaya hidup pergaulan bebas	b. munculnya sikap individualisme
c. membanjirnya produk luar negeri di Indonesia	d. mudahnya mendapatkan informasi
5. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah

a. mata menjadi cepat rusak	c. belajar menjadi giat
b. bangun tidur mudah	d. prestasi meningkat
6. Globalisasi cenderung membuat manusia hidup individu. Padahal manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain, sehingga disebut

a. makhluk politik	c. makhluk sosial
b. makhluk individu	d. makhluk berbudi

7. Globalisasi membuat transportasi menjadi semakin canggih. Namun ada dampak negatif dari canggihnya transportasi, yaitu
 - a. adanya kemudahan transportasi
 - b. adanya sikap kerja keras
 - c. adanya polusi
 - d. sikap rela berkorban
8. Banyaknya produk-produk luar yang di jual di Indonesia, mengakibatkan masyarakat Indonesia menjadi ...
 - a. Acuh
 - b. Konsumtif
 - c. Membeli produk lokal
 - d. Mudah marah
9. Budaya asing yang masuk ke Indonesia seharusnya....
 - a. ditiru semuanya
 - b. ditiru yang modern
 - c. ditiru yang baiknya
 - d. ditiru yang jeleknya
10. Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas
 - a. pemerintah saja
 - b. keluarga saja
 - c. guru saja
 - d. semua benar

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar!

1. Dikenalnya kebudayaan Indonesia di mancanegara merupakan dampak ...dari gobalisasi
2. Mudah mencapai tempat tujuan dampak positif di bidang
3. Munculnya gaya hidup konsumtif merupakan dampak dari globalisasi.
4. Sikap boros, malas, dan bergaya kebarat-baratan merupakan pengaruh ... dari globalisasi.
5. Terhadap budaya asing kita harus

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Apa dampak positif globalisasi?
2. Apa dampak negatif globalisasi?
3. Bagaimana sikap kita dalam menghadapi globalisasi?

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

A. PILIHAN GANDA

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

B. ISIAN SINGKAT

1. Positif
2. Transportasi
3. Negatif
4. Negatif
5. Selektif

C. URAIAN

1. Pengaruh baik adanya globalisasi:
 - a. Kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi.
 - b. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
 - c. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
 - d. Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.
 - e. Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.
2. Pengaruh buruk adanya globalisasi antara lain:
 - a. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
 - b. Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri.
 - c. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.
3. Harus selektif dalam memilih. Pengaruh yang baik dapat diterima, dan yang buruk ditinggalkan.

PENSKORAN :

$$N\ 1 = \text{PILIHAN GANDA} = B \times 1 = 10 \times 1 = 10$$

$$N\ 2 = \text{ISIAN SINGKAT} = B \times 2 = 5 \times 2 = 10$$

$$N\ 3 = \text{URAIAN} = B \times 5 = 3 \times 5 = 15$$

$$\text{SKOR} = \frac{N\ 1 + N\ 2 + N\ 3}{35} \times 100 = \frac{10 + 10 + 15}{35} \times 100 = 100$$

SINTAK PEMBELAJARAN

MODEL *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTU MEDIA *AUDIO-VISUAL*

1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran (*audio-visual*).
2. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran.
3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen.
4. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
5. Guru menayangkan media *audio-visual*.
6. Siswa menyebutkan intisari dari media yang ditayangkan.
7. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
8. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
9. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
10. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
11. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Lampiran 15

LEMBAR HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL

Siklus I

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Kelas/ semester : IV / 2

Guru : Ervina Afriantika

Hari/ tanggal : Sabtu, 28 Maret 2015

Petunjuk

- e. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
- f. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
- g. Berilah tanda check ($\checkmark$) pada kolom tampak jika deskriptor yang diamati muncul!
- h. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut
 - Skor 4 Jika semua deskriptor tampak
 - Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak
 - Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak
 - Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak
 - Skor 0 Jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:101)

No	Indikator Keterampilan Guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	5. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, media, dan LKS	$\checkmark$	4
		6. Melakukan presensi	$\checkmark$	
		7. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)	$\checkmark$	

		8. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan	√	
2.	Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	5. Menentukan jumlah anggota untuk setiap kelompok	√	2
		6. Membimbing siswa untuk menempatkan diri ke dalam kelompok	-	
		7. Memberikan nama pada setiap kelompok	√	
		8. Menentukan kelompok yang akan menyajikan hasil diskusinya	-	
3.	Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok (keterampilan menggunakan variasi)	5. Memberikan topik bahasan pada tiap kelompok	√	2
		6. Memberikan topik yang variatif	-	
		7. Topik yang diberikan sesuai materi	√	
		8. Guru menyampaikan topik bahasan dengan intonasi dan pelafalan yang tepat	-	
4.	Menayangkan media <i>audio-visual</i> (keterampilan Menjelaskan)	5. Menayangkan media <i>audio-visual</i> sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	3
		6. Ketepatan/kesesuaian penggunaan <i>audio-visual</i> dengan materi	√	
		7. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	√	

		8. Media <i>audio-visual</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran	-	
5.	Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya)	5. Pertanyaan diungkapkan dengan jelas	-	2
		6. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		7. Pemberian waktu pada siswa untuk berpikir dan menjawab	-	
		8. Membimbing siswa menemukan jawaban yang benar	√	
6.	Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	5. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi topik bahasan yang diberikan	-	3
		6. Membimbing siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Kelompok	√	
		7. Memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi	√	
		8. Menindaklanjuti hasil diskusi	√	
7.	Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan Mengelola Kelas)	5. Menciptakan suasana belajar yang kondusif	-	2
		6. Pengelolaan waktu sesuai dengan rencana pembelajaran	-	
		7. Menentukan siswa yang akan menjadi duta dan menjadi tamu	√	
		8. Membimbing siswa untuk	√	

		mengatur pola tempat duduknya		
8.	Memberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran (Keterampilan memberi penguatan)	5. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan)	√	2
		6. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas	-	
		7. Penguatan diberikan dalam bentuk non-verbal (gerakan, pendekatan, simbol/benda)	√	
		8. Penguatan diberikan pada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran	-	
9.	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	5. Menyimpulkan materi yang disampaikan	√	4
		6. Melakukan refleksi	√	
		7. Memberikan evaluasi	√	
		8. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah atau PR	√	
JUMLAH SKOR				24
KATEGORI				Baik

Semarang, 28 Maret 2015

Observer

Agus Triono, S.Pd

Skala	Kriteria
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

Lampiran 16

**LEMBAR HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL
Siklus II**

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Kelas/ semester : IV / 2

Guru : Ervina Afriantika

Hari/ tanggal : Rabu, 1 April 2015

Petunjuk

- a. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
- b. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
- c. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak jika deskriptor yang diamati muncul!

- d. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 4 Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak

Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak

Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 0 Jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:101)

No	Indikator Keterampilan Guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, media, dan LKS	√	4
		2. Melakukan presensi	√	
		3. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)	√	
		4. Menyampaikan tujuan	√	

		pembelajaran yang akan diberikan		
2.	Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Menentukan jumlah anggota untuk setiap kelompok	√	3
		2. Membimbing siswa untuk menempatkan diri ke dalam kelompok	-	
		3. Memberikan nama pada setiap kelompok	√	
		4. Menentukan kelompok yang akan menyajikan hasil diskusinya	√	
3.	Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok (keterampilan menggunakan variasi)	1. Memberikan topik bahasan pada tiap kelompok	√	3
		2. Memberikan topik yang variatif	√	
		3. Topik yang diberikan sesuai materi	√	
		4. Guru menyampaikan topik bahasan dengan intonasi dan pelafalan yang tepat	-	
4.	Menayangkan media <i>audio-visual</i> (keterampilan Menjelaskan)	1. Menayangkan media <i>audio-visual</i> sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	4
		2. Ketepatan/kesesuaian penggunaan <i>audio-visual</i> dengan materi	√	
		3. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	√	
		4. Media <i>audio-visual</i> membantu	√	

		meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran		
5.	Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya)	1. Pertanyaan diungkapkan dengan jelas	-	2
		2. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		3. Pemberian waktu pada siswa untuk berpikir dan menjawab	-	
		4. Membimbing siswa menemukan jawaban yang benar	√	
6.	Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi topik bahasan yang diberikan	-	3
		2. Membimbing siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Kelompok	√	
		3. Memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi	√	
		4. Menindaklanjuti hasil diskusi	√	
7.	Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan Mengelola Kelas)	1. Menciptakan suasana belajar yang kondusif	-	2
		2. Pengelolaan waktu sesuai dengan rencana pembelajaran	-	
		3. Menentukan siswa yang akan menjadi duta dan menjadi tamu	√	
		4. Membimbing siswa untuk mengatur pola tempat	√	

		duduknya		
8.	Memberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran (Keterampilan memberi penguatan)	1. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan)	√	2
		2. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas	-	
		3. Penguatan diberikan dalam bentuk non-verbal (gerakan, pendekatan, simbol/benda)	√	
		4. Penguatan diberikan pada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran	-	
9.	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi yang disampaikan	√	4
		2. Melakukan refleksi	√	
		3. Memberikan evaluasi	√	
		4. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah atau PR	√	
JUMLAH SKOR				27
KATEGORI				Baik

Semarang, 1 April 2015

Observer

Agus Triono, S.Pd

Skala	Kriteria
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

Lampiran 17

LEMBAR HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL Siklus III

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Kelas/ semester : IV / 2

Guru : Ervina Afriantika

Hari/ tanggal : Sabtu, 4 April 2015

Petunjuk

- Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
- Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
- Berilah tanda check ($\checkmark$) pada kolom tampak jika deskriptor yang diamati muncul!
- Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 4 Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak

Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak

Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 0 Jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman, 2012:101)

No	Indikator Keterampilan Guru	Deskriptor	Tampak	Skor
1.	Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, media, dan LKS	$\checkmark$	4
		2. Melakukan presensi	$\checkmark$	
		3. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)	$\checkmark$	
		4. Menyampaikan tujuan	$\checkmark$	

		pembelajaran yang akan diberikan		
2.	Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Menentukan jumlah anggota untuk setiap kelompok	√	3
		2. Membimbing siswa untuk menempatkan diri ke dalam kelompok	-	
		3. Memberikan nama pada setiap kelompok	√	
		4. Menentukan kelompok yang akan menyajikan hasil diskusinya	√	
3.	Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok (keterampilan menggunakan variasi)	1. Memberikan topik bahasan pada tiap kelompok	√	4
		2. Memberikan topik yang variatif	√	
		3. Topik yang diberikan sesuai materi	√	
		4. Guru menyampaikan topik bahasan dengan intonasi dan pelafalan yang tepat	√	
4.	Menayangkan media <i>audio-visual</i> (keterampilan Menjelaskan)	1. Menayangkan media <i>audio-visual</i> sesuai dengan waktu yang dialokasikan	√	4
		2. Ketepatan/kesesuaian penggunaan <i>audio-visual</i> dengan materi	√	
		3. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	√	
		4. Media <i>audio-visual</i> membantu	√	

		meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran		
5.	Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya)	1. Pertanyaan diungkapkan dengan jelas	√	4
		2. Pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan masalah yang dibicarakan	√	
		3. Pemberian waktu pada siswa untuk berpikir dan menjawab	√	
		4. Membimbing siswa menemukan jawaban yang benar	√	
6.	Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membimbing siswa dalam mengidentifikasi topik bahasan yang diberikan	-	3
		2. Membimbing siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Kelompok	√	
		3. Memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi	√	
		4. Menindaklanjuti hasil diskusi	√	
7.	Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan Mengelola Kelas)	1. Menciptakan suasana belajar yang kondusif	√	4
		2. Pengelolaan waktu sesuai dengan rencana pembelajaran	√	
		3. Menentukan siswa yang akan menjadi duta dan menjadi tamu	√	
		4. Membimbing siswa untuk mengatur pola tempat	√	

		duduknya		
8.	Memberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran (Keterampilan memberi penguatan)	1. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan)	√	3
		2. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat dan jelas	√	
		3. Penguatan diberikan dalam bentuk non-verbal (gerakan, pendekatan, simbol/benda)	√	
		4. Penguatan diberikan pada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran	-	
9.	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	5. Menyimpulkan materi yang disampaikan	√	4
		6. Melakukan refleksi	√	
		7. Memberikan evaluasi	√	
		8. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah atau PR	√	
JUMLAH SKOR				33
KATEGORI				Sangat Baik

Semarang, 4 April 2015

Observer

Agus Triono, S.Pd

Skala	Kriteria
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

Lampiran 18

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

No.	Indikator Keterampilan Guru	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Menyiapkan perangkat pembelajaran dan membuka pelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	4	4	4
2	Menentukan kelompok belajar dalam pembelajaran PKn sesuai dengan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	2	3	3
3	Memberikan topik bahasan kepada setiap kelompok (keterampilan menggunakan variasi)	2	3	4
4.	Menayangkan media <i>audio-visual</i> (keterampilan Menjelaskan)	3	4	4
5.	Memberikan pertanyaan pada siswa untuk menemukan pengetahuan (keterampilan bertanya)	2	2	4
6.	Membimbing jalannya diskusi pada setiap kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	3	3	3
7.	Menerapkan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> berbantu media <i>audio-visual</i> (Keterampilan Mengelola Kelas)	2	2	4
8.	Memberikan penguatan dan evaluasi pembelajaran (Keterampilan memberi penguatan)	2	2	3
9	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup)	4	4	4

No.	Indikator Keterampilan Guru	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	pelajaran)			
Jumlah		24	27	33
Rata-rata		2,6	3	3,6
Kategori		Baik	Baik	Sangat baik
Kualifikasi		Tuntas	Tuntas	Tuntas
Keterangan: kurang: $0 \leq \text{skor} < 8,5$; cukup: $8,5 \leq \text{skor} < 18$; baik: $18 \leq \text{skor} < 27,5$; sangat baik: $27,5 \leq \text{skor} < 36$; tidak tuntas < 18 ; tuntas ≥ 18				

Semarang, 14 April 2015

Peneliti,

Ervina Afriantika

NIM. 1401411214

Lampiran 19

LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus I

No.	Nama Siswa	Indikator									Jumlah
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	
1	AL	2	2	2	1	1	2	2	1	2	15
2	AF	2	3	2	2	1	2	2	2	2	18
3	AH	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
4	ASP	2	2	2	1	2	1	1	2	2	15
5	AY	2	2	1	2	1	2	0	2	2	14
6	AN	3	3	2	3	2	2	2	2	3	22
7	AAO	2	3	2	2	2	1	2	1	2	17
8	APS	2	2	2	1	2	1	1	2	2	15
9	ARW	2	3	2	2	2	1	1	2	2	17
10	CAW	1	3	2	2	3	2	2	3	2	20
11	CAA	2	2	2	3	2	1	2	2	2	18
12	DTI	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25
13	DSPA	3	2	2	2	2	1	2	2	3	19
14	DP	3	2	2	3	3	2	2	2	3	22
15	EBS	2	2	2	2	1	1	2	1	2	15
16	FWA	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
17	FA	1	1	2	1	1	2	2	2	2	14
18	IU	2	2	2	2	1	2	2	3	3	19
19	IZR	2	2	1	1	2	1	2	2	2	15
20	IN	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
21	IKR	2	2	2	1	3	2	2	3	3	20

22	MIWK	2	2	2	2	1	1	2	2	2	16
23	MDH	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16
24	MIS	1	2	1	2	1	2	0	2	2	13
25	NAKA	3	3	2	3	2	3	3	3	2	24
26	NAK	2	2	2	2	1	2	2	3	2	18
27	NA	2	2	2	2	1	1	3	3	2	18
28	RDW	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16
29	RDM	2	3	2	2	1	2	2	2	2	18
30	RNP	2	3	2	3	2	3	2	1	1	19
31	SAN	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19
32	SA	2	2	3	2	2	1	2	1	2	17
33	SS	3	2	2	3	2	3	3	2	2	22
34	SM	2	2	3	2	2	2	3	2	2	20
35	SAC	2	2	3	2	1	1	2	1	1	15
36	TFM	3	2	2	2	2	3	3	2	2	21
37	UAC	2	2	2	2	1	2	3	2	2	18
38	WW	3	2	2	2	2	3	2	3	3	22
39	YZNA	2	1	2	2	1	2	2	2	2	16
40	DM	2	2	2	1	1	2	2	1	1	14
41	WMI	2	2	2	2	1	1	2	1	1	14
42	BD	1	2	1	2	1	1	2	1	1	12
Jumlah		89	91	85	83	67	75	84	84	87	745
Rata-rata		2,11	2,16	2,02	1,97	1,59	1,78	2	2	2,07	17,7
Kriteria											Cukup
Keterangan: kurang : $0 \leq \text{skor} < 8,5$; cukup: $8,5 \leq \text{skor} < 18$; baik: $18 \leq \text{skor} < 27,5$; sangat baik: $27,5 \leq \text{skor} < 36$;											

Semarang, 28 Maret 2015
Observer

Dini Nuzulia Nugraheni

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5				Indikator 6				Indikator 7				Indikator 8				Indikator 9			
		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	AL		√	√		√	√			√		√				√		√			√	√					√	√	√					√	√		
2	AF		√	√		√	√	√		√		√		√		√		√			√	√			√	√			√	√			√		√		
3	AH	√		√				√		√	√			√		√	√	√			√				√	√			√	√			√		√		
4	ASP	√	√			√		√		√			√	√				√	√			√				√			√		√			√	√		
5	AY			√	√	√		√		√			√	√			√				√	√					√	√			√		√				
6	AN	√		√	√	√	√	√		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√			√	√	√	√	√			
7	AAO	√			√	√		√	√	√		√		√		√			√	√				√	√		√			√		√		√			
8	APS			√	√	√		√		√		√		√			√		√				√		√		√	√			√		√		√		
9	ARW			√	√	√		√	√		√		√	√		√		√	√					√		√		√			√	√		√			
10	CAW			√		√		√	√	√			√		√	√		√	√	√		√			√	√	√		√	√		√		√	√		
11	CAA			√	√	√		√		√			√	√		√	√	√			√	√				√	√		√		√		√	√			
12	DTI		√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√		√		√	√			√	√		√	√	√		√	√	√			
13	DSPA	√		√	√			√	√	√			√	√			√	√		√		√			√		√		√		√		√	√	√		
14	DP	√		√	√	√	√			√	√			√	√		√	√	√		√		√		√	√		√	√		√	√	√		√		
15	EBS			√	√	√		√		√		√		√		√		√			√			√	√		√			√		√		√			
16	FWA			√	√	√	√	√		√			√	√		√	√		√		√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√			
17	FA			√		√				√			√				√		√			√		√		√		√	√		√			√			
18	IU			√	√	√		√		√	√			√			√		√			√	√			√		√	√		√	√		√	√		
19	IZR	√		√		√		√		√						√		√	√			√			√	√		√			√	√		√			
20	IN			√	√	√			√	√			√	√		√					√		√		√		√			√	√		√		√		
21	IKR			√	√	√		√		√			√			√	√	√		√		√		√		√	√		√	√	√		√	√			
22	MIWK	√		√		√		√		√		√		√			√			√	√				√		√			√	√		√		√		

Lampiran 20

LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus II

No.	Nama Siswa	Indikator									Jumlah
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	
1	AL	3	2	2	3	2	2	2	2	3	21
2	AF	3	3	2	2	2	2	2	3	3	22
3	AH	3	2	2	3	2	2	1	2	3	20
4	ASP	3	2	2	1	2	2	1	2	3	18
5	AY	3	2	2	3	2	2	1	2	2	19
6	AN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	AAO	3	3	2	3	2	2	2	2	3	22
8	APS	3	3	2	2	2	2	2	2	3	21
9	ARW	3	3	2	3	2	2	2	3	3	23
10	CAW	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
11	CAA	3	3	2	3	3	2	2	3	3	24
12	DTI	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
13	DSPA	4	3	3	2	2	2	2	3	3	24
14	DP	3	3	2	3	3	3	2	3	3	25
15	EBS	3	2	3	3	2	2	2	2	2	21
16	FWA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	FA	2	2	3	1	2	2	2	3	3	20
18	IU	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
19	IZR	3	2	2	1	2	2	2	2	2	18
20	IN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21	IKR	3	3	2	3	3	3	2	3	3	25
22	MIWK	2	2	3	3	2	2	2	3	3	22

23	MDH	3	3	2	2	2	2	2	2	3	21
24	MIS	2	2	2	3	2	2	1	2	2	18
25	NAKA	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
26	NAK	3	3	3	3	2	2	2	3	3	24
27	NA	3	3	3	2	2	2	3	3	3	24
28	RDW	3	2	2	2	2	2	2	2	3	20
29	RDM	3	3	2	2	2	3	2	3	3	23
30	RNP	3	3	2	3	2	3	2	2	3	23
31	SAN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	SA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
33	SS	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
34	SM	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
35	SAC	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20
36	TFM	3	3	2	3	2	3	3	2	3	24
37	UAC	3	2	2	2	2	3	3	2	2	21
38	WW	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
39	YZNA	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19
40	DM	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19
41	WMI	3	2	2	3	2	2	2	2	2	20
42	BD	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19
Jumlah		109	95	86	94	79	87	80	92	101	823
Rata-rata		2,94	2,56	2,32	2,54	2,13	2,35	2,16	2,48	2,72	22,2
Kriteria											Baik
Keterangan: kurang : $0 \leq \text{skor} < 8,5$; cukup: $8,5 \leq \text{skor} < 18$; baik: $18 \leq \text{skor} < 27,5$; sangat baik: $27,5 \leq \text{skor} < 36$;											

Semarang, 1 April 2015
Observer

Dini Nuzulia Nugraheni

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No	Nama Siswa	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5				Indikator 6				Indikator 7				Indikator 8				Indikator 9			
		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	AL	√	√	√		√	√			√		√		√	√		√	√	√		√	√					√	√	√	√			√		√	√	
2	AF	√	√	√		√	√	√		√		√		√	√	√		√	√		√	√		√		√	√	√		√	√	√					
3	AH	√		√	√	√		√		√	√			√		√	√	√	√		√	√				√		√	√		√	√	√				
4	ASP	√	√	√		√		√		√			√	√				√	√		√	√			√		√		√		√		√	√			
5	AY	√		√	√	√		√		√			√	√	√		√	√	√		√	√			√			√	√			√		√			
6	AN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
7	AAO	√		√	√	√		√	√	√		√		√	√	√		√	√		√	√			√	√		√	√			√	√	√			
8	APS	√		√	√	√	√	√		√		√		√	√			√		√		√		√		√	√		√	√			√		√	√	
9	ARW	√		√	√	√		√	√		√		√	√		√	√	√	√		√			√	√	√		√	√		√	√	√	√			
10	CAW		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	√		√	√		√	√		√	√	
11	CAA	√		√	√	√	√	√		√			√	√		√	√	√	√		√	√			√	√		√		√	√	√	√	√			
12	DTI	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		
13	DSPA	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√			√	√		√	√			√		√		√	√	√		√	√	√			
14	DP	√		√	√	√	√	√		√	√			√	√		√	√	√		√		√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		
15	EBS	√		√	√	√		√		√	√	√		√	√		√	√	√		√	√			√	√		√	√			√		√			
16	FWA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
17	FA			√	√	√	√			√		√	√				√	√	√		√		√		√		√	√	√		√	√		√	√		
18	IU	√		√	√	√	√	√		√	√			√		√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√		√	√		√	√	
19	IZR	√		√	√	√		√		√		√					√		√	√		√	√			√			√	√		√	√		√		
20	IN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
21	IKR	√		√	√	√		√		√			√	√	√		√	√	√		√	√	√		√		√	√	√		√	√		√	√		
22	MIWK	√		√		√	√	√		√		√	√	√		√	√	√			√	√	√			√		√	√		√	√	√	√	√		

23	MDH	√		√	√	√	√	√		√		√		√		√	√	√			√		√		√	√		√	√	√				
24	MIS	√		√		√		√		√			√	√	√		√	√	√			√	√		√			√	√		√			
25	NAKA	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		
26	NAK	√		√	√	√	√	√		√		√	√	√		√		√		√		√	√			√	√	√	√		√	√	√	
27	NA	√		√	√	√	√		√	√	√	√			√		√	√		√		√	√			√	√	√	√	√	√	√	√	
28	RDW	√		√	√	√			√	√			√	√			√	√	√			√	√			√	√			√	√	√		
29	RDM		√	√	√	√	√	√		√		√		√	√			√	√			√	√	√			√	√	√		√		√	√
30	RNP	√		√	√	√		√	√	√			√	√	√		√		√		√	√		√	√	√		√		√	√			
31	SAN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
32	SA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
33	SS		√	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√		√		√		√	√	√	√			√	√	√	√	√	√		
34	SM	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√		√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√		
35	SAC	√		√	√	√			√	√		√	√		√		√	√	√			√	√				√	√	√			√	√	√
36	TFM		√	√	√	√	√	√		√			√	√		√	√	√		√		√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	
37	UAC	√		√	√	√			√	√		√		√			√	√	√			√	√		√	√	√	√			√	√		
38	WW	√		√	√	√	√	√		√		√		√	√	√		√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	
39	YZNA	√		√	√	√	√			√			√		√		√	√	√			√	√				√	√			√	√		√
40	DM	√		√	√	√	√			√			√	√			√	√		√		√		√		√		√	√			√		√
41	WMI	√		√	√	√		√		√			√	√		√	√	√	√			√	√			√	√			√			√	
42	BD			√	√	√	√	√		√			√	√		√	√	√			√	√	√			√	√			√		√		√

Lampiran 21

LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus III

No.	Nama Siswa	Indikator									Jumlah
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	
1	AL	4	3	3	3	3	3	2	3	4	28
2	AF	4	3	3	4	3	3	2	3	4	29
3	AH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	ASP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	AY	3	3	2	3	3	3	2	3	3	25
6	AN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	AAO	4	3	3	3	3	3	2	3	4	28
8	APS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	ARW	4	4	3	3	3	3	3	3	4	30
10	CAW	3	4	3	3	3	3	4	3	4	30
11	CAA	4	3	3	3	3	3	3	4	4	30
12	DTI	4	4	4	3	3	4	4	4	4	34
13	DSPA	4	3	3	3	3	3	3	4	4	30
14	DP	4	3	3	4	3	3	3	3	4	30
15	EBS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	FWA	4	3	3	4	3	3	2	3	4	29
17	FA	4	3	3	3	3	2	3	3	3	27
18	IU	4	3	3	3	3	4	4	3	4	31
19	IZR	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
20	IN	4	3	3	3	3	3	3	4	4	30
21	IKR	4	4	3	3	3	3	3	3	4	30
22	MIWK	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29

23	MDH	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
24	MIS	4	3	2	3	2	3	1	3	3	24
25	NAKA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35
26	NAK	4	3	3	3	3	3	3	4	4	30
27	NA	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
28	RDW	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
29	RDM	4	3	3	3	3	3	4	3	4	30
30	RNP	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
31	SAN	4	3	3	3	3	4	3	3	4	30
32	SA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
33	SS	4	4	3	3	3	4	4	4	4	33
34	SM	4	3	3	3	3	4	3	4	4	31
35	SAC	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
36	TFM	4	3	3	3	3	3	4	3	4	30
37	UAC	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
38	WW	4	3	3	3	3	4	4	3	4	31
39	YZNA	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
40	DM	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
41	WMI	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
42	BD	4	3	2	3	2	3	3	3	3	26
Jumlah		142	114	107	111	107	114	109	116	138	1058
Rata-rata		3,94	3,16	2,97	3,08	2,97	3,16	3,02	3,22	3,83	29,35
Kriteria											Sangat Baik
Keterangan: kurang : $0 \leq \text{skor} < 8,5$; cukup: $8,5 \leq \text{skor} < 18$; baik: $18 \leq \text{skor} < 27,5$; sangat baik: $27,5 \leq \text{skor} < 36$.											

Semarang, 4 April 2015
Observer

Dini Nuzulia Nugraheni

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No	Nama Siswa	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5				Indikator 6				Indikator 7				Indikator 8				Indikator 9			
		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	AL	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√		√	√	√				√	√	√	√		√	√	√	√			
2	AF	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√		√		√	√	√		√	√	√	√	
3	AH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
4	ASP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
5	AY	√		√	√	√	√	√		√			√	√	√		√	√	√	√		√	√		√	√	√			√	√	√	√				
6	AN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
7	AAO	√	√	√	√	√		√	√	√	√		√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√			√	√	√	√		√	√	√	
8	APS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
9	ARW	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√		√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	
10	CAW		√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
11	CAA	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
12	DTI	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
13	DSPA	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√
14	DP	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
15	EBS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
16	FWA	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√		√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
17	FA	√	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√		√	√	
18	IU	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
19	IZR	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	
20	IN	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	
21	IKR	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	
22	MIWK	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√		√	√	√		√	√	√	√	

23	MDH	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√
24	MIS	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√	√		√	√	√			√	√	√				√	√		√	√	√		√	
25	NAKA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
26	NAK	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	
27	NA	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
28	RDW	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√
29	RDM	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√	
30	RNP	√	√	√	√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	
31	SAN	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	
32	SA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
33	SS	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
34	SM	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	
35	SAC	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	
36	TFM	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√	√		√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	
37	UAC	√	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	
38	WW	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	
39	YZNA	√	√	√	√	√	√			√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√	
40	DM	√	√	√	√	√	√			√		√	√	√		√	√	√	√	√		√		√	√	√		√	√	√		√	√	√		
41	WMI	√	√	√	√	√		√		√	√		√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√		√	√		√	√	√	
42	BD	√	√	√	√	√	√	√		√			√	√		√	√	√			√	√	√	√		√	√		√	√	√		√	√	√	

Lampiran 22

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No.	Indikator	Siklus 1					Siklus 2					Siklus 3				
		0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
1	Kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	0	4	29	9	0	0	0	4	31	2	0	0	0	2	34
2	Tertib dalam pembentukan kelompok (<i>listening activities</i>)	0	3	29	10	0	0	0	16	21	0	0	0	0	30	6
3	Mengamati penayangan <i>audio-visual</i> (<i>visual activities</i>)	0	4	33	5	0	0	0	25	12	0	0	0	3	31	2
4	Keaktifan dalam melakukan diskusi kelompok (<i>oral activities</i>)	0	9	25	8	0	0	3	11	23	0	0	0	0	33	3
5	Melaksanakan perintah guru untuk melaksanakan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> (<i>motor activities</i>)	0	20	19	3	0	0	0	32	5	0	0	0	2	33	1
6	Mempresentasikan hasil diskusi (<i>oral activities</i>)	0	15	21	6	0	0	0	24	13	0	0	0	1	28	7
7	Bertanya dan	2	4	28	8	0	0	4	23	10	0	0	1	5	22	8

No.	Indikator	Siklus 1					Siklus 2					Siklus 3				
		0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
	menjawab untuk memperjelas pemahaman (<i>oral activities</i>)															
8	Menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan guru (<i>mental activities</i>)	0	9	2 4	9	0	0	0	19	18	0	0	0	0	28	8
9.	Mengerjakan soal evaluasi. (<i>mental activities</i>)	0	5	2 9	8	0	0	0	10	27	0	0	0	0	6	30
Jumlah		745					823					1058				
Rata-Rata		17,7					22,2					29,3				
Kriteria		Cukup					Baik					Baik				

Semarang, 14 April 2015

Peneliti,

Ervina Afriantika

NIM. 1401411214

Keterangan:

Skala	Kriteria
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang

Lampiran 23

HASIL BELAJAR SISWA

Siklus I

No.	Nama Siswa	Hasil Belajar	Kriteria
1	AL	54	Tidak Tuntas
2	AF	43	Tidak Tuntas
3	AH	43	Tidak Tuntas
4	ASP	71	Tuntas
5	AY	43	Tidak Tuntas
6	AN	71	Tuntas
7	AAO	43	Tidak Tuntas
8	APS	43	Tidak Tuntas
9	ARW	63	Tidak Tuntas
10	CAW	71	Tuntas
11	CAA	57	Tidak Tuntas
12	DTI	77	Tuntas
13	DSPA	68	Tuntas
14	DP	77	Tuntas
15	EBS	63	Tidak Tuntas
16	FWA	86	Tuntas
17	FA	43	Tidak Tuntas
18	IU	74	Tuntas
19	IZR	43	Tidak Tuntas
20	IN	43	Tidak Tuntas
21	IKR	80	Tuntas
22	MIWK	63	Tidak Tuntas
23	MDH	68	Tuntas
24	MIS	43	Tidak Tuntas

25	NAKA	74	Tuntas
26	NAK	54	Tidak Tuntas
27	NA	60	Tidak Tuntas
28	RDW	68	Tuntas
29	RDM	68	Tuntas
30	RNP	48	Tidak Tuntas
31	SAN	68	Tuntas
32	SA	68	Tuntas
33	SS	89	Tuntas
34	SM	48	Tidak Tuntas
35	SAC	43	Tidak Tuntas
36	TFM	83	Tuntas
37	UAC	63	Tidak Tuntas
38	WW	74	Tuntas
39	YZNA	63	Tidak Tuntas
40	DM	68	Tuntas
41	WMI	68	Tuntas
42	BD	48	Tidak Tuntas
Jumlah		2585	
Rata-rata		61,5	
Ketuntasan Klasikal		47,6 %	
Kriteria		Tidak Tuntas	
Keterangan: Ketuntasan individu : tidak tuntas < 67 ; tuntas ≥ 67 Ketuntasan klasikal : tidak tuntas : ketuntasaan klasikal <75%; tuntas: ketuntasan klasikal≥75%			

Lampiran 24

**HASIL BELAJAR SISWA
Siklus II**

No.	Nama Siswa	Hasil Belajar	Kriteria
1	AL	63	Tidak Tuntas
2	AF	54	Tidak Tuntas
3	AH	48	Tidak Tuntas
4	ASP	83	Tuntas
5	AY	54	Tidak Tuntas
6	AN	-	-
7	AAO	54	Tidak Tuntas
8	APS	43	Tidak Tuntas
9	ARW	77	Tuntas
10	CAW	86	Tuntas
11	CAA	68	Tuntas
12	DTI	86	Tuntas
13	DSPA	86	Tuntas
14	DP	83	Tuntas
15	EBS	65	Tidak Tuntas
16	FWA	-	-
17	FA	68	Tuntas
18	IU	80	Tuntas
19	IZR	54	Tidak Tuntas
20	IN	-	-
21	IKR	91	Tuntas
22	MIWK	71	Tuntas
23	MDH	71	Tuntas
24	MIS	46	Tidak Tuntas

25	NAKA	74	Tuntas
26	NAK	63	Tidak Tuntas
27	NA	83	Tuntas
28	RDW	71	Tuntas
29	RDM	74	Tuntas
30	RNP	77	Tuntas
31	SAN	-	-
32	SA	-	-
33	SS	94	Tuntas
34	SM	54	Tidak Tuntas
35	SAC	48	Tidak Tuntas
36	TFM	91	Tuntas
37	UAC	65	Tidak Tuntas
38	WW	91	Tuntas
39	YZNA	74	Tuntas
40	DM	74	Tuntas
41	WMI	71	Tuntas
42	BD	57	Tidak Tuntas
Jumlah		2592	
Rata-rata		70	
Ketuntasan Klasikal		62,1 %	
Kriteria		Tidak Tuntas	
Keterangan: Ketuntasan individu : tidak tuntas < 67 ; tuntas ≥ 67 Ketuntasan klasikal : tidak tuntas : ketuntasaan klasikal < 75%; tuntas: ketuntasan klasikal ≥ 75%			

Lampiran 25

**HASIL BELAJAR SISWA
Siklus III**

No.	Nama Siswa	Hasil Belajar	Kriteria
1	AL	74	Tuntas
2	AF	63	Tidak Tuntas
3	AH	-	-
4	ASP	-	-
5	AY	63	Tidak Tuntas
6	AN	-	-
7	AAO	68	Tuntas
8	APS	-	-
9	ARW	83	Tuntas
10	CAW	97	Tuntas
11	CAA	74	Tuntas
12	DTI	100	Tuntas
13	DSPA	100	Tuntas
14	DP	83	Tuntas
15	EBS	-	-
16	FWA	97	Tuntas
17	FA	68	Tuntas
18	IU	100	Tuntas
19	IZR	63	Tidak Tuntas
20	IN	54	Tidak Tuntas
21	IKR	97	Tuntas
22	MIWK	74	Tuntas
23	MDH	74	Tuntas
24	MIS	54	Tidak Tuntas

25	NAKA	86	Tuntas
26	NAK	77	Tuntas
27	NA	91	Tuntas
28	RDW	74	Tuntas
29	RDM	83	Tuntas
30	RNP	77	Tuntas
31	SAN	71	Tutas
32	SA	-	-
33	SS	100	Tuntas
34	SM	71	Tuntas
35	SAC	54	Tidak Tuntas
36	TFM	91	Tuntas
37	UAC	77	Tuntas
38	WW	94	Tuntas
39	YZNA	74	Tuntas
40	DM	74	Tuntas
41	WMI	71	Tuntas
42	BD	68	Tuntas
Jumlah		2819	
Rata-rata		78,3	
Ketuntasan Klasikal		83,3 %	
Kriteria		Tuntas	
Keterangan: Ketuntasan individu : tidak tuntas < 67 ; tuntas ≥ 67 Ketuntasan klasikal : tidak tuntas : ketuntaasan klasikal <75%; tuntas: ketuntasan klasikal≥75%			

Lampiran 26

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA

No.	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	AL	54	54	63	74
2	AF	43	43	54	63
3	AH	43	43	48	-
4	ASP	63	71	83	-
5	AY	40	43	54	63
6	AN	63	71	-	-
7	AAO	40	43	54	68
8	APS	40	43	43	-
9	ARW	54	63	77	83
10	CAW	71	71	86	97
11	CAA	54	57	68	74
12	DTI	74	77	86	100
13	DSPA	63	68	86	100
14	DP	74	77	83	83
15	EBS	54	63	65	-
16	FWA	77	86	-	97
17	FA	43	43	68	68
18	IU	68	74	80	100
19	IZR	43	43	54	63
20	IN	43	43	-	54
21	IKR	74	80	91	97
22	MIWK	47	63	71	74
23	MDH	54	68	71	74
24	MIS	43	43	46	54
25	NAKA	68	74	74	86
26	NAK	43	54	63	77
27	NA	43	60	83	91
28	RDW	57	68	71	74
29	RDM	54	68	74	83
30	RNP	43	48	77	77
31	SAN	57	68	-	71
32	SA	54	68	-	-
33	SS	77	89	94	100

34	SM	43	48	54	71
35	SAC	43	43	48	54
36	TFM	74	83	91	91
37	UAC	54	63	65	77
38	WW	71	74	91	94
39	YZNA	54	63	74	74
40	DM	48	68	74	74
41	WMI	48	68	71	71
42	BD	43	48	57	68
Jumlah		2296	2585	2592	2819
Rata-rata		54,6	61,5	70	78,3
Ketuntasan Klasikal		23,8 %	47,6 %	62,1 %	83,3 %
Kriteria		Tidak Tuntas	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas
Keterangan: Ketuntasan individu : tidak tuntas < 67 ; tuntas ≥ 67 Ketuntasan klasikal : tidak tuntas : ketuntasan klasikal < 75%; tuntas: ketuntasan klasikal ≥ 75%					

Semarang, 14 April 2015

Peneliti,

Ervina Afriantika

NIM.1401411214

Lampiran 27

LEMBAR HASIL OBSERVASI AFEKTIF SISWA

SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Indikakor				Jumlah
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	
1	AL	2	2	1	1	6
2	AF	2	1	1	1	5
3	AH	2	1	1	1	5
4	ASP	1	1	1	1	4
5	AY	1	1	1	1	4
6	AN	2	2	2	1	7
7	AAO	2	2	1	1	6
8	APS	2	2	2	1	7
9	ARW	2	2	2	1	7
10	CAW	2	2	1	2	7
11	CAA	2	2	2	2	8
12	DTI	3	2	2	3	10
13	DSPA	2	2	2	2	8
14	DP	3	2	2	3	10
15	EBS	1	2	1	2	6
16	FWA	2	2	2	3	9
17	FA	1	2	1	2	6
18	IU	2	1	2	3	8
19	IZR	1	2	1	2	6
20	IN	2	2	2	1	7
21	IKR	2	2	2	1	7
22	MIWK	2	2	2	1	7

23	MDH	2	2	1	1	6
24	MIS	1	1	1	1	4
25	NAKA	2	2	2	3	9
26	NAK	2	2	2	2	8
27	NA	2	2	2	2	8
28	RDW	1	2	1	2	6
29	RDM	2	2	2	1	7
30	RNP	1	2	1	2	6
31	SAN	2	2	2	1	7
32	SA	2	2	2	1	7
33	SS	2	2	2	3	9
34	SM	2	2	2	2	8
35	SAC	2	2	2	2	8
36	TFM	2	2	2	3	9
37	UAC	2	2	2	2	8
38	WW	2	2	2	3	9
39	YZNA	2	2	2	2	8
40	DM	2	2	2	1	7
41	WMI	1	2	1	1	5
42	BD	1	2	1	1	5
Jumlah		76	78	68	72	294
Rata-rata		1,80	1,85	1,61	1,71	7
Kriteria						Cukup
Keterangan: kurang : $0 \leq \text{skor} < 3,5$; cukup: $3,5 \leq \text{skor} < 8$; baik: $8 \leq \text{skor} < 12,5$; sangat baik: $12,5 \leq \text{skor} < 16$.						

Semarang, 28 Maret 2015
Observer

Candra Abdillah

Lampiran 28

LEMBAR HASIL OBSERVASI AFEKTIF SISWA

SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator				Jumlah
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	
1	AL	2	2	2	2	8
2	AF	3	2	2	2	9
3	AH	2	2	2	2	8
4	ASP	2	2	2	1	7
5	AY	2	1	2	2	7
6	AN	-	-	-	-	-
7	AAO	2	2	2	1	7
8	APS	3	2	3	2	10
9	ARW	3	2	3	2	10
10	CAW	3	3	2	3	11
11	CAA	3	2	2	3	10
12	DTI	3	3	3	3	12
13	DSPA	3	3	3	2	11
14	DP	3	3	3	3	12
15	EBS	2	2	2	2	8
16	FWA	-	-	-	-	-
17	FA	2	2	2	2	8
18	IU	2	2	3	3	10
19	IZR	2	2	2	2	8
20	IN	-	-	-	-	-
21	IKR	3	3	2	2	10
22	MIWK	3	2	2	1	8

23	MDH	2	2	1	2	7
24	MIS	1	2	2	1	6
25	NAKA	3	3	3	3	12
26	NAK	3	2	3	3	11
27	NA	3	2	2	3	10
28	RDW	2	2	1	2	7
29	RDM	3	2	2	2	9
30	RNP	2	2	2	2	8
31	SAN	-	-	-	-	-
32	SA	-	-	-	-	-
33	SS	3	3	3	3	12
34	SM	3	3	2	2	10
35	SAC	2	2	2	2	8
36	TFM	3	3	2	3	11
37	UAC	2	2	2	2	8
38	WW	3	3	3	3	12
39	YZNA	2	2	2	2	8
40	DM	2	2	2	2	8
41	WMI	2	2	2	2	8
42	BD	2	2	2	2	7
Jumlah		91	83	82	81	337
Rata-rata		2,45	2,24	2,21	2,18	9,1
Kriteria						Baik
Keterangan: kurang : $0 \leq \text{skor} < 3,5$; cukup: $3,5 \leq \text{skor} < 8$; baik: $8 \leq \text{skor} < 12,5$; sangat baik: $12,5 \leq \text{skor} < 16$.						

Semarang, 1 April 2015
Observer

Candra Abdillah

Lampiran 29

LEMBAR HASIL OBSERVASI AFEKTIF SISWA

SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator				Jumlah
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	
1	AL	4	3	3	3	13
2	AF	4	3	2	3	12
3	AH	-	-	-	-	-
4	ASP	-	-	-	-	-
5	AY	3	2	3	3	11
6	AN	-	-	-	-	-
7	AAO	3	3	3	4	13
8	APS	-	-	-	-	-
9	ARW	3	3	4	3	13
10	CAW	4	3	4	4	15
11	CAA	4	4	3	4	15
12	DTI	4	4	3	4	15
13	DSPA	4	3	4	3	14
14	DP	4	3	4	4	15
15	EBS	-	-	-	-	-
16	FWA	4	4	4	3	15
17	FA	2	3	3	4	12
18	IU	4	4	4	3	15
19	IZR	2	3	4	4	13
20	IN	3	3	4	3	13
21	IKR	4	4	3	3	14
22	MIWK	3	3	3	2	11

23	MDH	3	3	2	3	11
24	MIS	2	3	3	2	10
25	NAKA	4	4	4	3	15
26	NAK	4	3	4	3	14
27	NA	3	3	3	4	13
28	RDW	3	3	2	3	11
29	RDM	3	3	4	3	13
30	RNP	3	2	3	3	11
31	SAN	3	3	3	3	12
32	SA	-	-	-	-	-
33	SS	4	4	3	4	15
34	SM	4	3	3	4	14
35	SAC	3	3	2	3	11
36	TFM	4	3	4	4	15
37	UAC	3	3	3	3	12
38	WW	4	4	4	3	15
39	YZNA	3	3	4	3	13
40	DM	4	3	2	3	12
41	WMI	3	3	2	3	11
42	BD	3	3	2	3	11
Jumlah		122	114	115	117	468
Rata-rata		3,38	3,16	3,19	3,25	13
Kriteria						Sangat Baik
Keterangan: kurang : $0 \leq \text{skor} < 3,5$; cukup: $3,5 \leq \text{skor} < 8$; baik: $8 \leq \text{skor} < 12,5$; sangat baik: $12,5 \leq \text{skor} < 16$.						

Semarang, 4 April 2015
Observer

Candra Abdillah

Lampiran 30

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AFEKTIF SISWA

No.	Indikator	Siklus 1					Siklus 2					Siklus 3				
		0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
1	Disiplin	0	10	30	2	0	0	1	18	18	0	0	0	3	16	17
2	Tanggung Jawab	0	6	36	0	0	0	1	26	10	0	0	0	2	26	8
3	Rasa Ingin Tahu	0	16	26	0	0	0	2	25	10	0	0	0	7	15	14
4	Cinta Tanah Air	0	20	14	8	0	0	4	22	11	0	0	0	2	23	11
Jumlah		294					337					468				
Rata-Rata		6,97					9,08					13				
Kriteria		Cukup					Baik					Sangat Baik				

Semarang, 14 April 2015

Peneliti,

Ervina Afriantika

NIM.1401411214

Keterangan:

Skala	Kriteria
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang

Lampiran 31

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN Siklus I

Nama SD : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang
Kelas / Semester : IV / 2
Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2014
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *audio-visual*.

Pada saat pembelajaran ada siswa yang bertengkar dengan anggota kelompoknya. Hal ini membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Sebagian siswa belum aktif dalam membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan.

Guru belum optimal dalam mengelola kelas. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Guru juga kurang memberikan motivasi agar siswa aktif selama pembelajaran berlangsung. Pada saat menyampaikan topik bahasan untuk setiap kelompok, guru belum menyampaikan dengan intonasi yang tepat dan jelas.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Siswa merasa senang karena guru menggunakan media yang menarik berupa *audio-visual*. Siswa mengerjakan evaluasi dengan tenang dan percaya diri.

Semarang, 28 Maret 2015
Peneliti

Ervina Afriantika
NIM.1401411214

Lampiran 32

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN Siklus II

Nama SD : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang
Kelas / Semester : IV / 2
Hari/Tanggal : Rabu, 1 April 2015
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *audio-visual*.

Pada saat pembelajaran, ada beberapa siswa yang masih gaduh dan mengganggu temannya. Sehingga kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Diskusi kelompok berlangsung dengan baik. Siswa aktif dalam memberikan pendapatnya sesuai dengan topik bahasan yang didapat.

Guru sudah memberikan topik yang variatif, sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan selama pembelajaran. Guru berkeliling di kelas dan membimbing diskusi pada setiap kelompok. Sehingga setiap kelompok mampu mengumpulkan informasi sesuai topik yang didapat.

Pengkondisian kelas cukup kondusif. Pembelajaran berlangsung dengan baik. Sehingga siswa dapat maksimal dalam menerima materi pelajaran.

Semarang, 1 April 2015
Peneliti

Ervina Afriantika
NIM.1401411214

Lampiran 33

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN Siklus III

Nama SD : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang
Kelas / Semester : IV / 2
Hari/Tanggal : Sabtu, 4 April 2015
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu media *audio-visual*.

Alokasi waktu yang direncanakan belum sesuai dengan pelaksanaan. Hal ini dikarenakan adanya kerja bakti yang dilaksanakan dari pukul 07.00 - 07.30 WIB. Sehingga pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan perencanaan.

Guru sudah membagikan topik kepada setiap kelompok. Guru juga sudah membimbing siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Kelompok. Pemberian waktu sudah cukup sehingga setiap siswa mampu mengerjakan evaluasi dengan baik.

Pengkondisian kelas sudah baik. Pembelajaran berlangsung dengan baik. Sehingga siswa dapat maksimal dalam menerima materi pelajaran.

Semarang, 4 April 2015
Peneliti

Ervina Afriantika
NIM.1401411214

LAMPIRAN 34

FOTO PENELITIAN SIKLUS 1



1. Doa bersama



2. Apersepsi



3. Memberi nama kelompok dan topik



4. Mengamati penayangan *audio-visual*



5. Siswa bertemu ke kelompok lain



6. Guru membimbing siswa mengerjakan LKK



7. Perwakilan siswa menyampaikan hasil diskusi



8. Siswa mengerjakan evaluasi

Lampiran 35

FOTO PENELITIAN SIKLUS II



1. Doa bersama



2. Apersepsi



3. Membagi topik



4. Mengamati media *audio-visual*



5. Siswa bertemu ke kelompok lain



6. Guru membimbing siswa mengerjakan LKK



7. Perwakilan siswa menyampaikan hasil diskusi



8. Siswa mengerjakan evaluasi

Lampiran 36

FOTO PENELITIAN SIKLUS III



1. Doa bersama



2. Apersepsi



3. Membagi topik



4. Mengamati media *audio-visual*



5. Siswa bertemu ke kelompok lain



6. Guru membimbing siswa mengerjakan LKK



7. Perwakilan siswa menyampaikan hasil diskusinya



8. Siswa mengerjakan evaluasi

Lampiran 37

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 1196 / 41197.1.1 / KM / 2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Karanganyar 01
di SDN Karanganyar 01

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

Nama : ERVINA AFRIANTIKA
NIM : 1401411214
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY BERBANTU MEDIA AUDIO-VISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



15 Maret 2015

Prof. Drs. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195804211986031001

Lampiran 38

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGANYAR 01 SEMARANG
KECAMATAN TUGU

Alamat: Jl. Walisongo KM 12 Kecamatan Tugu Kota Semarang,
☎ (024) 8665037

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 060 / IV / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Khoiri
NIP : 196307101985081005
Jabatan : Kepala Sekolah
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :
Nama : Ervina Afriantika
NIM : 1401411214
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan Penelitian di Sekolah kami pada tanggal 20 Maret s/d 4 April 2015 dengan Judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantu Media *Audio-visual* pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang".

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

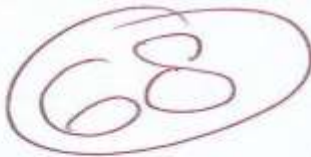
Semarang, 14 April 2015

Kepala SDN Karanganyar 01 Semarang



Lampiran 39

LEMBAR HASIL BELAJAR SISWA



SOAL EVALUASI

Nama : Gesti Sendino

No. absen : 12

A. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan memilih jawaban yang paling benar!

7. 1. Kata globalisasi berasal dari kata ...
 - a. Loba
 - b. Lisasi
 - c. ~~Loba~~ Globe
 - d. Global
2. Globalisasi merupakan proses menuju kehidupan ...
 - a. membuat kelas
 - b. ~~mendunia~~ c. mundur
 - d. daerah
3. Zaman dimana waktu, ruang, dan jarak bukan lagi menjadi batasan adalah zaman ...
 - a. Purba
 - b. ~~Globalisasi~~ c. Prasejarah
 - d. Revormasi
4. Salah satu faktor penyebab adanya globalisasi adalah kemajuan teknologi komunikasi, misalnya ...
 - a. Andong
 - b. Surat/pos
 - c. Telepon kaleng
 - d. l-phone
5. Kemajuan transportasi membuat orang dapat bepergian ke tempat yang jauh dengan cepat. Hal ini merupakan salah satu ...
 - a. Faktor adanya globalisasi
 - b. Ciri-ciri globalisasi
 - c. Sejarah globalisasi
 - d. Pengertian globalisasi
6. Berikut ini, manakah yang termasuk faktor penyebab adanya globalisasi?
 - a. Mundurnya perekonomian bangsa
 - b. Munculnya masalah bersama
 - c. Keinginan memiliki uang
 - d. Keinginan berwisata
7. Keinginan melakukan perdagangan internasional membuat pedagang Indonesia melakukan ekspor. Ekspor adalah ...
 - a. Barang dari luar negeri dijual di dalam negeri
 - b. Meminta barang dari luar negeri
 - c. Menjual barang dalam negeri ke luar negeri
 - d. Mentransfer uang ke luar negeri
8. Globalisasi membuat maraknya perdagangan internasional. Berikut merupakan salah satu perusahaan asing yang melakukan perdagangan di Indonesia, kecuali ...
 - a. PT. Aneka Ilmu
 - b. Coca Cola Company
 - c. Daihatsu
 - d. Toyota
9. Ciri-ciri globalisasi diantaranya adalah meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang ...
 - a. Produksi sandang, pangan
 - b. ~~Lingkungan hidup~~ c. Pertanian padi dan jagong
 - d. Telekomunikasi dan komunikasi
10. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi dan dunia, kecuali ...
 - a. berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi, dan internet
 - b. meningkatnya masalah bersama
 - c. meningkatnya interaksi kultural
 - d. hambatan di bidang industri

B. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan singkat!

1. Proses menyatunya warga dunia menjadi sebuah kelompok dinamakan globalisasi
2. Global secara bahasa artinya seluruh
3. Kemajuan teknologi ... membuat orang dapat bepergian ke tempat yang jauh dengan cepat. transportasi
4. Keinginan ... ke luar negeri membuat turis asing banyak berdatangan ke Indonesia. berwisata
5. Salah satu ciri adanya globalisasi adalah peningkatan interaksi kultural misalnya dalam hal suku

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi?

2. Sebutkan 3 faktor penyebab terjadinya globalisasi!
 1. membuka pasar 2. menggunakan telepon untuk keperluan 3. mempromosikan
yang tidak bergizi
3. Apakah ciri-ciri globalisasi? Sebutkan 3 saja!
 3. membuka pasar 4. maju bisa bepergian
sepunya bisa menggunakan hp
untuk berkomunikasi

(86)

SOAL EVALUASI

Nama : Desty.. Hendina

No. absen : 12

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Globalisasi memiliki pengaruh di beberapa bidang, antara lain ...
a. Bidang lingkungan
b. ☒ Gaya hidup
c. Industri
d. Perdagangan
2. Perilaku konsumtif merupakan pengaruh globalisasi pada bidang ...
a. Tingkah laku
b. ☒ Komunikasi
c. Gaya hidup
d. Transportasi
3. Berikut yang termasuk pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup ialah ...
a. Hidup berkelompok
b. ☒ Hidup saling tolong menolong
c. Hidup primitif
d. ☒ Hidup individualis
4. Perhatikan pernyataan berikut ini!
1) Adanya *fastfood*
2) Minuman isotonik
3) Makanan bergizi
Dari pernyataan tersebut, yang termasuk pengaruh globalisasi terhadap makanan adalah nomor ...
a. 1 dan 2
b. 2 dan 3
c. 1 dan 3
d. Hanya 1
5. Berikut ini contoh makanan cepat saji, kecuali ...
a. Pizza dan sosis
b. ☒ Gado-gado dan nasi uduk
c. Mie instan dan mie ramen
d. Hamburger dan hot dog
6. Berikut ini yang tidak termasuk fungsi pakaian pada zaman dahulu adalah ...
a. Menjaga Kesopanan
b. Menutup aurat
c. ☒ Mengikuti trend
d. Melindungi tubuh
7. Berkembangnya T-Shirt dan celana jeans merupakan pengaruh globalisasi yang masuk ke Indonesia dan merupakan budaya berpakaian dari ...
a. bangsa timur
b. ☒ bangsa barat
c. bangsa arab
d. bangsa selatan

8. Contoh pengaruh globalisasi terhadap pakaian yaitu ...
a. ~~jas~~ baju jas dan gaun
b. kebaya
c. pakaian sopan dan tertutup
d. kaos lengan panjang
9. Salah satu fungsi satelit palapa bagi bangsa Indonesia antara lain untuk ...
a. mempercepat perhubungan darat
b. meningkatkan sarana transportasi
c. menghubungkan kabel laut
d. ☒ memperluas komunikasi
10. Agar lancar dalam berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan ... untuk memancarkannya sinyal.
a. generator
b. ☒ satelit
c. proyektor
d. antenna

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar!

1. Salah satu contoh perubahan perilaku akibat globalisasi adalah tidak sopan.
2. Manusia lebih mementingkan diri sendiri tanpa memperhatikan orang lain, menunjukkan bahwa manusia hidup secara individualis.
3. Makanan yang tidak memerlukan waktu lama dalam proses pembuatannya dinamakan ses makanan cepat saji.
4. Pakaian zaman sekarang yang merupakan pengaruh dari budaya luar misalnya baju minim.
5. Teknologi pengganti surat menyurat yang menggunakan Internet dinamakan teknologi komunikasi Email.

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup manusia!
membuka aurat, tidak sopan, tidak menutup aurat, gaya hidup individualis
2. Sebutkan pengaruh globalisasi terhadap pakaian!
memakai baju minim, tidak menutup aurat
3. Sebutkan pengaruh globalisasi terhadap alat komunikasi!
lebih menggunakan globalisasi

B = 30

86

100

SOAL EVALUASI

Nama : Oestya Sendina
No.abs : 12

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

- Pengaruh positif adanya globalisasi ialah
☒ a. informasi lebih cepat
☐ b. kehidupan menurun
☐ c. banyaknya tindak kejahatan
☐ d. kebutuhan masyarakat sulit didapat
- Informasi mudah didapat dalam waktu singkat, merupakan contoh
☐ a. dampak negatif globalisasi
☒ b. dampak positif globalisasi
☐ c. sebab terjadinya globalisasi
☐ d. globalisasi di bidang agama
- Berikut yang merupakan dampak positif dari globalisasi adalah
☐ a. masuknya budaya negatif
☐ b. hilangnya identitas bangsa
☐ c. menurunnya jati diri bangsa
☒ d. kecepatan dalam transportasi dan komunikasi
- Dampak negatif dari globalisasi antara lain di bawah ini, kecuali....
☐ a. munculnya gaya hidup pergaulan bebas
☐ b. munculnya sikap individualisme
☐ c. membanjirnya produk luar negeri di Indonesia
☒ d. mudahnya mendapatkan informasi
- Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah
☒ a. mata menjadi cepat rusak
☐ b. bangun tidur mudah
☐ c. belajar menjadi giat
☐ d. prestasi meningkat
- Globalisasi cenderung membuat manusia hidup individu. Padahal manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain, sehingga disebut
☐ a. makhluk politik
☐ b. makhluk individu
☒ c. makhluk sosial
☐ d. makhluk berbudi
- Globalisasi membuat transportasi menjadi semakin canggih. Namun ada dampak negatif dari canggihnya transportasi, yaitu
☐ a. adanya kemudahan transportasi
☐ b. adanya sikap kerja keras
☒ c. adanya polusi
☐ d. sikap rela berkorban
- Banyaknya produk-produk luar yang di jual di Indonesia, mengakibatkan masyarakat Indonesia menjadi ...
☐ a. Acuh
☒ b. Konsumtif
☐ c. Membeli produk lokal
☐ d. Mudah marah
- Budaya asing yang masuk ke Indonesia seharusnya....
☐ a. ditiru semuanya
☒ b. ditiru yang modern
☐ c. ditiru yang baiknya
☐ d. ditiru yang jeleknya

- Mendidik anak dari pengaruh globalisasi yang buruk merupakan tugas
☐ a. pemerintah saja
☐ b. keluarga saja
☐ c. guru saja
☒ d. semua benar

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar!

- Dikenalnya kebudayaan Indonesia di mancanegara merupakan dampak positif dari gobalisasi
- Mudah mencapai tempat tujuan dampak positif di bidang transportasi
- Munculnya gaya hidup konsumtif merupakan dampak negatif dari globalisasi.
- Sikap boros, malas, dan bergaya kebarat-baratan merupakan pengaruh negatif dari globalisasi.
- Terhadap budaya asing kita harus selektif

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

- Apa dampak positif globalisasi?
kecepatan dalam transportasi dan komunikasi
informasi lebih cepat
adanya kemudahan transportasi
- Apa dampak negatif globalisasi?
memakai baju minim
kurangnya kesopanan
tindakan kejahatan
- Bagaimana sikap kita dalam menghadapi globalisasi?
kita harus mengikuti dampak positif dari globalisasi