



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED INSTRUCTION*
BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*
PADA SISWA KELAS IV SDN TUGUREJO 01
SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

APRIATI SRI KUWITA GANDI

NIM 1401411235

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : APRIATI SRI KUWITA GANDI

NIM : 1401411235

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model
Problem Based Instruction Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

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

Semarang, 30 April 2015

Peneliti



Apriati Sri Kuwita Gandi

NIM 1401411235

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Apriati Sri Kuwita Gandhi, NIM 1401411235, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 11 Mei 2015

Semarang, 30 April 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dra. Hartati M.Pd.
NIP. 195510051980122001

Dosen Pembimbing



Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP. 196703141992031005

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Apriati Sri Kuwita Gandhi NIM 1401411235, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 11 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua



Sekretaris



Drs. Moch Ichan, M.Pd.

NIP. 195006121984031001

Penguji Utama



Drs. Sukardi, S. Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

Penguji I



Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

Penguji II



Drs. Purnomo, M.Pd.

NIP. 196703141992031005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri." (Ibu Kartini)

"Kemampuan instruksilah penentu kehidupan." (Peneliti)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku (Bapak Wagimin dan Ibu Ginem) yang telah memberikan segala dukungan dan doanya.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang”. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
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 pelayanan dengan baik sehingga memperlancar penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Purnomo, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
5. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti dengan penuh kesabaran selama ujian sampai skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd. Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan bimbingan peneliti selama proses penyelesaian skripsi.

7. Riyatni, S.Pd. Kepala sekolah SDN Tugurejo 01 Semarang yang telah memberikan izin penelitian di SD setempat.
8. Sukardiyono, S.Pd. Guru Kelas IV SDN Tugurejo 01 yang telah bersedia menjadi guru mitra selama penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, hanya ucapan terima kasih yang dapat disampaikan.

Skripsi ini dibuat dengan berbagai tahapan ilmiah dan telah melalui kajian teoritis dan empiris. Temuan dalam skripsi ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan profesi khususnya keguruan.

Semarang, 30 April 2015



Peneliti

ABSTRAK

Gandi, Apriati Sri Kuwita. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Purnomo, M.Pd. 369 halaman.

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar merupakan sarana pendidikan yang mengarahkan terbentuknya warga negara sebagai pribadi yang cerdas, terampil, demokratis, dan cinta tanah air. Hasil observasi yang telah dilakukan pada pembelajaran PKn masih dijumpai beberapa permasalahan diantaranya berbagai keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran belum optimal, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hanya 19 siswa (40%) dari 48 siswa yang tuntas dalam pembelajaran PKn dengan KKM 66. Solusi dari masalah ini adalah dengan menerapkan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*. Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang?”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* di kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus dan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik nontes terdiri atas observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 18 (baik), siklus II memperoleh skor 22 (baik), dan siklus III memperoleh skor 27 (sangat baik); (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 16,92 (cukup), siklus II memperoleh skor 21,16 (baik), dan siklus III memperoleh skor 24,12 (sangat baik), (3) persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 65% (baik), siklus II meningkat menjadi 77% (baik), dan siklus III meningkat lagi menjadi 92% (sangat baik).

Simpulan penelitian ini adalah melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Saran model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *audio visual*; kualitas; pembelajaran; PKn; *problem based instruction*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	11
1.2.1 Rumusan Masalah	11
1.2.2 Pemecahan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.4.1 Manfaat Teoritis	13
1.4.2 Manfaat Praktis.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	15
2.1.1.1 Hakikat Belajar.....	15
2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	17
2.1.2 Kualitas Pembelajaran.....	19
2.1.2.1 Keterampilan Guru.....	20
2.1.2.2 Aktivitas Siswa.....	28

2.1.2.3 Hasil Belajar.....	30
2.1.3 Penilaian Hasil Belajar.....	36
2.1.3.1 Pengertian Penilaian Hasil Belajar.....	36
2.1.3.2 Penilaian di Sekolah Dasar.....	37
2.1.3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal.....	42
2.1.4 Pendidikan Karakter.....	43
2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Karakter.....	43
2.1.4.2 Tujuan Pendidikan Karakter.....	44
2.1.4.3 Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter.....	46
2.1.4.4 Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Mata Pelajaran PKn.....	49
2.1.5 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan.....	49
2.1.5.1 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	51
2.1.5.2 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	52
2.1.5.3 Struktur Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI.....	54
2.1.5.4 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD.....	55
2.1.6 Model <i>Problem Based Instruction</i>	64
2.1.6.1 Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Instruction</i>	65
2.1.7 Media <i>Audio Visual</i>	66
2.1.8 Penerapan Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i> dalam Pembelajaran PKn.....	69
2.1.8.1 Pengertian Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	69
2.1.8.2 Teori yang Mendasari.....	70
2.1.8.3 Tujuan dari Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	72
2.1.9 Karakteristik Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	73
2.1.9.1 Langkah-Langkah Penerapan Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	73
2.1.9.2 Sistem Sosial.....	74

2.1.9.3 Prinsip Reaksi.....	76
2.1.9.4 Sistem Pendukung.....	77
2.1.9.5 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring.....	77
2.1.9.6 Kelebihan dan Kekurangan model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	78
2.1.9.7 Upaya untuk Mengatasi Kelemahan Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	80
2.10 Hubungan Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio</i> <i>Visual</i> dengan Kualitas Pembelajaran PKn.....	81
2.2 Kajian Empiris.....	81
2.3 Kerangka Berpikir.....	87
2.4 Hipotesis Tindakan.....	91
BAB III METODE PENELITIAN	92
3.1 Prosedur Penelitian.....	92
3.1.1 Perencanaan.....	93
3.1.2 Pelaksanaan.....	94
3.1.3 Observasi.....	95
3.1.4 Refleksi.....	96
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	96
3.3 Variabel Penelitian.....	97
3.3.1 Variabel Tindakan.....	97
3.3.2 Variabel Masalah.....	97
3.3.2.1 Keterampilan Guru.....	98
3.3.2.2 Aktivitas Siswa.....	98
3.3.2.3 Hasil Belajar.....	99
3.4 Siklus Penelitian.....	100
3.4.1 Siklus I.....	100
3.4.1.1 Perencanaan.....	100
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	101
3.4.1.3 Observasi.....	104
3.4.1.4 Refleksi.....	105

3.4.2 Siklus II.....	111
3.4.2.1 Perencanaan.....	111
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	112
3.4.2.3 Observasi.....	115
3.4.2.4 Refleksi.....	116
3.4.3 Siklus III.....	122
3.4.3.1 Perencanaan.....	122
3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	123
3.4.3.3 Observasi.....	127
3.4.3.4 Refleksi.....	127
3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	128
3.5.1 Sumber Data.....	128
3.5.1.1 Guru.....	128
3.5.1.2 Siswa.....	129
3.5.1.3 Data Dokumen.....	129
3.5.1.4 Catatan Lapangan.....	129
3.5.2 Jenis Data.....	129
3.5.2.1 Data Kuantitatif.....	129
3.5.2.2 Data Kualitatif.....	130
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data.....	131
3.5.3.1 Teknik Tes.....	131
3.5.3.2 Teknik Non Tes.....	132
3.5.3.2.1 Pengamatan atau Observasi.....	132
3.5.3.2.2 Dokumentasi.....	132
3.5.3.2.3 Catatan Lapangan.....	133
3.6 Validitas Alat Pengumpul Data.....	133
3.6.1 Validitas Isi.....	134
3.6.2 Validitas Konstruk.....	134
3.7 Teknik Analisis Data.....	135
3.7.1 Teknik Analisis Kuantitatif.....	135
3.7.2 Teknik Analisis Kualitatif.....	137

3.8 Indikator Keberhasilan.....	141
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	143
4.1 Hasil Penelitian.....	143
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	143
4.1.1.1 Perencanaan.....	143
4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	145
4.1.1.3 Observasi.....	148
4.1.1.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru.....	148
4.1.1.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa.....	152
4.1.1.3.3 Deskripsi Data Hasil Belajar.....	159
4.1.1.4 Refleksi Siklus I.....	164
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	170
4.1.2.1 Perencanaan.....	170
4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	171
4.1.2.3 Observasi.....	174
4.1.2.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru.....	174
4.1.2.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa.....	179
4.1.2.3.3 Deskripsi Data Hasil Belajar.....	185
4.1.2.4 Refleksi Siklus II.....	190
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	196
4.1.3.1 Perencanaan.....	196
4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	197
4.1.3.3 Observasi.....	200
4.1.3.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru.....	200
4.1.3.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa.....	205
4.1.3.3.3 Deskripsi Data Hasil Belajar.....	211
4.1.3.4 Refleksi Siklus III.....	216
4.2 Pembahasan.....	218

4.2.1 Pelaksanaan Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i> yang Paling Baik dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.....	218
4.2.2 Pemaknaan Temuan Penelitian	222
4.2.2.1 Peningkatan Keterampilan Guru melalui Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	222
4.2.2.2 Peningkatan Aktivitas Siswa melalui Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	227
4.2.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model <i>Problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	231
4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian.....	234
4.2.3.1 Implikasi Teoritis.....	234
4.2.3.2 Implikasi Praktis.....	235
4.2.3.3 Implikasi Pedagogis.....	236
BAB V PENUTUP	237
5.1 Simpulan	237
5.2 Saran.....	239
5.2.1 Teoritis.....	239
5.2.2 Praktis.....	239
DAFTAR PUSTAKA	241

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter.....	47
Tabel 2.2	Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa dengan Model <i>problem Based Instruction</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	75
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa.....	136
Tabel 3.2	Kategori atau Kriteria Keterampilan Guru.....	138
Tabel 3.3	Kategori atau Kriteria Aktivitas Siswa.....	139
Tabel 3.4	Kategori atau Kriteria Hasil Belajar.....	140
Tabel 3.5	Kategori atau Kriteria hasil Belajar Ranah Afektif.....	140
Tabel 4.1	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	149
Tabel 4.2	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	153
Tabel 4.3	Distribusi Skor Aktivitas Siswa Siklus I.....	153
Tabel 4.4	Distribusi Skor <i>Emotional Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus I....	154
Tabel 4.5	Distribusi Skor <i>Visual Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus I.....	155
Tabel 4.6	Distribusi Skor <i>Motor Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus I.....	156
Tabel 4.7	Distribusi Skor <i>Oral Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus I.....	156
Tabel 4.8	Distribusi Skor <i>Mental Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus I.....	157
Tabel 4.9	Distribusi Skor <i>Writing Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus I.....	158
Tabel 4.10	Klasifikasi Data Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siklus I.....	159
Tabel 4.11	Klasifikasi Data Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	160
Tabel 4.12	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	161
Tabel 4.13	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Berpikir Kritis Siklus I.....	161
Tabel 4.14	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Kreatif Siklus I.....	162
Tabel 4.15	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Tanggungjawab Siklus I.....	163
Tabel 4.16	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Percaya Diri Siklus I.....	164
Tabel 4.17	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	175

Tabel 4.18	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	179
Tabel 4.19	Distribusi Skor Aktivitas Siswa Siklus II.....	180
Tabel 4.20	Distribusi Skor <i>Emotional Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus II....	180
Tabel 4.21	Distribusi Skor <i>Visual Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus II.....	181
Tabel 4.22	Distribusi Skor <i>Motor Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus II.....	182
Tabel 4.23	Distribusi Skor <i>Oral Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus II.....	183
Tabel 4.24	Distribusi Skor <i>Mental Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus II.....	183
Tabel 4.25	Distribusi Skor <i>Writing Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus II.....	184
Tabel 4.26	Klasifikasi Data Ketuntasan Hasil belajar PKn Siklus II.....	185
Tabel 4.27	Klasifikasi data Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II.....	187
Tabel 4.28	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	187
Tabel 4.29	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Berpikir Kritis Siklus I.....	188
Tabel 4.30	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Kreatif Siklus I.....	188
Tabel 4.31	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Tanggungjawab Siklus I.....	189
Tabel 4.32	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Percaya Diri Siklus II.....	190
Tabel 4.33	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	201
Tabel 4.34	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	205
Tabel 4.35	Distribusi Skor Aktivitas Siswa Siklus III.....	206
Tabel 4.36	Distribusi Skor <i>Emotional Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus III..	206
Tabel 4.37	Distribusi Skor <i>Visual Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus III.....	207
Tabel 4.38	Distribusi Skor <i>Motor Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus III.....	208
Tabel 4.39	Distribusi Skor <i>Oral Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus III.....	209
Tabel 4.40	Distribusi Skor <i>Mental Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus III.....	210
Tabel 4.41	Distribusi Skor <i>Writing Activities</i> Aktivitas Siswa Siklus III.....	210
Tabel 4.42	Klasifikasi Data Ketuntasan Hasil belajar PKn Siklus III.....	211
Tabel 4.43	Klasifikasi data Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus III.....	213

Tabel 4.44	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus III.....	213
Tabel 4.45	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Berpikir Kritis Siklus III.....	214
Tabel 4.46	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Kreatif Siklus III....	214
Tabel 4.47	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Tanggungjawab Siklus III.....	215
Tabel 4.48	Distribusi Skor Hasil Belajar Ranah Afektif Percaya Diri Siklus III.....	216
Tabel 4.49	Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	223
Tabel 4.50	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	228
Tabel 4.51	Rakapitulasi Hasil Belajar Siswa.....	232

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar Kerangka Berpikir.....	90
Gambar 3.1	Gambar Alur Langkah-Langkah PTK.....	93
Gambar 4.1	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siklus I.....	159
Gambar 4.2	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siklus II.....	186
Gambar 4.3	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siklus III.....	212
Gambar 4.4	Diagram Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	224
Gambar 4.5	Diagram Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	228
Gambar 4.6	Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	232

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	247
Lampiran 2	Lembar Observasi Keterampilan Guru	268
Lampiran 3	Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	278
Lampiran 4	Hasil Evaluasi.....	285
Lampiran 5	Catatan Lapangan.....	298
Lampiran 6	Perangkat Pembelajaran.....	304
Lampiran 7	Dokumentasi.....	350
Lampiran 8	Surat-Surat Penelitian.....	366

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan usaha pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara serta menjadi wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut sesuai dengan apa yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (BSNP, 2006: 3).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara 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 (BSNP, 2006: 7). Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memiliki beberapa tujuan yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006: 108).

Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat tercapai dengan adanya inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dapat didefinisikan melalui teori konstruktivisme. Rifa'i dan Anni (2011: 225-226), konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menjelaskan bahwa manusia membangun dan memaknai pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Budiningsih (2008: 64) menyatakan bahwa proses belajar merupakan suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutahiran struktur kognitifnya. Belajar tidak hanya sekedar mengingat, tetapi peserta didik juga memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu

memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri dan diperkuat dengan berbagai gagasan (Rifa'i dan Anni, 2011: 137).

Berdasarkan teori konstruktivisme pembelajaran PKn idealnya merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya menggunakan pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik dalam kegiatan belajar khususnya pada pembelajaran PKn. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik sangat penting dalam pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan menyenangkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar PKn di SDN Tugurejo 01 Semarang.

Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting untuk diajarkan di sekolah. Hal tersebut dikarenakan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan yaitu dengan upaya membangun kemerdekaan, dan upaya dalam mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Selain itu PKn dapat membuat peserta didik untuk memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Melalui materi pendidikan kewarganegaraan peserta didik mampu berpikir kritis, bersikap kreatif, mampu mengkaji hubungan logis, menerapkan pengalaman untuk memantapkan pengetahuan, mampu bersikap apresiaif terhadap produk nilai

budaya, mampu bersikap hormat terhadap sesama manusia, dan mampu mencintai bangsa dan tanah air Indonesia (Aryani dan Susatim, 2010: 122)

Kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran PKn saat ini dipandang belum maksimal. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam temuan pusat kurikulum yang menggambarkan bahwa pendidikan di Indonesia masih begitu buruk hal ini disebabkan antara lain: (1) siswa pasif (mendengar, duduk, diam, catat, hitung, tidak terjadi proses interaktif); (2) guru berkuasa dan tahu segalanya; (3) pengelolaan kelas kaku dan tidak bervariasi; (4) sumber belajar terbatas pada buku; dan (5) siswa tidak mempunyai tantangan dalam proses belajarnya akibatnya hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal (Aryani dan Susatim, 2010: 8). Hal tersebut juga diperkuat oleh temuan yang dilaporkan oleh Solihatin dan Raharjo (Susanto, 2015: 93) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Selanjutnya Sholihatin menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di lapangan terdapat kelemahan-kelemahan antara lain: (a) model pembelajaran konvensional; (b) siswa hanya dijadikan objek pembelajaran; (c) pembelajaran yang berlangsung cenderung tidak melibatkan pengembangan pengetahuan siswa karena guru selalu mendominasi dalam pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi sangat terbatas, kegiatan pembelajaran hanya diarahkan untuk mengetahui dan cenderung ke arah pengembangan aspek kognitif dan mengabaikan aspek afektif dan aspek psikomotorik; (d) pembelajaran bersifat

hafalan sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar; dan (e) dalam proses pembelajaran hanya terjadi interaksi searah dari guru ke siswa.

Berdasarkan hasil refleksi melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV pada pembelajaran PKn masih dijumpai permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi: (1) guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif hal ini dikarenakan keterampilan guru dalam membuka pelajaran kurang optimal, guru dalam pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif dalam tanya jawab hal ini menunjukkan bahwa guru dalam keterampilan bertanya masih kurang, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif dalam hal ini keterampilan menjelaskan yang diberikan guru kepada siswa masih kurang, guru belum mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa cepat bosan dan cenderung mengganggu teman yang lain dalam hal ini keterampilan guru dalam mengelola kelas dan membimbing diskusi kelompok kecil masih belum optimal, guru dalam membuat kesimpulan belum melibatkan siswa secara aktif hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menutup pelajaran masih kurang; (2) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang disampaikan sehingga aktivitas siswa dalam *emotional activities* masih kurang, siswa kurang antusias dalam memberikan pendapatnya sehingga aktivitas siswa dalam *oral activities* masih kurang, siswa juga kurang antusias dalam menanggapi pertanyaan baik dari guru maupun jawaban siswa lain sehingga aktivitas siswa dalam *mental activities, motor activities, oral activities dan listening activities*

kurang optimal, banyak siswa yang tidak mencatat hal-hal yang penting yang disampaikan guru sehingga aktivitas siswa dalam *writing activities* kurang optimal. Berbagai permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar PKn siswa SDN Tugurejo 01 kurang maksimal.

Permasalahan di SDN Tugurejo 01 pada kelas IV tersebut didukung dengan data yang telah diperoleh peneliti. Dari hasil analisis terhadap nilai siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 pada tahun ajaran 2013/2014 dalam mata pelajaran PKn masih memiliki nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 66. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80, dengan rata-rata kelas yaitu 62,50. Dari 48 siswa, yang mencapai KKM hanya 19 siswa sedangkan sisanya 29 siswa belum mencapai KKM. Melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran PKn tersebut, kualitas pembelajaran PKn perlu untuk ditingkatkan agar siswa mempunyai minat dan motivasi untuk mempelajari materi-materi PKn. Dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PKn dengan Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di kelas IV SDN Tugurejo 01 perlu diperbaiki untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Peneliti bersama kolaborator (guru kelas) dengan berpijak pada teori konstruktivisme sepakat untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas

IV SDN Tugurejo 01. Peneliti berdiskusi bersama kolaborator, memperbaiki pembelajaran dengan model pembelajaran dan media yang menarik. Model pembelajaran dan media yang dimaksud adalah dengan menerapkan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

Penerapan model *Problem Based Instruction* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan kemampuan analisis siswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam mencari dan menggunakan sumber belajar yang sesuai untuk memecahkan suatu masalah. Pelaksanaan *Problem Based Instruction* dirancang dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Masalah tersebut diberikan kepada siswa agar mereka dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, menumbuhkan inisiatif siswa dalam mencari alternatif pemecahan masalah sehingga siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011: 87) menyatakan bahwa dalam pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Instruction*) lebih menekankan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Arends (dalam Trianto, 2007: 68) menyatakan bahwa pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada

banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan *autentik* yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Trianto, 2007: 67).

Hamdani (2011: 88) menyatakan beberapa kelebihan dalam penerapan model *Problem Based Instruction* antara lain: (1) siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik; (2) siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain; dan (3) siswa dapat memperoleh pemecahan dari berbagai sumber. Menurut Trianto (2011: 96) kelebihan pembelajaran berdasarkan masalah sebagai suatu model pembelajaran adalah: (a) realistik dengan kehidupan siswa; (b) konsep sesuai dengan kebutuhan siswa; (c) memupuk sifat inquiri siswa; (d) retensi konsep jadi kuat; dan (e) memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Pembelajaran Pkn melalui model *Problem Based Instruction* lebih berhasil jika didukung oleh media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011: 171) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran, maka peneliti menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan media *audio visual* pelaksanaan model *Problem Based Instruction* dapat lebih optimal.

Menurut Rohman dan Amri (2013: 156) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru

dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar-mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Hamdani (2011: 249) menyatakan bahwa media *audio visual* merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar, contoh media *audio visual* yaitu program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*). Menurut Asyhar (2012: 73), media *audio visual* adalah media yang menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Penelitian yang telah dilakukan terkait dengan model *Problem Based Instruction* adalah penelitian dari Murman, dkk (2013). Judul penelitian tersebut adalah “Penerapan Pendekatan Konstruktivisme melalui Metode *Problem Based Instruction* (PBI) untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 130 Seluma”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus terdiri 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah pada siklus I diperoleh hasil analisis observasi guru 26,5 dengan kriteria cukup hasil analisis observasi siswa 18,5 dengan kriteria kurang nilai rata-rata hasil tes 5,8 dengan ketuntasan klasikal 50 %. Pada siklus II mengalami peningkatan di peroleh hasil analisis observasi guru menjadi 31,5 dengan kriteria baik, hasil analisis observasi siswa 31 dengan kriteria baik nilai hasil tes dengan rata-rata 7,3 dengan ketuntasan klasikal 85 %. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Problem Based*

Instruction dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VI SD 130 Seluma.

Penelitian dari Andang Setiawan (2013) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model *Problem Based Intruction* Berbantuan Blog Pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan. Pada siklus I keterampilan guru mendapatkan skor 31 dengan kategori baik; siklus 2 mendapat skor 34 dengan kategori baik; dan siklus 3 memperoleh skor 37 dengan kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa. Pada siklus I aktivitas siswa mendapat persentase keberhasilan sebesar 66% dengan kategori baik; pada siklus 2 mendapatkan persentase keberhasilan sebesar 72% dengan kategori baik; pada siklus 3 persentase keberhasilan sebesar 79% dengan kategori baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 62,2% siswa mengalami ketuntasan belajar; pada siklus 2 mengalami peningkatan, yaitu 75,7% siswa mengalami ketuntasan belajar; dan pada siklus 3 mengalami peningkatan menjadi 83,7% siswa mengalami ketuntasan belajar. Simpulan dari penelitian ini adalah model *Problem Based Intruction* berbantuan blog dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang?
- b. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang?
- c. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang?
- d. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dengan mengadopsi pendapat dari Arends (dalam Trianto, 2007: 71).

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* sebagai berikut:

- a. Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah
Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dan memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan.
- b. Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar
Membentuk siswa secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- c. Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
Membimbing siswa dalam mengumpulkan informasi.
- d. Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Membantu siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya.
- e. Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

- b. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.
- c. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.
- d. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru berupa konsep model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3, dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan variatif pada jenjang pendidikan dasar, dan sebagai referensi ilmiah bagi para peneliti lain yang berupaya mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, bagi:

a. Guru

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat memberikan wawasan pengetahuan kepada guru tentang mengajar yang lebih inovatif dan variatif dengan menggunakan model serta media yang mendukung pembelajaran. Guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyusun, mengembangkan program pembelajaran, dan melaksanakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian kualitas pembelajarannya di kelas khususnya pada pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 dapat tercapai dengan baik.

b. Sekolah

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3, memajukan sekolah dengan meningkatkan kemampuan guru, memperbaiki proses dan hasil belajar siswa sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan dapat tercapai, dan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menerapkan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Hakikat Belajar

Menurut Susanto (2015: 4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Hamdani (2011: 21) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 82) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2).

Pandangan konstruktivisme mengenai belajar adalah sebagai suatu proses aktif yang tidak hanya sekedar mengingat, peserta didik harus memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, memecahkan masalah, dan menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri (Rifa'i dan Anni, 2011: 137). Peserta didik dalam teori konstruktivisme harus menemukan dan menstransformasi informasi ke dalam dirinya sendiri melalui penemuan yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru kepada siswa tetapi siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan, mengkonstruksikan pengetahuannya, dan menstransformasikan informasi yang kompleks ke dalam dirinya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Budiningsih (2008: 64) yang menyatakan bahwa proses belajar merupakan suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutahiran struktur kognitifnya.

Berdasarkan berbagai pengertian dan teori konstruktivisme tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi manusia dengan lingkungan melalui pengalaman dan latihan untuk mengembangkan pemikirannya dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap

terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD.

2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran

Menurut Sutikno (2013: 31) menyatakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Anitah (2009: 1.18) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 193) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik dalam pembelajaran melalui proses komunikasi baik secara verbal (lisan) maupun nonverbal seperti penggunaan media komputer. Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai (Rusmono, 2014: 6).

Winataputra (2007: 6.7) yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam perspektif konstruktivisme dilihat sebagai proses “konstruksi” pengetahuan yang mengharuskan siswa bersikap aktif dalam mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Pembelajaran konstruktivme membantu siswa menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru. Transformasi terjadi dengan menghasilkan

pengetahuan baru yang selanjutnya akan membentuk struktur kognitif baru (Budiningsih, 2008: 62).

Hudojo (Trianto, 2011: 19) menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) siswa terlibat dalam pembelajarannya; (2) informasi harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa. Implikasi ciri-ciri pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme adalah penyediaan lingkungan belajar yang konstruktif. Hudojo menyatakan bahwa lingkungan belajar yang konstruktif adalah lingkungan belajar yang: (a) menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan; (b) menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar; (c) mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret; (d) mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antara siswa; (e) memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik; dan (f) melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga lebih menarik dan siswa mau belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pendidik dengan peserta didik, atau peserta didik dengan peserta didik dalam proses belajar melalui proses komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal yang dapat menghasilkan perubahan untuk memperoleh suatu penguasaan tentang suatu masalah dalam pembelajaran PKn pada

Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* di kelas IV SD.

2.1.2 Kualitas Pembelajaran

Menurut Uno (2012: 153) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula. Hamdani (2011: 194) yang menyimpulkan efektivitas pembelajaran merupakan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bukti peningkatan dalam keterampilan dan pengetahuan serta pengembangan sikap dalam proses pembelajaran tersebut. Aspek-aspek efektivitas dalam belajar antara lain: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; dan (8) peningkatan interaksi kultural.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat pencapaian pembelajaran yang berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan

sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* di kelas IV SD yang indikatornya mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.1.2.1 Keterampilan Guru

Menurut Supriyadi (2012: 11) menyatakan bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Rusman (2014: 58) mengungkapkan bahwa guru berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisor, motivator, dan sebagai evaluator. Guru diharapkan mampu mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan berbagai sumber dan media belajar. Pandangan belajar konstruktivistik menyatakan bahwa guru atau pendidik berperan membantu peserta didik agar proses pengkonstruksian pengetahuan siswa berjalan dengan lancar. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa dalam membentuk pengetahuannya sendiri (Budiningsih, 2008: 59).

Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus memahami keterampilan dasar mengajar sebagai modal awal untuk melaksanakan pembelajaran. Rusman (2014: 80) yang menyatakan bahwa keterampilan dasar mengajar merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan yang berupa bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki

oleh seorang guru untuk melaksanakan tugas pembelajaran secara terencana dan profesional. Menurut Rusman (2014: 80-92), indikator keterampilan dasar mengajar guru ada sembilan, yaitu:

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Rusman (2014: 80), kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pembelajaran. Supriyadi (2012: 122-130) menyatakan bahwa keterampilan membuka pelajaran merupakan upaya guru dalam memberikan pengantar/pengarahannya mengenai materi yang akan dipelajari siswa sehingga siswa siap mental dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Komponen-komponen yang terdapat dalam keterampilan membuka pelajaran meliputi: (1) menarik perhatian/minat siswa; (2) menimbulkan motivasi; (3) memberi acuan; dan (4) menunjukkan kaitan antara materi yang sedang dipelajari dengan pengetahuan yang dimiliki siswa.

b. Keterampilan Bertanya

Supriyadi (2012: 158), keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban/balasan dari orang lain. Keterampilan bertanya menurut Anitah (2009: 7.7) dibedakan menjadi keterampilan bertanya dasar dan lanjutan. Keterampilan bertanya dasar terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) pemberian acuan; (3) pemusatan; (4) pemindahan giliran; (5) penyebaran; (6) pemberian waktu berpikir; dan (7) pemberian tuntunan. Sedangkan keterampilan bertanya lanjut dibentuk berdasarkan penguasaan keterampilan bertanya dasar. Komponen keterampilan bertanya lanjut terdiri atas:

(1) pengubahan tuntutan kognitif dalam menjawab pertanyaan yaitu mengingat, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi; (2) pengaturan urutan pertanyaan; (3) penggunaan pertanyaan pelacak; (4) peningkatan terjadinya interaksi.

c. Keterampilan Memberi Penguatan

Anitah (2009: 7.25) menyatakan bahwa penguatan merupakan respons yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut. Komponen-komponen keterampilan memberikan penguatan harus dikuasai oleh guru berkaitan dengan keterampilan menggunakan penguatan verbal dan penguatan nonverbal. Penguatan verbal merupakan penguatan yang paling mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diberikan dalam bentuk komentar, pujian, dukungan, pengakuan atau dorongan yang dapat berupa kata-kata dan kalimat yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan siswa. Contohnya: kata-kata (bagus, baik, luar biasa, benar, ya, betul atau tepat sekali) dan kalimat (jawabanmu sudah baik, tetapi perlu diperbaiki dan belajar lagi).

Penguatan nonverbal dapat ditunjukkan dengan cara sebagai berikut: (1) mimik dan gerak badan; (2) sentuhan; (3) gerak mendekati; (4) kegiatan yang menyenangkan; dan (5) pemberian simbol atau benda. Rusman (2014: 85), dalam memberikan penguatan terdapat empat cara yang meliputi: (a) penguatan kepada pribadi tertentu; (b) penguatan kepada kelompok siswa; (c) pemberian penguatan dengan cara segera; dan (d) variasi dalam penggunaan.

Penguatan dikelompokkan menjadi 2 yaitu: (1) penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*) dapat berupa hadiah, perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan; (2) penguatan negatif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan), bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain: menunda/tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa)

d. Keterampilan Mengadakan Variasi

Penggunaan variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam pembelajaran (Rusman, 2014: 85). Anitah (2009: 7.38) menyatakan bahwa variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton.

Komponen-komponen keterampilan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 yaitu: (1) variasi dalam gaya mengajar seperti: variasi suara, pemusatan perhatian, gerakan badan dan mimik, perubahan dalam posisi guru; (2) variasi pola interaksi dan kegiatan seperti: kegiatan klasikal, kegiatan kelompok kecil, kegiatan berpasangan, dan kegiatan perorangan; dan (3) variasi penggunaan alat bantu pembelajaran seperti: variasi alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat, variasi alat bantu pembelajaran yang dapat didengar, dan variasi alat bantu pembelajaran yang dapat diraba.

e. Keterampilan Menjelaskan

Rusman (2014: 86), keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Menurut Supriyadi (2012: 141) menyatakan bahwa menjelaskan pada dasarnya adalah menuturkan lisan mengenai suatu bahan pelajaran yang disampaikan secara sistematis dan terencana sehingga memudahkan siswa untuk memahami bahan pelajaran.

Anitah (2009: 7.55), komponen-komponen keterampilan menjelaskan dikelompokkan menjadi dua yaitu keterampilan merencanakan penjelasan dan keterampilan menyajikan penjelasan. Keterampilan merencanakan penjelasan mencakup dua subkomponen, yaitu berkaitan dengan isi pesan atau materi pembelajaran yang akan dijelaskan dan berkaitan dengan siswa sebagai penerima pesan. Sedangkan keterampilan menyajikan penjelasan mempunyai komponen-komponen antara lain: (1) kejelasan; (2) penggunaan contoh dan ilustrasi; (3) pemberian tekanan; dan (4) balikan.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Menurut Rusman (2014: 89), keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan keterampilan dasar mengajar

yang diperlukan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Anitah, 2009: 8.18). Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok antara lain: (1) memusatkan perhatian; (2) memperjelas masalah dan uraian pendapat; (3) menganalisis pandangan; (4) meningkatkan urunan; (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; dan (6) menutup diskusi.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Uzer Usman (Rusman, 2014: 90) menyatakan bahwa pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal. Anitah (2009: 8.36-8.37) menyatakan bahwa pengelolaan kelas adalah kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan, memelihara, atau mengembalikan kondisi yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang efektif, seperti membuat aturan/tata tertib kelas atau mengembangkan hubungan yang sehat dan akrab antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Komponen-komponen keterampilan mengelola kelas dapat dibedakan menjadi 2 yaitu keterampilan yang bersifat preventif dan keterampilan yang bersifat represif. Keterampilan yang bersifat preventif mencakup kemampuan guru untuk mencegah terjadinya gangguan sehingga kondisi belajar yang optimal dapat diciptakan dipelihara. Usaha yang dapat dilakukan antara lain: (1) menunjukkan sikap tanggap; (2) membagi perhatian; (3) memusatkan perhatian kelompok; (4) memberikan petunjuk yang jelas; (5) menegur; dan (6) memberi penguatan. Keterampilan yang bersifat represif merupakan kemampuan guru untuk mengatasi gangguan yang muncul secara berkelanjutan sehingga kondisi

kelas dapat kembali optimal. Pendekatan yang dapat diterapkan guru dalam mengatasi gangguan tersebut antara lain memodifikasi tingkah laku dan pengelolaan kelompok.

h. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Rusman (2014: 91), pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Peran guru dalam pembelajaran perseorangan ini adalah sebagai organisator, narasumber, motivator, fasilitator, konselor, dan sekaligus sebagai peserta kegiatan.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam keterampilan pembelajaran perseorangan antara lain: (1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi seperti: menunjukkan kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa, mendengarkan secara simpatik gagasan yang dikemukakan oleh siswa, memberikan respon positif terhadap pikiran yang dikemukakan oleh siswa; (2) keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran seperti membentuk kelompok dengan tepat, mengkoordinasikan kegiatan dengan cara melihat kemajuan belajar, mengakhiri kegiatan dengan kulminasi yang dapat berupa laporan hasil yang dicapai siswa; (3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar seperti memberikan penguatan yang sesuai, mengembangkan sikap tanggap guru terhadap proses kerja siswa, mengadakan bantuan berupa bimbingan agar kegiatan dapat berlangsung terarah sampai akhir kegiatan; (4) keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran seperti membuat rencana

kegiatan bersama siswa, berperan dan bertindak sebagai penasehat bagi siswa, dan membantu siswa menilai pencapaian dan kemajuannya sendiri.

i. Keterampilan Menutup Pelajaran

Rusman (2014: 92), menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Keterampilan menutup pelajaran merupakan keterampilan kegiatan guru untuk mengakhiri pelajaran dengan mengemukakan kembali pokok-pokok pelajaran supaya siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok materi dan hasil belajar yang telah dipelajari (Supriyadi, 2012: 136). Guru harus menguasai keterampilan menutup pelajaran antara lain dengan: (1) meninjau kembali seperti merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan; (2) menilai atau mengevaluasi seperti melakukan tanya jawab secara lisan, menyatakan pendapat tentang masalah yang sudah dibahas, memberikan soal-soal tertulis; (3) memberi tindak lanjut seperti pekerjaan rumah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru adalah usaha yang dilakukan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SD

melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya mencakup: (1) keterampilan membuka pelajaran: mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran; (2) keterampilan bertanya berupa: memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan; (3) keterampilan mengelola kelas berupa: membentuk siswa secara berkelompok; (4) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berupa: membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi; (5) keterampilan menjelaskan berupa: menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya; dan (6) keterampilan menutup pelajaran berupa: menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

2.1.2.2 Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011: 96) menyatakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Hamalik (2009: 170) menyatakan bahwa siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Siswa dikatakan aktif apabila dalam pembelajaran siswa sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan guru, dan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Aktivitas siswa dalam pembelajaran membuktikan adanya motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat meningkat.

Aktivitas siswa yang dilakukan di sekolah tidak hanya mendengarkan dan mencatat. Menurut Paul B. Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan melihat pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi/model, mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa untuk mengubah tingkah laku dengan cara melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi

kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD yang indikatornya mencakup: (1) *emotional activities* berupa: mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran dan membentuk kelompok belajar; (2) *visual activities* berupa: memahami masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan; (3) *motor activities* berupa: melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi; (4) *oral activities* berupa: mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) *mental activities* berupa: menyimpulkan pembelajaran; dan (6) *writing activities* berupa: mengerjakan soal evaluasi.

2.1.2.3 Hasil Belajar

Rusmono (2014: 10) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya (Uno, 2012: 213). Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2013: 54).

Berdasarkan teori Bloom (Hamdani, 2011: 151-154) mengemukakan bahwa taksonomi diartikan sebagai salah satu metode klasifikasi tujuan intruksional secara berjenjang dan progresif ke tingkat yang lebih tinggi. Menurut

Percival dan Ellington (Hamdani, 2011: 150), tujuan instruksional merupakan suatu pernyataan yang jelas menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Tujuan instruksional tiap-tiap kawasan taksonomi dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kawasan Kognitif (Pemahaman)

Kawasan Kognitif adalah sub taksonomi yang mengungkapkan kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang paling tinggi, yaitu evaluasi. Kawasan kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda, yaitu sebagai berikut:

- (1) Tingkat pengetahuan (*knowledge*). Tujuan intruksional pada level ini menuntut siswa untuk mampu mengingat informasi yang telah diterima sebelumnya.
- (2) Tingkat pemahaman (*comprehension*). Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.
- (3) Tingkat penerapan (*aplication*). Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke alam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- (4) Tingkat analisis (*analysis*). analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan, dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi.

Siswa diharapkan menunjukkan hubungan diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

- (5) Tingkat sintesis (*synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
- (6) Tingkat evaluasi (*evaluation*). Evaluasi merupakan level tertinggi, yang mengharapakan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Jadi, evaluasi condong pada bentuk penilaian biasa dari pada sistem evaluasi.

b. Kawasan Afektif (Sikap dan Perilaku)

Ranah afektif adalah sub taksonomi bloom yang menggambarkan tentang kawasan tujuan instruksional afektif secara utuh, berikut ini penjelasan setiap tingkat secara berurutan:

- (1) Tingkat menerima (*receiving*), yaitu proses pembentukan sikap dan perilaku dengan cara membangkitkan kesadaran tentang adanya stimulus tertentu yang mengandung estetika.
- (2) Tingkat tanggapan (*responding*), mempunyai beberapa pengertian antara lain:
 - (a) tanggapan dilihat dari segi pendidikan diartikan sebagai perilaku baru dari sasaran didik (siswa) sebagai manifestasi dari pendapatnya, yang timbul akibat adanya perangsang pada saat ia belajar, (b) tanggapan dilihat dari segi

psikologi perilaku (*behavior psychology*) adalah segala perubahan perilaku organisme yang terjadi atau yang timbul karena adanya rangsangan.

- (3) Tingkat menilai. Menilai dapat diartikan sebagai: (a) pengakuan secara objektif (jujur) bahwa siswa itu objektif, sistem atau benda tertentu mempunyai kadar manfaat, (b) kemauan untuk menerima suatu objek atau kenyataan setelah seseorang itu sadar bahwa objek tersebut mempunyai nilai atau kekuatan, dengan cara menyatakan dalam bentuk sikap atau perilaku positif atau negatif.
- (4) Tingkat organisasi (*organization*). Organisasi dapat diartikan sebagai: (a) proses konseptualisasi nilai-nilai dan menyusun hubungan antarnilai tersebut, kemudian memilih nilai-nilai yang terbaik untuk diterapkan, (b) kemungkinan untuk mengorganisasikan nilai-nilai, menentukan hubungan antarnilai, dan menerima bahwa suatu nilai itu lebih dominan dibanding nilai yang lain apabila kepadanya diberikan berbagai nilai.
- (5) Tingkat karakterisasi (*characterization*). Karakterisasi adalah sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang diterimanya, sehingga sikap dan perbuatan itu seolah-olah telah menjadi ciri-ciri pelakunya.

c. Kawasan psikomotorik (*Psychomotor Domain*)

Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk-beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh pikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu.

Kelompok-kelompok yang termasuk dalam kawasan psikomotorik yaitu:

- (1) Gerak seluruh badan (*gross body movement*), yaitu perilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang memerlukan gerakan fisik secara menyeluruh.
- (2) Gerakan yang terkoordinasi (*coordination movements*), yaitu gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu lebih indra manusia dengan salah satu anggota badan.
- (3) Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*), yaitu hal-hal yang berkenaan dengan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau isyarat, misalnya isyarat dengan tangan, anggukan kepala, ekspresi wajah dan lain-lain.
- (4) Kebolehan dalam berbicara (*speech behavior*), dalam hal ini berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi dan kemampuan berbicara.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dialami seseorang setelah mengikuti kegiatan melalui interaksi seseorang dengan lingkungannya yang dapat menimbulkan perubahan baik sikap maupun tingkah lakunya dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD yang diukur secara kuantitatif untuk ranah kognitif aspek ingatan, pemahaman, dan penerapan dengan Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

Indikator hasil belajar ranah kognitif pada penelitian ini antara lain: (1) menjelaskan pengertian globalisasi; (2) menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi; (3) mengklasifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi; (4) membuat poster tentang dampak positif/negatif dari globalisasi; (5) menjelaskan pengertian kebudayaan nasional; (6) menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia; (7) mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan pada misi kebudayaan internasional; (8) membuat poster tentang kebudayaan Indonesia; (9) menjelaskan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi; (10) menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan globalisasi; dan (11) membuat poster tentang menyikapi pengaruh globalisasi. Hasil belajar pada ranah kognitif ini didapatkan dari hasil evaluasi siswa pada akhir pembelajaran PKn pada siswa kelas IV.

Indikator hasil belajar pada ranah afektif dalam penelitian ini antara lain: (1) memperjelas globalisasi yang ada di lingkungan sekitar, (2) memilih budaya yang sesuai dengan budaya Indonesia, dan (3) mengubah perilaku terhadap pengaruh negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar.

Hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa dan hasil evaluasi belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

2.1.3 Penilaian Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Widoyoko (2014: 4) menyebutkan bahwa *assessment* atau penilaian yaitu suatu kegiatan yang menafsirkan atau memaknai data hasil suatu pengukuran berdasarkan kriteria atau standar maupun aturan-aturan tertentu. Sudjana (2011: 3) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Secara umum penilaian terhadap hasil belajar dapat dilakukan dengan tes, penilaian diri (*self assessment*), penilaian antar teman sejawat (*peer assessment*), penilaian hasil kerja peserta didik (*product assessment*), penilaian sikap, dan penilaian portofolio (*portofolio assessment*).

Penilaian sangat menentukan kualitas pendidikan, maka dari itu diperlukan upaya untuk merencanakan dan melaksanakan penilaian tersebut. Menurut Sudjana (2011: 9-10), dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: (1) merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran; (2) mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran; (3) menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun nontes; dan (4) menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai kepada siswa terhadap pencapaian kemampuan siswa dalam belajar yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan

contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SD.

2.1.3.2 Penilaian di Sekolah Dasar

Depdiknas (2006) menyebutkan bahwa penilaian kelas merupakan bagian dari penilaian internal yang digunakan untuk menilai tingkat pencapaian kompetensi siswa yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung dan akhir pembelajaran. Poerwanti (2008: 2-21), menyatakan bahwa penilaian kelas merupakan salah satu pilar dalam kurikulum berbasis kompetensi. Penilaian kelas adalah proses pengumpulan dan penggunaan informasi oleh guru untuk pemberian nilai terhadap hasil belajar siswa berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya sehingga didapatkan kemampuan siswa sesuai dengan daftar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Penilaian kelas bertujuan antara lain: (1) untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapaian kompetensi; (2) dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa; (3) dapat melakukan pemantauan kemajuan belajar peserta didik; dan (4) pemantauan kemajuan proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan (Poerwanti, 2008: 1-15). Menurut Hidayati (Gunawan, 2014: 95) manfaat penilaian berbasis kelas adalah: (a) memberi umpan balik pada program jangka pendek yang dilakukan oleh peserta didik dan guru dalam kegiatan proses pembelajaran; (b) memberi kegunaan hasil pembelajaran

peserta didik dengan melibatkan peserta didik secara maksimal; (c) membantu pembuatan laporan lebih bagus serta menaikkan efisiensi pembelajaran; (d) mendorong pengajaran sebagai proses penilaian formatif; (f) peserta didik dapat memantau pembelajaran dirinya secara lebih baik dan lebih menitik beratkan pada kemampuan, ketrampilan, dan nilai; (g) bagi orang tua dapat mengetahui kelemahan dan peringkat anaknya, mendorong orang tua peserta didik untuk melakukan bimbingan kepada anaknya.

Pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik didasarkan pada data yang valid yang diperoleh melalui prosedur dan instrumen yang memenuhi persyaratan. Menurut Gunawan (2014: 96) penilaian hasil belajar peserta didik berbasis kelas memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Mendidik, artinya proses penilaian hasil belajar harus mampu memberikan sumbangan positif pada peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik.
- b. Terbuka atau transparan, artinya bahwa prosedur penilaian, kriteria penilaian ataupun dasar pengambilan keputusan harus disampaikan secara transparan.
- c. Menyeluruh, artinya penilaian hasil belajar yang dilakukan harus meliputi berbagai aspek kompetensi yang akan dinilai yang terdiri dari ranah pengetahuan kognitif, ketrampilan psikomotorik, sikap, dan nilai afektif yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.
- d. Terpadu dengan pembelajaran, artinya bahwa dalam melakukan penilaian kegiatan pembelajaran harus mempertimbangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- e. Objektif, artinya proses penilaian yang dilakukan harus meminimalkan pengaruh-pengaruh atau pertimbangan subjektif dari penilai.
- f. Sistematis, artinya penilaian harus dilakukan secara terencana dan bertahap serta berkelanjutan untuk dapat memperoleh gambaran tentang perkembangan belajar siswa.
- g. Berkesinambungan, artinya evaluasi harus dilakukan secara terus menerus sepanjang rentang waktu pembelajaran.
- h. Adil, mengandung pengertian bahwa dalam proses penilaian tidak ada siswa yang diuntungkan atau dirugikan.

Penilaian proses pembelajaran maupun hasil belajar harus memenuhi sifat komprehensif mencakup seluruh potensi dan kemampuan peserta didik. Kemampuan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa menggunakan teknik tes dan non-tes.

a. Tes

Poerwanti (2008: 1.5) menyatakan bahwa tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan yang sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Sebelum merancang sebuah test, terlebih dahulu harus memperhatikan tujuan tes dan kisi-kisi tes. Tujuan tes dipakai untuk mengetahui penguasaan peserta didik dalam pokok bahasan tertentu setelah materi diajarkan dan untuk mengetahui kesulitan belajar siswa. Sedangkan kisi-kisi merupakan rambu-rambu ruang lingkup dan isi soal yang akan diujikan. Terdapat dua jenis tes yaitu tes uraian dan

tes objektif. Tes uraian menuntut siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan dan membandingkan. Sedangkan tes objektif memiliki beberapa bentuk yaitu jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.

b. Non Tes

Poerwanti (2008: 3.19-3.28) menyatakan bahwa non tes merupakan salah satu bentuk penilaian dalam mengambil keputusan terhadap hasil proses pembelajaran untuk kompetensi yang bersifat afektif atau kompetensi yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Teknik non-tes menghasilkan deskripsi secara kualitatif meskipun untuk kompetensi tertentu ada yang berupa angka/skala. Berbagai teknik non tes antara lain:

(1) Pengamatan atau Observasi

Observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati. Observasi dilakukan untuk mengkaji perilaku kelas, interaksi antara siswa dan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati (*observable*), terutama keterampilan sosial (*social skills*). Hasilnya biasanya berupa jumlah dan sifat dari masalah perilaku di kelas. Observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran Pkn.

(2) Skala Sikap

Skala sikap digunakan untuk menilai sikap dalam pembelajaran, banyak digunakan skala sikap Likert. Dalam skala ini pernyataan afektif menunjukkan

pernyataan yang secara langsung mengungkapkan perasaan terhadap suatu objek sikap. Sedangkan pernyataan psikomotor menunjukkan pernyataan pilihan tingkah laku atau maksud tingkah laku yang berkenaan.

(3) Daftar *Check-list*

Daftar ceklis adalah suatu alat penilaian non tes yang digunakan secara terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diamati. Alat ini sangat bermanfaat untuk menilai hasil belajar ataupun proses pembelajaran secara lebih rinci. Penggunaannya sangat sederhana, karena hanya dengan membubuhkan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan apa yang diamati.

(4) *Rating Scale*

Skala bertingkat adalah alat penilaian non tes untuk menilai karakteristik tertentu sebagaimana muncul dalam diri peserta didik. Tipe skala bertingkat di bawah ini termasuk jenis yang sederhana.

(5) Wawancara

Pedoman wawancara disusun seperti daftar pertanyaan yang diajukan saat wawancara. Respondennya adalah peserta didik. Ada sedikit perbedaan antara pedoman wawancara dengan pertanyaan saat ujian lisan. Pedoman wawancara tidak menghendaki jawaban yang benar atau salah seperti dalam ujian lisan yang menentukan lulus atau tidak lulus, melainkan hanya mengungkapkan informasi tentang sikap yang digali yang menggambarkan keadaan peserta didik saat itu.

(6) Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan hasil kerja siswa yang terbaik. Portofolio sebagai salah satu penilaian dimaksudkan penilaian terhadap hasil

karya siswa. Kumpulan pekerjaan siswa biasanya berupa sampel termasuk foto-foto kegiatan, komentar-komentar secara tertulis termasuk perasaan, sikap terhadap topik kegiatan, dan keinginan siswa yang perlu diketahui guru yang selanjutnya dimasukkan kedalam folder. Portofolio merupakan alat yang sangat baik sebagai bahan bagi guru ketika bertemu dengan orang tua siswa.

Penilaian hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes dalam menilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*. Teknik tes yang digunakan adalah tes objektif dalam bentuk jawaban uraian. Sedangkan teknik nontes menggunakan observasi atau pengamatan.

2.1.3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal

Widoyoko (2014: 264) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu kriteria paling rendah untuk menyatakan siswa mencapai ketuntasan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2007 Tentang Standar Penilaian Pendidikan bab F tentang Penilaian oleh Satuan Pendidikan pasal 1 disebutkan, bahwa dalam menentukan KKM setiap mata pelajaran, adalah dengan memperhatikan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik. Berdasarkan peraturan tersebut, penentuan KKM adalah sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing, jadi antara sekolah yang satu dengan yang lainnya bisa berbeda.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, SDN Tugurejo 01 Semarang menetapkan KKM Tahun Pelajaran 2014/2015 untuk mata pelajaran PKn di kelas IV adalah 66.

2.1.4 Pendidikan Karakter

2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa latin *character*, yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak. Dalam kamus psikologi, arti karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral misalnya kejujuran seseorang. Fitri (2012: 20-21) menyatakan pendidikan karakter adalah usaha aktif untuk membentuk kebiasaan sehingga sifat anak akan terukir sejak dini, agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan bijak serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Asmani (2013: 35) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan.

Megawangi (dalam Kesuma, dkk, 2012: 5) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Menurut Kesuma, dkk (2012: 5) menyatakan bahwa pendidikan karakter dalam setting sekolah adalah pembelajaran yang mengarah pada

penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha aktif manusia untuk membentuk kepribadian anak sejak dini melalui pembiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif bagi lingkungan di sekitarnya dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SD.

2.1.4.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Kesuma, dkk (2012: 9) pendidikan karakter dalam setting sekolah memiliki beberapa tujuan antara lain: (1) menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan; (2) mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah; dan (3) membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Menurut Fitri (2012: 22) pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, berakhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung

jawab. Asmani (2013: 42-42) menyatakan tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Selain itu pendidikan karakter juga bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Menurut Kemendiknas (dalam Fitri, 2012: 24), tujuan pendidikan karakter yaitu: (1) mengembangkan potensi kalbu atau nurani atau afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa; (2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religious; (3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa; (4) mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan; (5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan karakter adalah membentuk, menanamkan, memfasilitasi, dan

mengembangkan nilai-nilai positif pada anak agar anak tumbuh menjadi pribadi yang positif, berakhlak karimah, berjiwa luhur, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SD.

2.1.4.3 Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter

Menurut Hasan (dalam Fitri,2012: 39), indikator keberhasilan pendidikan karakter ada dua jenis yaitu (1) indikator sekolah dan kelas dan (2) indikator mata pelajaran. Indikator sekolah dan kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan budaya dan karakter bangsa. Indikator ini berkenaan dengan kegiatan sekolah yang diprogramkan dan kegiatan sekolah sehari-hari. Sedangkan indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu.

Keberhasilan pendidikan karakter di sekolah perlu dikembangkan dengan adanya 18 nilai yang menentukan keberhasilan tersebut. Nilai-nilai tersebut antara lain: (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; dan (18)

tanggung jawab. Adapun indikator keberhasilannya dapat dikembangkan sebagaimana dicontohkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan Pendidikan karakter

No	Nilai	Indikator
1	Religius	a) Mengucapkan salam. b) Berdoa sebelum dan sesudah belajar. c) Melaksanakan ibadah keagamaan. d) Merayakan hari besar keagamaan.
2	Jujur	a) Membuat dan mengerjakan tugas secara benar. b) Tidak menyontek atau memberi sontekan. c) Menmbangun koperasi atai kantin kejujuran. d) Melaporkan kegiatan sekolah secara transparan. e) Melakukan sistem perekrutan sisww secara benar dan adil. f) Melakukan sistem penilaian yang akuntabel dan tidak melakukan manipulasi.
3	Toleransi	a) Memperlakukan orang lain dengan cara yang sama dan tidak membeda-bedakan agama, suku, ras, dan golongan. b) Menghargai perbedaan yang ada tanpa melecehkan kelompok lain.
4	Disiplin	a) Guru dan siswa hadir tepat waktu. b) Menegakkan prinsip dengan memberikan <i>punishment</i> bagi yang melanggar dan <i>reward</i> bagi yang berprestasi. c) Menjalankan tata tertib sekolah.
5	Kerja keras	a) Pengelolaan pembelajaran yang menantang. b) Mendorong semua warga sekolah untuk berprestasi. c) Kompetisi secara <i>fair</i> . d) Memberikan penghargaan kepada siswa berprestasi.
6	Kreatif	a) Menciptakan ide-ide baru disekolah. b) Menghargai setiap karya yang unik dan berbeda. c) Membangun suasana belajar yang mendorong munculnya kreativitas siswa.
7	Mandiri	a) Siswa agar mampu bekerja secara mandiri. b) Membangun kemandirian siswa melalui tugas-tugas yang bersifat individu.
8	Demokratis	a) Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain. b) Sistem pemilihan ketua kelas dan pengurus kelas secara demokratis. c) Mendasarkan setiap keputusan pada musyawarah mufakat.
9	Rasa ingin tahu	a) Sistem pembelajaran diarahkan untuk mengeksplorasi keingintahuan siswa. b) Sekolah memberikan fasilitas, baik melauai media cetak maupun elektronik, agar siswa dapat mencari informasi yang baru.
10	Semangat kebangsaan	a) Memperingati hari-hari besar nasional. b) Meneladani para pahlawan nasional. c) Berkumjung ke tempat-tempat bersejarah. d) Melaksanakan upacara utin sekolah.

		<p>e) Mengikutsertakan dalam kegiatan-kegiatan kebangsaan.</p> <p>f) Memajang gambar tokoh-tokoh bangsa.</p>
11	Cinta tanah air	<p>a) Melaksanakan nasionalisme dan rasa persatuan dan kesatuan bangsa.</p> <p>b) Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p>c) Memajang bendera Indonesia, Pancasila, gambar, presiden serta simbol-simbol negara lainnya.</p> <p>d) Bangga dengan karya bangsa.</p> <p>e) Melestarikan seni dan budaya bangsa.</p>
12	Menghargai prestasi	<p>a) Mengabadikan dan memajang hasil karya siswa di sekolah.</p> <p>b) Memberikan reward setiap warga sekolah yang berprestasi.</p> <p>c) Melatih dan membina generasi penerus untuk mencontoh hasil atau prestasi generasi sebelumnya.</p>
13	Bersahabat/komunikatif	<p>a) Saling menghargai dan menghormati.</p> <p>b) Guru menyayangi siswa dan siswa menghormati guru.</p> <p>c) Tidak menjaga jarak.</p> <p>d) Tidak membedakan dalam berkomunikasi.</p>
14	Cinta damai	<p>a) Menciptakan suasana kelas yang tenang.</p> <p>b) Tidak menoleransi segala bentuk tindak kekerasan.</p> <p>c) Mendorong terciptanya harmonisasi kelas dan sekolah.</p>
15	Gemar membaca	<p>a) Mendorong dan memfasilitasi siswa untuk gemar membaca.</p> <p>b) Setiap pembelajaran didukung dengan sumber bacaan atau referensi.</p> <p>c) Adanya ruang baca, baik di perpustakaan maupun ruang khusus tertentu.</p> <p>d) Menyediakan buku-buku sesuai dengan tahap perkembangan siswa.</p> <p>e) Menyediakan buku-buku yang dapat menarik minat baca siswa.</p>
16	Peduli lingkungan	<p>a) Menjaga lingkungan kelas dan sekolah.</p> <p>b) Memelihara tumbuh-tumbuhan dengan baik tanpa menginjak atau merusaknya.</p> <p>c) Mendukung program <i>go green</i> (penghijauan) di lingkungan sekolah.</p> <p>d) Tersedianya tempat untuk membuang sampah organik dan sampah non organik.</p>
17	Peduli sosial	<p>a) Sekolah memberikan bantuan kepada siswa yang kurang mampu.</p> <p>b) Melakukan kegiatan bakti sosial.</p> <p>c) Melakukan kunjungan di daerah atau kawasan marginal.</p> <p>d) Memberikan bantuan kepada lingkungan masyarakat yang kurang mampu.</p> <p>e) Menyediakan kotak amal atau sumbangan.</p>
18	Tanggung jawab	<p>a) Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik.</p> <p>b) Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan.</p> <p>c) Melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.</p> <p>d) Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.</p>

2.1.4.4 Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Mata Pelajaran PKn

Menurut Fitri (2012: 46) pendidikan karakter bukan berdiri sendiri, melainkan merupakan suatu nilai yang menjadi satu kesatuan dengan setiap mata pelajaran di sekolah. Proses pendidikan karakter tidak dapat langsung dilihat hasilnya dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan proses yang kontinu dan konsisten. Pendidikan karakter berkaitan dengan waktu yang panjang sehingga tidak dapat dilakukan dengan hanya satu kegiatan. Disinilah pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter harus terintegrasi dalam kehidupan sekolah, baik dalam konteks pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pelaksanaan pendidikan karakter yang dilakukan secara terintegrasi ke dalam penyusunan silabus dan indikator yang merujuk pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP. Contoh integrasi ke dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu:

- a. Permainan peran dapat membantu peserta didik untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain. Dengan bermain sosiodrama, peserta didik diharapkan mampu mengekspresikan berbagai emosi dan tingkah laku yang diperankan.
- b. Mempelajari lintas budaya nusantara untuk menanamkan sikap toleransi dan rasa saling menghargai.

2.1.5 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara 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 (BSNP, 2006: 108). Susanto (2015: 226) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter (Aryani dan Susatim, 2010: 18).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengarah untuk terbentuknya warga negara sebagai pribadi yang cerdas, terampil, demokratis, berkarakter sesuai dengan nilai-nilai pancasila, bermoral, dan mempunyai nilai-nilai kebangsaan yang tinggi guna mewujudkan Indonesia yang kuat dan sejahtera, dan demoktaris. Peneliti memfokuskan penelitian pada mata pelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD.

2.1.5.1 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006: 108).

Pendidikan Kewarganegaraan menekankan pada pemaknaan dan pemahaman antara hubungan manusia dengan masyarakat, hubungan manusia dengan lingkungan fisik, kajian mengenai manusia dengan segala aspek dalam sistem hidup bermasyarakat guna menyiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik. Hal tersebut sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh Fenton (dalam Aryani dan Susatim, 2010: 46) tentang tiga tujuan utama PKn, yaitu: (1) menyiapkan para siswa untuk menjadi warga negara yang baik; (2) membimbing peserta didik untuk belajar bagaimana cara berpikir; dan (3) mempelajari kembali warisan budaya bangsa. Menurut Ruminiati (2007: 1-26) menyatakan bahwa tujuan PKn adalah membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Winataputra (2008: 1.20) menyatakan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik

dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana dalam membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD.

2.1.5.2 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan; (2) Norma, hukum dan peraturan yang meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional; (3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, 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 dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka; dan (8) Globalisasi yang meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak dari globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi (BSNP, 2006: 108-109).

Peneliti menggunakan KD: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya yang sesuai dengan ruang lingkup globalisasi.

2.1.5.3 Struktur Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis Pendidikan Umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: (1) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; (2) kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; (3) kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; (4) kelompok mata pelajaran estetika; dan (5) kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga dan kesehatan.

Kurikulum SD/MI memuat delapan mata pelajaran (Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), Muatan Lokal dan Pengembangan Diri. Substansi mata mata pelajaran IPA dan IPS SD/MI merupakan IPA terpadu dan IPS terpadu, pembelajaran pada kelas rendah dilaksanakan melalui pendekatan tematik termasuk PKn, sedangkan kelas tinggi dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Alokasi waktu satu jam pembelajaran 35 menit. Cakupan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yaitu: peningkatan kesadaran, dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebaai manusia. Kesadaran dan wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme, bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, gender, demokrasi, tanggung

jawab sosial, ketaatan pada hukum, membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme (BSNP, 2006: 7-12).

2.1.5.4 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Pembelajaran PKn di sekolah dasar merupakan suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Materi pembelajaran PKn di SD termuat dalam standar kompetensi mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Pembelajaran PKn dalam penelitian ini berfokus pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

Globalisasi berasal dari kata *globe* yang artinya tiruan bumi dalam ukuran kecil dan kata *global* yang artinya meliputi seluruh dunia, serta *isasi* yang artinya proses. Globalisasi adalah proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa kita sadari telah mempengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Berikut ini adalah contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar:

a. Gaya Hidup

Globalisasi berpengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan masyarakat, baik yang di pedesaan maupun perkotaan. Misalnya, pada masyarakat di pedesaan yang dahulu bekerja sebagai petani, kini banyak beralih menjadi pegawai pabrik, karena di pedesaan tersebut telah berdiri beberapa pabrik yang memberikan penghasilan yang lebih baik. Akhirnya, banyak penduduk di desa yang meninggalkan pekerjaannya sebagai petani, bahkan menjual sawahnya untuk dijadikan pabrik-pabrik. Pengaruh hal tersebut adalah tanah pertanian atau persawahan menjadi berkurang.

Pengaruh globalisasi juga tampak pada masyarakat di perkotaan. Kehidupan mereka sudah menyerupai bola kehidupan bangsa-bangsa di luar negeri baik dalam cara hidup maupun dalam berperilaku. 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.

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 dimasyarakat.

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 atau biasa disebut *fastfood*. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali kita temukan. 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.

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 jasyang 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 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. Adanya telepon genggam merupakan alat komunikasi yang praktis, canggih, dan mudah dibawa ke mana

saja. Hal tersebut merupakan pengaruh dari globalisasi tentang cara berpikir dan berperilaku dalam masyarakat.

e. Bidang Ekonomi

Berbagai negara dalam bidang ekonomi telah melaksanakan perdagangan bebas dari berbagai produk kerjasama ekonomi. Pengaruh perdagangan bebas terbukti dengan banyaknya barang-barang dari luar negeri yang masuk ke Indonesia. Selain itu ada sebagian barang yang tidak dikenakan pajak, sehingga dapat bersaing dengan barang-barang buatan dalam negeri, bahkan harga jual barang dari luar negeri tersebut akan lebih murah. Akibatnya perusahaan-perusahaan di Indonesia yang menghasilkan barang-barang yang sejenis akan kalah bersaing dan akhirnya bangkrut. Namun apabila perusahaan Indonesia mampu bersaing, maka perusahaan itu akan dapat menjual barang Indonesia ke luar negeri, bahkan mendirikan pabrik di negara lain. Oleh karena itu kita harus mencintai produksi dalam negeri, agar perusahaan-perusahaan kita dapat bersaing dengan perusahaan dari negara lain.

f. Perilaku dan Nilai

Perilaku manusia dapat berubah akibat adanya globalisasi. Hal ini dapat dilihat dengan mudahnya budaya gotong royong di masyarakat. Perilaku ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya masing-masing dan cenderung bersifat individualistik. Nilai positif dari pengaruh budaya asing adalah cara berpikir yang lebih maju. Sekarang masyarakat lebih bersikap terbuka, bebas untuk berpikir, dan menggali potensi yang dimilikinya. Masyarakat bebas untuk belajar dan mengejar pendidikan setinggi-tingginya.

Tidak ada batasan untuk perempuan maupun laki-laki dalam hal pendidikan. Dengan demikian, masyarakat Indonesia akan semakin siap untuk menghadapi tantangan globalisasi.

Globalisasi memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Dampak positif dari globalisasi diantaranya: (1) dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) komunikasi menjadi semakin mudah; (3) mudah untuk melakukan perjalanan baik darat, udara, dan laut; (4) memacu untuk meningkatkan kualitas diri; (5) mudah dalam memenuhi kebutuhan; (6) masyarakat semakin maju; dan (7) pasar semakin luas.

Globalisasi juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif dari globalisasi diantaranya: (1) menjadikan gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma; (2) pakaian yang digunakan kurang sopan; (3) banyak yang menyukai makanan cepat saji; (4) orang menjadi sangat individualis; (5) budaya konsumtif (konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat); (6) sarana hiburan yang membuat malas (misalnya playstation, dengan adanya playstation, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat); (7) pemborosan; (8) mudah terpengaruh oleh hal-hal yang tidak sesuai dengan kebiasaan dan kebudayaan; (9) banyak meniru perilaku yang buruk; dan (10) segala informasi yang didapat tidak tersaring untuk informai baik dan informasi buruk.

Pengaruh positif dari globalisasi dapat membawa kemajuan bagi bangsa Indonesia. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi adalah ketidaksesuaian

dengan kepribadian yang dimiliki bangsa Indonesia sehingga tidak perlu diterapkan melainkan harus dihindari, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh buruk bagi perkembangan bangsa. Untuk menyikapi globalisasi yang terus berkembang, kita harus membentengi diri dengan agama dan dapat mengendalikan diri kita sendiri.

Globalisasi dapat mempengaruhi kebudayaan suatu negara. Dengan adanya globalisasi kebudayaan suatu negara dapat kita jumpai di berbagai negara. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya Daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang lingkup daerah tersebut. Budaya Nasional adalah gabungan dari budaya daerah yang ada di Negara tersebut. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian, dan meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri. Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

- (1) Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat diundang ke Madrid, Spanyol. Pada 21 sampai 28 Oktober 2003, kelompok kesenian Bougenville ini tampil untuk mengikuti Festival Asia. Pertunjukan kesenian Melayu mereka yang dipadu dengan kesenian Dayak mendapat sambutan yang meriah. Kegiatan ini dapat meningkatkan kerja sama kebudayaan antara kedua negara.
- (2) Grup seni tradisional Indonesia, Nanglang Danasih, tampil di Roma, Italia. Grup ini tampil dalam festival seni internasional dan meraih dua juara. Kegiatan ini untuk memperkenalkan kesenian di kalangan masyarakat internasional.
- (3) Tim kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia. Grup ini tampil dalam acara festival Gendang Nusantara 10-15 April 2003. Mereka mewakili Indonesia. Acara ini yang juga diikuti oleh utusan negara-negara tetangga kita.
- (4) Tim kesenian Bali ke Chili dan Peru. Dalam rangka memenuhi undangan KBRI Tim dari pulau Dewata ini menampilkan tari Saman (Aceh), tari Maengket (Sulawesi), dan sejumlah tari Bali. Pementasan ini bertujuan untuk menjalin kerja sama dan dapat memberikan informasi tentang Indonesia.
- (5) Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang ke Irak. Tim kesenian Indonesia untuk kesekian kalinya tampil dalam Festival Internasional Babylon.

Globalisasi memiliki pengaruh positif dalam memperkenalkan budaya Indonesia ke luar negeri. Selain pengaruh positif, globalisasi juga memiliki pengaruh negatif. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia harus memiliki beberapa sikap sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur yaitu sebagai berikut:

- (1) Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- (2) Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan bangsa lain.
- (3) Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- (4) Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- (5) Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- (6) Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku.
- (7) Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari kebudayaan tersebut.
- (8) Memilih informasi dan hiburan dengan selektif.

Dampak negatif dari bidang teknologi dan informasi dapat diatasi antara lain dengan cara menyaring informasi yang baik dan bermanfaat, diperlukan pengawasan dari semua pihak agar informasi yang beredar di masyarakat tidak membawa dampak negatif terutama untuk kalangan muda.

Sikap konsumtif dapat diatasi dengan cara kesadaran untuk tidak bergaya hidup yang bermewah-mewahan atau dapat dilakukan dengan membeli barang

yang harganya lebih terjangkau namun mempunyai kualitas yang tidak jauh berbeda seperti produk-produk dalam negeri. Hal ini juga berkaitan dengan bidang ekonomi. Untuk mengurangi globalisasi dapat dilakukan dengan meningkatkan produksi dan kualitas produk dalam negeri agar dapat bersaing dengan produk luar. Promosi produk lokal melalui berbagai media massa juga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang produk dalam negeri dan menarik konsumen untuk beralih pada produk lokal.

Berdasarkan uraian materi tersebut, pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya akan membuat siswa kelas IV SD dapat memberikan contoh pengaruh positif dan negatif dari globalisasi dan cara menyikapi pengaruh dari globalisasi tersebut. Siswa akan lebih bijaksana dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia.

2.1.6 Model *Problem Based Instruction*

Arends (Trianto, 2007: 68) menyatakan bahwa pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Hamdani (2011: 87) menyatakan

bahwa dalam pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Instruction*) lebih menekankan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Ibrabim dan Nur (Rusman, 2014: 241) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi pada siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah yang ada di dunia nyata.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Instruction* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam mencari dan menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD.

2.1.6.1 Langkah-Langkah Model *Problem Based Instruction*

Menurut Arends (Trianto, 2011: 98) menjelaskan langkah-langkah model Pengajaran Berdasarkan Masalah antara lain:

a. Orientasikan siswa pada masalah

Langkah ini meliputi guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita

untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.

b. Mengorganisasikan siswa agar belajar

Meliputi guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Meliputi guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja

Meliputi guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Meliputi guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

2.1.7 Media *Audio Visual*

Rohman dan Amri (2013: 196) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar-mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

pesan (Hamdani, 2011: 72). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar (Uno, 2012: 65). Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2012: 8).

Sudjana dan Rivai (2011: 2) mengungkapkan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran; dan (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan siswa seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Peneliti menggunakan media *audio visual* untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media *Audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media, yaitu audio dan visual. Hamdani (2011: 249) menyatakan bahwa media *audio visual* merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar, contoh

media *audio visual* yaitu program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*). Sutikno (2013: 108-109) mengemukakan bahwa media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Ada dua jenis media *audio visual* yaitu: (1) *audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*soundslide*), film rangkai suara; (2) *audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette. Anitah (2009: 6.31) mengemukakan bahwa media *audio visual* merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau disebut media pandang dengar. Langkah-langkah penggunaan media *audio visual* menurut Arsyad (2014: 143) sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan diri (mempelajari tujuan dan materi, memilih alat yang tepat, berlatih dan memeriksa alat yang akan digunakan).
- b. Membangkitkan kesiapan siswa.
- c. Mendengarkan materi audio (menuntun siswa menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat)
- d. Diskusi (membahas) materi program audio.
- e. Menindaklanjuti program.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang menggabungkan dua unsur yaitu suara (*audio*) dan gambar (*visual*) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi

kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD.

2.1.8 Penerapan Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran PKn

2.1.8.1 Pengertian Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual*

Trianto (2007: 67) menyatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Instruction*) lebih menekankan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog (Hamdani, 2011: 87). Hal tersebut sesuai dengan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru melainkan berfokus pada peserta didik dalam mengembangkan dirinya (Yamin, 2013: 135).

Berdasarkan berbagai pendapat dan teori konstruktivisme tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam mencari dan menggunakan berbagai

sumber belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD melalui tayangan media *audio visual*.

2.1.8.2 Teori yang Mendasari

Teori yang mendukung model *Problem Based Instruction* dengan media *audio visual* dalam pembelajaran, yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri.

Pendidik dalam teori konstruktivisme bukanlah sebagai orang yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik, sebab peserta didik yang harus mengkonstruksikan pengetahuan di dalam memorinya sendiri. Sebaliknya, tugas utama pendidik adalah: (1) memperlancar peserta didik dengan cara mengajarkan cara-cara membuat informasi bermakna dan relevan dengan peserta didik; (2) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan gagasannya sendiri; dan (3) menanamkan kesadaran belajar dan menggunakan strategi belajarnya sendiri. Teori konstruktivisme memandang bahwa peserta didik sebagai individu yang selalu memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan prinsip-prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip-prinsip

tersebut. Hal ini memberikan implikasi bahwa peserta didik harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2011: 137).

Tokoh pengembang konsep konstruktivisme ini adalah Piaget dan Vygotsky yang didasarkan pada pandangan konstruktivisme kognitif. Proses pembelajaran melalui pendekatan perilaku sudah tidak tepat lagi untuk diterapkan karena menciptakan peserta didik berdasar kehendak pembelajar, sementara peserta didik memiliki kemampuan dan intelek berkembang ketika individu menghadapi pengalaman baru dan mereka berusaha mengatasi masalah yang ditimbulkan dari pengalaman itu. Dalam usaha menemukan pemahaman ini, individu menghubungkan pengetahuan sebelumnya dan mengkonstruksikan makna baru. Teori konstruktivisme mendukung pada model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

Teori konstruktivisme memandang dibutuhkan model pembelajaran yang kreatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemikiran dan pengalaman siswa secara mandiri. Siswa akan termotivasi dan tertantang untuk menyelesaikan masalahnya khususnya dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

2.1.8.3 Tujuan dari Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual*

Menurut Trianto (2011: 94-96) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan:

- a. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah memberikan dorongan kepada peserta didik untuk tidak hanya sekedar berpikir sesuai konkret, tetapi lebih dari berpikir terhadap ide-ide yang abstrak dan kompleks yang telah dirancang untuk mengajarkan ide dan keterampilan yang lebih konkret kepada peserta didik.

- b. Belajar peranan orang dewasa autentik

Model pembelajaran berdasarkan masalah penting untuk menjembatani antara pembelajaran di sekolah formal dengan aktivitas mental yang dijumpai di luar sekolah. Implikasi pembelajaran berdasarkan masalah antara lain: (1) mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas, (2) memiliki elemen-elemen belajar magang, sehingga siswa secara bertahap dapat memahami peran orang yang diamati, dan (3) melibatkan siswa dalam penyelidikan sehingga memungkinkan mereka untuk menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahaman terhadap fenomena tersebut secara mandiri.

- c. Menjadi pembelajar yang mandiri

Pembelajaran berdasarkan masalah dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom. Melalui bimbingan guru dapat

mendorong dan mengarahkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata, siswa belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang sesuai untuk memperoleh informasi dan sekaligus memecahkan masalah dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD melalui tayangan video.

2.1.9 Karakteristik Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual*

2.1.9.1 Langkah-Langkah Penerapan Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual*

Penelitian ini mengkombinasikan model *Problem Based Instruction* dan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah

Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dan memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan

- b. Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar
Membentuk siswa secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- c. Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
Membimbing siswa dalam mengumpulkan informasi.
- d. Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Membantu siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya serta berbagi tugas dengan temannya.
- e. Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi

2.1.9.2 Sistem Sosial

Peranan guru dalam penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya adalah sebagai fasilitator dan pembimbing siswa dalam pembelajaran. Guru harus siap menjadi pembimbing sekaligus tutor bagi para siswa sehingga dapat memberikan motivasi, semangat, dan membantu siswa dalam menguasai keterampilan memecahkan masalah. Guru dapat melakukan pembelajaran dengan mengorganisasikan siswa pada masalah kontekstual yang dapat mendorong mereka untuk mampu menemukan masalahnya, menelaah

kuantitas, kualitas, dan kompleksitas masalah yang diajukan. Dalam pembelajaran, siswa secara aktif menemukan pengetahuan baru dalam memecahkan masalah sehingga pembelajaran tidak terpusat pada guru. Pembelajaran di sekolah akan lebih menyenangkan, karena siswa menyelidiki lingkungan dan membangun pengetahuannya sendiri untuk memecahkan suatu permasalahan.

Tabel 2.2 Keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*

Sintaks PBL	Langkah-langkah penerapan model <i>Problem Based Instruction</i> berbantuan media <i>audio visual</i>	
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
a. Orientasi siswa pada masalah	Guru mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pembelajaran) Guru memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan (keterampilan bertanya).	Siswa mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran (<i>emotional activities</i>). Siswa memahami masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan (<i>visual activities</i>).
b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membentuk siswa secara berkelompok (keterampilan mengelola kelas).	Siswa membentuk kelompok belajar (<i>emotional activities</i>).
c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	Siswa melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi (<i>motor activities</i>).
d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya serta berbagi tugas dengan temannya (keterampilan menjelaskan).	Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya (<i>oral activities</i>).
e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membuat kesimpulan (keterampilan menutup pelajaran). Guru melakukan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran).	Siswa membuat kesimpulan (<i>mental activities</i>). Siswa mengerjakan soal evaluasi (<i>writing activities</i>).

2.1.9.3 Prinsip Reaksi

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* memberikan dampak yang baik bagi siswa dan guru. Siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan guru akan semakin kreatif dalam strategi pembelajaran. Komunikasi antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa harus terjalin dengan baik sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dalam membentuk interaksi yang baik dibutuhkan keterampilan guru dalam menguasai pembelajaran di kelas. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

Mengadaptasi pendapat Rusman (2014: 80-92) tentang 9 keterampilan dasar mengajar guru, peneliti memfokuskan keterampilan guru yang harus dikuasai dalam peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SD melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya mencakup: (1) keterampilan membuka pelajaran berupa: mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran; (2) keterampilan bertanya berupa: memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan; (3) keterampilan mengelola kelas berupa: membentuk siswa secara berkelompok; (4) keterampilan membimbing diskusi

kelompok kecil berupa: membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi; (5) keterampilan menjelaskan berupa: menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya; dan (6) keterampilan menutup pelajaran berupa: menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

2.1.9.4 Sistem Pendukung

Model *Problem Based Instruction* merupakan model yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya. Masalah dapat berasal dari berbagai sumber belajar, misalnya buku-buku teks, koran, internet, dan lingkungan masyarakat. Masalah juga dapat diberikan melalui media *audio visual* yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan siswa. Peran guru lebih memfungsikan dirinya sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa dapat belajar untuk berpikir dan menyelesaikan masalahnya sendiri. Sistem pendukung dalam penelitian ini berupa media *audio visual*, buku gambar, lembar kerja siswa, dan soal evaluasi.

2.1.9.5 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan. Dampak instruksional yang dicapai dengan *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dapat meningkat. Dampak pengiring merupakan hasil belajar yang mengiri hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Dampak pengiring yang timbul dalam pembelajaran dengan model

Problem Based Instruction berbantuan media *audio visual* adalah terbentuknya kemampuan berpikir kreatif, tanggung jawab, berpikir kritis, dan percaya diri pada siswa.

2.1.9.6 Kelebihan dan Kekurangan model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual*

Hamdani (2011: 88) menyatakan beberapa kelebihan dalam penerapan model *Problem Based Instruction* antara lain: (1) siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik; (2) siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain; dan (3) siswa dapat memperoleh pemecahan dari berbagai sumber. Menurut Trianto (2011: 96) kelebihan pembelajaran berdasarkan masalah sebagai suatu model pembelajaran adalah: (a) realistik dengan kehidupan siswa; (b) konsep sesuai dengan kebutuhan siswa; (c) memupuk sifat inquiry siswa; (d) retensi konsep jadi kuat; dan (e) memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dalam pelaksanaannya antara lain:

- a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang ditayangkan melalui video.
- b. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami permasalahan dan menemukan solusi melalui tayangan video.

- c. Mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis melalui permasalahan yang diamati lewat tayangan video.
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam diskusi kelompok.
- e. Melatih siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya melalui berbagai sumber belajar.
- f. Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan membangun terciptanya kerja sama yang baik diantara masing-masing siswa dalam kelompok.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* juga memiliki kelemahan dalam pelaksanaannya, antara lain:

- a. Siswa kurang nyaman dalam pembelajaran untuk memecahkan sendiri masalahnya. Hal ini dikarenakan siswa terbiasa mendapatkan informasi dari guru.
- b. Siswa kurang percaya diri. Hal ini dikarenakan mereka belum memahami dengan apa yang mereka pelajari.
- c. Pembelajaran kurang cocok untuk diterapkan di kelas rendah.
- d. Langkah-langkah pembelajaran yang cukup rumit sehingga membutuhkan waktu untuk persiapan.

2.1.9.7 Upaya untuk Mengatasi Kelemahan Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual*

Berdasarkan kekurangan model pembelajaran tersebut, solusi untuk mengurangi kemungkinan terjadinya permasalahan selama pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan langkah-langkah *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* kepada peserta didik, memberikan permasalahan yang diawali dengan masalah yang mudah kepada siswa dengan menggunakan media yang menarik minat siswa kemudian siswa diajak untuk berpikir kritis.
- b. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang didapatkan selama penyelidikan dengan jujur.
- c. Guru menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* di kelas tinggi yaitu di kelas IV agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Guru harus benar-benar paham tentang model dan langkah-langkahnya, maka dari itu guru harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan matang mulai dari RPP, media pembelajaran, pembagian kelompok, dan harus memperhatikan alokasi waktu yang dibutuhkan jika ada tugas-tugas yang diberikan kepada siswa sehingga tidak terlalu menghabiskan banyak waktu.

2.1.10 Hubungan Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* dengan Kualitas Pembelajaran PKn

Peneliti berasumsi bahwa ada hubungan positif antara penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dengan kualitas pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3. Semakin baik pelaksanaan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3 maka semakin baik pula kualitas pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3.

Peneliti memprediksi model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3. Dengan dilaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang”, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan model *Problem Based Instruction* media *audio visual* pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penelitian tersebut antara lain:

Penelitian dari *Fransina Masela* (2012). Judul penelitian tersebut adalah “Penerapan Model *Problem Based Instruction* (PBI) untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran PKn di SDN Tanggung 1 Kota Blitar”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan 2 siklus. Subjek dari penelitian ini adalah kelas V di SDN Tanggung 01 Kota Blitar dengan jumlah 22 siswa. Setiap siklus PTK terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar laporan, catatan lapangan, soal tes, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase pada hasil belajar setelah tindakan PBI dilakukan dari siklus I sampai siklus II. Persentase pada hasil karya siswa (laporan) mengalami peningkatan sebesar 5% dari siklus I sebesar 76% ke siklus II sebesar 81%. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif juga mengalami peningkatan sebesar 8,9%. Persentase hasil belajar pada siklus I sebesar 82% dan pada siklus II sebesar 90,90%. Daya serap klasikal siswa juga mengalami peningkatan sebesar 2,63%. Pada siklus I daya serap klasikal sebesar 83% dan siklus II sebesar 85,63%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa penggunaan model problem based introduction (PBI) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Tanggung 01 Kota Blitar.

Penelitian dari Ni Nengah Tirta (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Instruction*). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar

53,24 dengan standar deviasi 5,07. Sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya sebesar 60,97 dengan standar deviasi 4,00. Untuk hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 70,86, dengan standar deviasi 10,86 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 44,83%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 88,10, dengan standar deviasi 7,49 dan ketuntasan klasikal siswa mencapai 93,10%.

Penelitian dari Murman, dkk (2013). Judul penelitian tersebut adalah “Penerapan Pendekatan Konstruktivisme melalui Metode *Problem Based Instruction* (PBI) untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 130 Seluma”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus terdiri 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah pada siklus I diperoleh hasil analisis observasi guru 26,5 dengan kriteria cukup hasil analisis observasi siswa 18,5 dengan kriteria kurang nilai rata-rata hasil tes 5,8 dengan ketuntasan klasikal 50 %. Pada siklus II mengalami peningkatan di peroleh hasil analisis observasi guru menjadi 31,5 dengan kriteria baik, hasil analisis observasi siswa 31 dengan kriteria baik nilai hasil tes dengan rata-rata 7,3 dengan ketuntasan klasikal 85 %. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Problem Based Instruction* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VI SD 130 Seluma.

Penelitian dari Ferid Aquarista (2011) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Introduction* (PBI) untuk Meningkatkan Aktivitas

dan Hasil Belajar PKn Kelas V di SDN Bareng 3 Kota Malang”. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas V B SDN Bareng 03 Kota Malang (arsip nilai yang dimiliki guru) juga menunjukkan bahwa, dari 38 siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 hanya 18 anak (45%), sedangkan yang dibawah SKM sebanyak 20 anak (55%). Hasil temuan penelitian ini mengacu pada paparan data, yang menggambarkan secara umum, penerapan model PBI pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tentang materi "organisasi" di SDN Bareng 3 Malang. Hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran PBI menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal terjadi peningkatan dari 63,25 pada observasi awal menjadi 73,95 pada tindakan siklus I. Sedangkan peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus II meningkat dari 73,95 menjadi 83,65. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBI dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Bareng 3 Kecamatan Klojen Kota Malang, materi pokok Organisasi.

Penelitian dari Fenti Ayuni Lestari (2011) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) pada Siswa Kelas V SDN Jombok 01 Kabupaten Jombang”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase pada aktivitas belajar siswa dan hasil belajar setelah tindakan PBI dilakukan dari siklus I sampai siklus II. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif juga mengalami peningkatan sebesar 29,7%. Persentase hasil belajar pada siklus I sebesar 40,7% dan pada siklus II sebesar 70,4%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa penggunaan

model *Problem Based Instruction* (PBI) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Jombok 01 Kabupaten Jombang.

Penelitian dari Silvi Aprilia (2012) yang berjudul “Penggunaan Media Audiovisual Berbasis *Hyperlink* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V Di SDN Karangbesuki I Kecamatan Sukun Kota Malang” diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media audiovisual berbasis *hyperlink* yang diterapkan dengan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas V di SDN Karangbesuki I Malang. Hasil penelitian ketrlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis *hyperlink* meningkat pada siklus I sebesar 86% dan pada siklus II sebesar 91,5%. Aktivitas belajar siswa kelas V mengalami peningkatan nilai rata-rata yang cukup baik yaitu pada siklus I sebesar 69,88 pada siklus II sebesar 81. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 69,59 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,61. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penggunaan audio visual berbasis *hyperlink* pada model STAD mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Karangbesuki I mampu mengatasi masalah-masalah yang ada di kelas. Aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 21% dan hasil belajar siswa meningkat sebesar 31%.

Penelitian dari Ana Istihanah (2013) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audiovisual Kelas V SD”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak dua siklus, dan tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik

observasi, tes, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada I yaitu 71,8 dan pada siklus II meningkat menjadi 88,3. Sementara itu, ketuntasan belajar menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I ketuntasan mencapai 68% dan pada siklus II ketuntasan mencapai 84%. Kendala-kendala yang dihadapi adalah suasana kelas kurang kondusif, siswa kurang aktif, dan pengelolaan waktu. Cara mengatasinya dengan pengkondisian kelas yang baik, memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan pengaturan waktu pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas VB SDN Manukan Kulon II/499 Surabaya.

Penelitian dari *Ni Gusti Ayu Made Armita Jayanti, dkk (2014) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ASSURE Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus IV Kediri, Tabanan"*. Penelitian ini dilaksanakan di SD No.1 Kediri, Tabanan dengan menggunakan metode eksperimen semu dengan desain Nonequivalent Kontrol Group Desain. Populasi penelitian berjumlah 248 siswa kelas V dan sampel penelitian berjumlah 75 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Menghasilkan dua kelas sampel yang terdiri atas satu kelas sampel yang dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas dijadikan kelas kontrol yang ditentukan dengan cara diundi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t, yaitu Polled Varians. Hasil analisis data menunjukkan ($t_{hitung} = 10,69 > t_{tabel} = 2,00$) berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $dk = 73 (n_1 + n_2 - 2)$. Berdasarkan uji

normalitas dan homogenitas data nilai gain skor ternormalisasi (Normalized Gain Score) PKn siswa kelas V dari kedua kelompok tersebut diperoleh data kedua kelompok normal dan homogen. Didukung oleh adanya perbedaan nilai rata-rata kedua kelas, yaitu kelas eksperimen = 0,20 > = 0,09 kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji-t didukung oleh perbedaan nilai rata-rata kedua kelas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran ASSURE berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus IV Kediri, Tabanan tahun ajaran 2013/2014.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat meningkat dengan baik, maka dari itu penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan pendukung untuk melaksanakan penelitian. Dalam hal ini, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang”.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

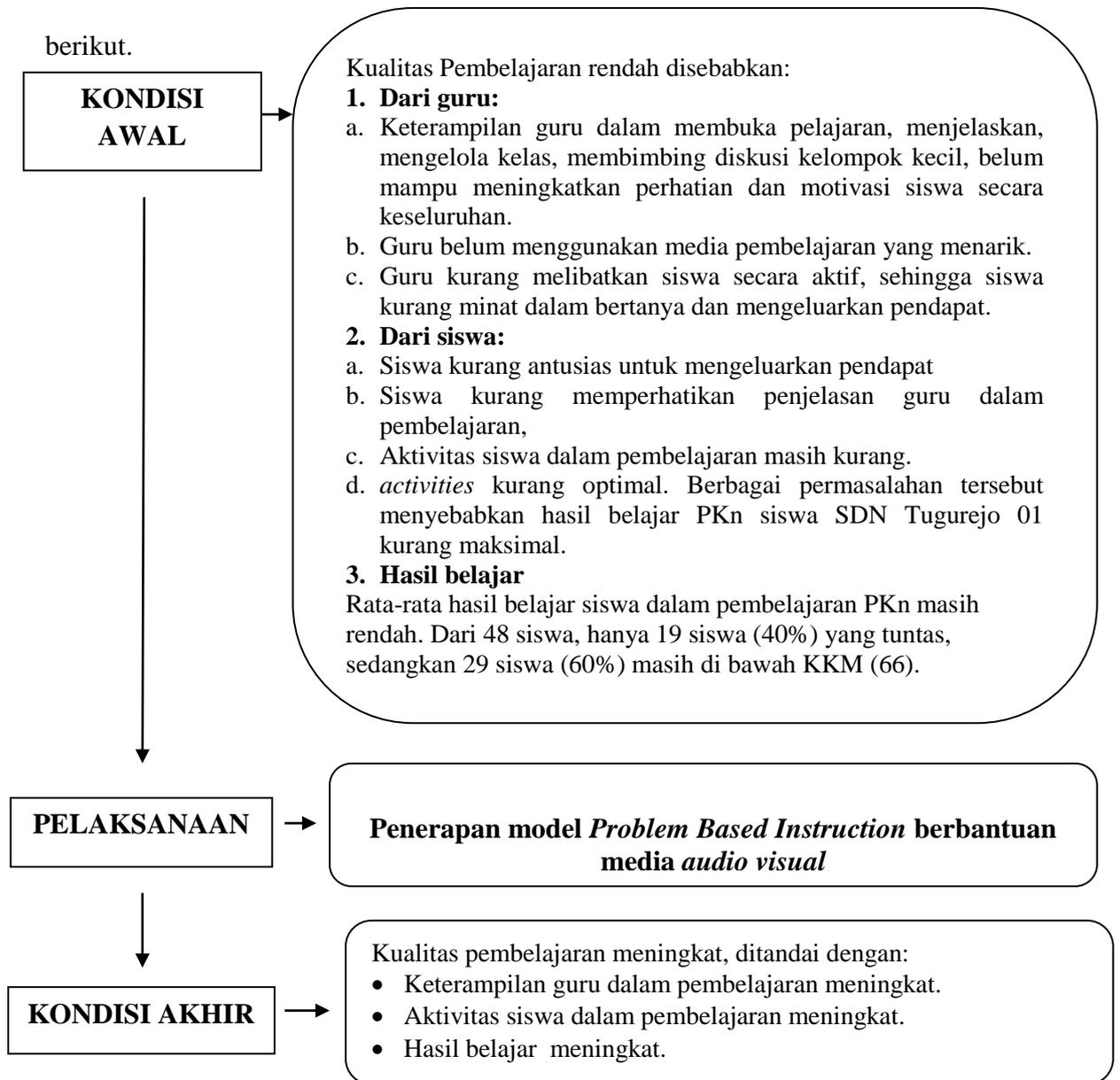
Berdasarkan kajian teori tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui berbagai keterampilan dasar mengajar guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Tugurejo 01 dalam pembelajaran PKn di kelas IV masih terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut meliputi: (1) guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif hal ini dikarenakan keterampilan guru dalam membuka pelajaran kurang optimal, guru dalam pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif dalam tanya jawab hal ini menunjukkan bahwa guru dalam keterampilan bertanya masih kurang, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif dalam hal ini keterampilan menjelaskan yang diberikan guru kepada siswa masih kurang, guru belum mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa cepat bosan dan cenderung mengganggu teman yang lain dalam hal ini keterampilan guru dalam mengelola kelas dan membimbing diskusi kelompok kecil masih belum optimal, guru dalam membuat kesimpulan belum melibatkan siswa secara aktif hal ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menutup pelajaran masih kurang; (2) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang disampaikan sehingga aktivitas siswa dalam *emotional activities* masih kurang, siswa kurang antusias dalam memberikan pendapatnya sehingga aktivitas siswa dalam *oral activities* masih kurang, siswa juga kurang antusias dalam menanggapi pertanyaan baik dari guru maupun jawaban siswa lain sehingga aktivitas siswa dalam *mental activities, motor activities, oral activities dan listening activities* kurang optimal, banyak siswa yang tidak mencatat hal-hal yang penting yang disampaikan guru sehingga aktivitas siswa dalam *writing activities* kurang optimal. Berbagai

permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar PKn siswa SDN Tugurejo 01 kurang maksimal yang ditunjukkan oleh hasil analisis data sebanyak 60% siswa belum mencapai KKM mata pelajaran PKn yaitu 66. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80, dengan rata-rata kelas yaitu 62,50. Dari 48 siswa, yang mencapai KKM hanya 19 siswa sedangkan sisanya 29 siswa belum mencapai KKM. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

Peneliti bersama kolaborator merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* akan menciptakan pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif dan dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan pemecahan masalah sehingga pemahaman siswa akan pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih baik yang dampaknya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran dengan adanya media *audio visual* yang dapat menggambarkan kejadian menjadi lebih nyata. Media pembelajaran yang menarik digunakan supaya siswa tertarik dan tidak mudah bosan. Selain itu, pemberian reward juga akan diterapkan untuk lebih memotivasi siswa.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan skema



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

- a. Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.
- b. Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.
- c. Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

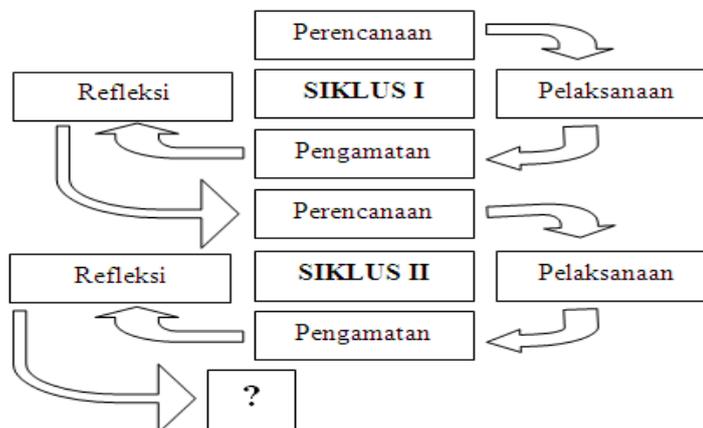
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis, dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru atau tenaga pendidik, kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan (Iskandar, 2012: 20). Suyadi (2012: 18) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Peneliti merencanakan PTK sesuai dengan tahapan-tahapan yang dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut.



Gambar 3.1 Alur Langkah-langkah PTK

(Arikunto, 2008: 16)

3.1.1 Perencanaan

Arikunto (2008: 17) pada tahap perencanaan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. dalam tahap 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.

Tahap perencanaan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Menentukan identifikasi masalah dan menganalisis alternatif pemecahan masalah,
- b. Menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan,

- c. Mengkaji materi pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang yang akan dilakukan penelitian tindakan kelas beserta indikatornya,
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*,
- e. Menyiapkan media yang digunakan dalam penelitian yaitu media *audio visual*.
- f. Menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran.
- g. Menyiapkan kamera sebagai dokumentasi dalam penelitian.
- h. Menyiapkan alat evaluasi hasil belajar berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.

3.1.2 Pelaksanaan

Arikunto (2008: 18) pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pada pelaksanaan tindakan, guru harus mentaati hal yang telah dirumuskan dalam rancangan. Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana tindakan yang telah dibuat (Iskandar, 2012: 117). Pelaksanaan tindakan berlangsung di

dalam kelas dan dilakukan oleh guru yang tentunya mengacu pada kurikulum yang berlaku dan hasilnya diharapkan berupa perbaikan dan peningkatan pembelajaran di kelas tersebut.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran melalui Model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3. Dalam pelaksanaan PTK ini peneliti merencanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Untuk siklus selanjutnya tergantung rekomendasi hasil refleksi akhir siklus sebelumnya.

3.1.3 Observasi

Arikunto (2008: 19) kegiatan pengamatan dilakukan oleh seorang pengamat yang dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Pada tahap ini perlu menggunakan mempertimbangkan penggunaan beberapa jenis instrumen penelitian. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa sesuai lembar observasi serta pelaksanaan evaluasi selama pembelajaran PKn pada KD 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

3.1.3 Refleksi

Arikunto (2008: 19-20) menjelaskan bahwa refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan. Setelah mengkaji keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus dua dan tiga agar pelaksanaannya lebih efektif. Menurut Iskandar (2012: 119) menyatakan bahwa refleksi merupakan tahapan untuk mengkaji dan memproses data yang didapat saat dilakukan observasi tindakan. Jika terdapat masalah dalam tindakan maka dilakukan tindakan ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sehingga permasalahan dapat terjawab dengan kebenaran ilmiah. Refleksi dalam penelitian ini akan dilakukan bersama kolaborator yaitu guru kelas IV SDN Tugurejo 01. Kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan PTK yang tampak akan diperbaiki dalam siklus selanjutnya jika diperlukan, sehingga indikator keberhasilan dapat tercapai.

3.2 LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang. Pemilihan ini berdasarkan pada pertimbangan peneliti dan kolaborator. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana peneliti juga berperan sebagai guru pelaksana tindakan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang dengan jumlah siswa 48, yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

3.3 VARIABEL PENELITIAN

3.3.1 Variabel Tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*. Model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam mencari dan menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD melalui tayangan video.

3.3.2 Variabel Masalah

Variabel masalah dalam penelitian ini meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang.

3.3.2.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam penelitian ini adalah usaha yang dilakukan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV SD melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya mencakup: (1) keterampilan membuka pelajaran berupa: mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran; (2) keterampilan bertanya berupa: memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan; (3) keterampilan mengelola kelas berupa: membentuk siswa secara berkelompok; (4) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berupa: membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi; (5) keterampilan menjelaskan berupa: menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya; dan (6) keterampilan menutup pelajaran berupa: menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

3.3.2.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa untuk mengubah tingkah laku dengan cara melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan

Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD yang indikatornya mencakup: (1) *emotional activities* berupa: mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran; membentuk kelompok belajar; (2) *visual activities* berupa: memahami masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan; (3) *motor activities* berupa: melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi; (4) *oral activities* berupa: mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) *mental activities* berupa: menyimpulkan pembelajaran; dan (6) *writing activities* berupa: mengerjakan soal evaluasi.

3.3.2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku yang dialami seseorang setelah mengikuti kegiatan melalui interaksi seseorang dengan lingkungannya yang dapat menimbulkan perubahan baik sikap maupun tingkah lakunya dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV SD yang diukur secara kuantitatif untuk aspek kognitif level ingatan, pemahaman, dan penerapan dengan Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

3.4 SIKLUS PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun rincian tiap siklus adalah sebagai berikut:

3.4.1 Siklus 1

3.4.1.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus I dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan pelaksanaan pada siklus pertama. Hal yang dilakukan yaitu:

- a. Bertujuan untuk perbaikan kualitas Pembelajaran PKn meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.
- b. Menerapkan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yang terdiri atas 5 langkah yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah yang kegiatannya meliputi: mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dan memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar yang kegiatannya meliputi: membentuk siswa secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok yang kegiatannya meliputi: membimbing siswa dalam mengumpulkan informasi; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi dengan temannya membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses

pemecahan masalah yang kegiatannya meliputi: menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi. Sintak tersebut terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu pada pendahuluan, inti, dan penutup.

- c. Menelaah materi pembelajaran PKn sesuai dengan Kompetensi Dasar (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan dengan materi globalisasi.
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.
- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja.
- f. Menyiapkan media pembelajaran berupa video, *speaker*, laptop, roll, dan LCD Proyektor.
- g. Menyiapkan lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan dengan materi globalisasi melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.
- h. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanakan siklus I dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*. Pelaksanaannya

dilakukan satu kali pertemuan. Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1.2.1 Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Memberikan salam.
- c. Absensi.
- d. Mengadakan apersepsi untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan bertanya: “Siapa di kelas ini yang sudah membawa handphone? Handphone merupakan salah satu pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi”.
- e. Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar.
- f. Memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

3.4.1.2.2 Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Guru menayangkan video tentang globalisasi pada layar. (elaborasi)
- b. Siswa mengamati media audio visual berupa video tentang globalisasi yang ditayangkan oleh guru. (eksplorasi)
- c. Guru memberikan pertanyaan mengenai video tentang globalisasi yang telah ditayangkan kepada siswa. (elaborasi)
- d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. (eksplorasi)
- e. Guru memberikan konfirmasi jawaban dari siswa. (elaborasi)

- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian globalisasi, dampak positif dan negatif dari globalisasi. (elaborasi)

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar, yang kegiatannya meliputi:

- g. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa. (elaborasi)
- h. Siswa membentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. (eksplorasi)
- i. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok. (elaborasi)

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, yang kegiatannya meliputi:

- j. Siswa dalam masing-masing kelompok berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. (eksplorasi)
- k. Siswa dalam kelompok menggunakan sumber dalam mengumpulkan informasi yang lebih relevan. (eksplorasi)
- l. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan. (elaborasi)

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang kegiatannya meliputi:

- m. Guru menunjuk perwakilan siswa dari beberapa kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya. (elaborasi)
- n. Siswa dari perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. (eksplorasi)

- o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menanggapi kelompok yang maju. (elaborasi)
- p. Siswa yang lain menanggapi hasil pemaparan siswa yang sudah maju. (eksplorasi)
- q. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. (konfirmasi)
- r. Siswa yang aktif mendapatkan reward tepuk tangan dari teman-temannya. (konfirmasi)

3.4.1.2.3 Penutup (15 menit)

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- c. Siswa mendapatkan soal evaluasi.
- d. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru secara individu.
- e. Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan kepada siswa.
- f. Guru menutup pelajaran dan salam.

3.4.1.3 Observasi

Pengamatan pada siklus I ini tahap kegiatannya antara lain:

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh

globalisasi di lingkungan melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.
- c. Mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran yang belum tercantum dalam catatan lapangan.

3.4.1.4 Refleksi

Penelitian siklus I diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*. Data tersebut dianalisis kembali bersama kolaborator sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran siklus II.

Refleksi pada siklus I difokuskan pada berbagai masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Refleksi yang ada dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

a. Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I menunjukkan bahwa keterampilan guru memperoleh rata-rata skor 2,57 dengan jumlah skor 18 dengan kategori baik. Agar pembelajaran selanjutnya lebih baik lagi maka perlu ada perbaikan pada kekurangan-kekurangan yang terjadi di siklus I pada siklus II.

Kekurangan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- (1) Keterampilan guru dalam mengelola kelas yaitu dalam membentuk siswa secara berkelompok belum optimal, sebagian siswa masih terlihat gaduh dan belum memperhatikan penjelasan guru dengan baik.
- (2) Keterampilan guru dalam menjelaskan yaitu dengan memberikan bimbingan kepada siswa untuk menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya masih belum optimal, sebagian siswa masih terlihat gaduh saat temannya memaparkan hasil diskusi. Guru juga belum memberikan teguran yang tegas kepada siswa yang tidak memperhatikan.
- (3) Keterampilan guru dalam menutup pelajaran yaitu dengan melakukan evaluasi masih belum optimal, guru belum memberikan umpan balik berupa tindak lanjut terhadap jalannya pembelajaran yang telah berlangsung.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1 kelas IV berdampak positif pada keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus I. Adapun kelebihan tersebut adalah:

- (1) Keterampilan guru dalam membuka pelajaran yaitu mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran sudah baik, guru sudah menyiapkan siswa

untuk mengikuti pembelajaran dengan tertib dan tenang, memberikan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.

- (2) Keterampilan guru dalam bertanya yaitu memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan sudah baik. Masalah yang ditayangkan dalam media *audio visual* sudah sesuai dengan materi yang akan dipelajari, guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi pertanyaan yang sudah diberikan, dan meningkatkan antusias siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan.
- (3) Keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil yaitu membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi sudah baik. Guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi, dan bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, serta menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- (4) Keterampilan guru dalam menutup pelajaran yaitu menyimpulkan pembelajaran sudah baik, guru telah menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami, simpulan yang diberikan sudah sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan, dan bahasa yang digunakan juga sopan.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan pada siklus I, guru bersama kolaborator melakukan upaya perbaikan untuk tahap pelaksanaan siklus II sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya memberi sanksi yang tegas kepada siswa yang tidak memperhatikan dan membuat gaduh. Guru sebaiknya mengelola waktu

dengan baik agar tugas yang diberikan selesai tepat waktu yang telah ditentukan.

- b. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi hasil diskusi yang sudah dipaparkan oleh temannya dan menegur siswa yang tidak memperhatikan.
- c. Guru hendaknya memberikan tindak lanjut berupa remedial atau pengayaan terhadap siswa setelah pembelajaran berlangsung.

b. Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor 16,92 dengan kategori cukup. Hal ini disebabkan siswa belum terbiasa berkelompok dalam pembelajaran. Kekurangan pada aktivitas siswa siklus I sebagai berikut:

- (1) Aktivitas siswa pada *visual activities* yaitu memahami masalah dalam tayangan video masih belum optimal, sebagian siswa belum mencatat hal-hal penting yang ada dalam media *audio visual* yang ditayangkan, siswa juga belum berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam media *audio visual* yang ditayangkan.
- (2) Aktivitas siswa pada *motor activities* yaitu melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi masih belum optimal, sebagian siswa belum terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan belum memberikan ide atau pendapatnya dalam memecahkan masalah.
- (3) Aktivitas siswa pada *oral activities* yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya masih belum optimal, sebagian siswa belum berani menawarkan diri untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas, siswa yang lain juga

belum berani menanggapi hasil diskusi yang telah dipaparkan, sebagian siswa juga belum memperhatikan dan mendengarkan paparan yang telah disampaikan dengan tenang.

- (4) Aktivitas siswa pada *mental activities* yaitu menyimpulkan pembelajaran masih belum optimal, sebagian siswa masih belum berani menawarkan diri untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa belum berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran, dan memperhatikan simpulan dengan tenang.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1 di kelas IV berdampak positif pada aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I. Adapun kelebihan tersebut antara lain:

- (1) Aktivitas siswa pada *emotional activities* yaitu mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran dan membentuk kelompok belajar sudah baik. Siswa sudah mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, terlihat dengan adanya banyak siswa yang sudah mengeluarkan alat tulis yang diperlukan saat pembelajaran, siswa sangat antusias dan percaya diri menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru, siswa sudah mendengarkan penjelasan guru dengan tenang. Siswa dalam membentuk kelompok belajar sudah baik, sebagian siswa sudah menerima anggota kelompoknya dengan baik, siswa antusias berkelompok dengan langsung bergabung dengan kelompoknya dan membawa perlengkapan belajarnya.

- (2) Aktivitas siswa pada *writing activities* yaitu pada mengerjakan soal evaluasi sudah baik. Siswa sudah mengerjakan soal evaluasi dengan tenang dan mandiri, sebagian siswa sudah mengumpulkan soal evaluasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan aktivitas siswa pada siklus I, guru bersama kolaborator melakukan upaya perbaikan sebagai berikut:

- (1) Guru menegur siswa yang tidak memperhatikan selama pembelajaran berlangsung. Guru sebaiknya menginstruksikan siswa untuk mencatat hal-hal penting selama pembelajaran berlangsung.
- (2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan ide-ide/gagasannya untuk memecahkan masalah yang telah diberikan.
- (3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil paparan kelompok yang sudah maju.
- (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran.

c. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* memperoleh tingkat ketuntasan klasikal 65% dan belum mencapai indikator ketuntasan klasikal yang ditentukan ($\geq 80\%$) maka perlu ada perbaikan pada siklus berikutnya (siklus II).

3.4.2 Siklus II

3.4.2.1 Perencanaan

- a. Bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi:
 - (1) Keterampilan guru untuk indikator: (a) keterampilan mengelola kelas yaitu membentuk siswa secara berkelompok; (b) keterampilan menjelaskan yaitu membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya; dan (c) keterampilan menutup pelajaran yaitu melakukan evaluasi.
 - (2) Aktivitas siswa untuk indikator: (a) *visual activities* yaitu memahami masalah dalam tayangan video; (b) *motor activities* yaitu melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi; (c) *oral activities* yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan (d) *mental activities* yaitu menyimpulkan pembelajaran.
- b. Menerapkan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dengan revisi pada sintaks: (1) mengorganisasikan siswa untuk belajar yang kegiatannya meliputi: membentuk siswa secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa; (2) mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi dengan temannya membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang kegiatannya meliputi: menyimpulkan pembelajaran.

- c. Menelaah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional dengan materi kebudayaan nasional.
- d. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, materi ajar PKn tentang kebudayaan nasional melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan *audio visual*.
- e. Menyiapkan media berupa LCD, Laptop, roll yang lebih panjang, dan speaker untuk menayangkan video tentang kebudayaan nasional.
- f. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja.
- g. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru serta catatan lapangan dalam proses pembelajaran PKn berlangsung.
- h. Menyiapkan kamera untuk dokumentasi dalam proses pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

3.4.2.2.1 Pendahuluan (10 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.
- b. Memberikan salam.
- c. Absensi.
- d. Mengadakan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “Pernahkah kalian melihat tari Kecak? Berasal dari manakah tari Kecak tersebut? Tari

Kecak merupakan contoh kebudayaan nasional yang dimiliki bangsa Indonesia”.

- e. Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu untuk melestarikan budaya bangsa.
- f. Memotivasi siswa agar lebih mencintai dan melestarikan budaya Indonesia.

3.4.2.2.2 Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Guru menayangkan media *audio visual* berupa video tentang kebudayaan nasional pada layar. (elaborasi)
- b. Siswa memperhatikan video tentang kebudayaan nasional. (eksplorasi)
- c. Guru memberikan pertanyaan mengenai tayangan video tersebut. (elaborasi)
- d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. (eksplorasi)
- e. Guru memberikan konfirmasi jawaban dari siswa. (elaborasi)
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian kebudayaan nasional dan jenis-jenis kebudayaan nasional. (elaborasi)
- g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum jelas. (elaborasi)

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar, yang kegiatannya meliputi:

- h. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa. (elaborasi)
- i. Siswa membentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. (eksplorasi)

j. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok yang duduk dengan tenang dan tertib. (elaborasi)

k. Siswa mendengarkan batas waktu yang telah ditentukan guru untuk menyelesaikan tugasnya yaitu 25 menit. (eksplorasi)

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, yang kegiatannya melalui:

l. Siswa dalam masing-masing kelompok berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. (eksplorasi)

m. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk bekerja sama agar permasalahan yang diberikan dapat terselesaikan dengan benar dan cepat sesuai waktu yang diberikan. (elaborasi)

n. Siswa dalam kelompok menggunakan beberapa sumber untuk mengumpulkan informasi. (eksplorasi)

o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan. (elaborasi)

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang kegiatannya meliputi:

p. Guru meminta ketua kelompok mengangkat poster yang sudah dibuat oleh kelompoknya. (eksplorasi)

q. Perwakilan dari kelompok yang posternya terpilih maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. (eksplorasi)

r. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menanggapi kelompok yang maju. (elaborasi)

- s. Siswa yang lain menanggapi hasil pemaparan siswa yang sudah maju. (eksplorasi)
- t. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusi. (konfirmasi)
- u. **Siswa mendapatkan reward berupa bintang dari guru dan tepuk tangan dari teman yang lain.** (konfirmasi)

3.4.2.2.3 Penutup (15 menit)

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- c. Siswa mendapatkan soal evaluasi dari guru.
- d. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru secara individu.
- e. **Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan remedial dan pengayaan untuk dikerjakan di rumah.**
- f. **Guru meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya.**
- g. Guru menutup pelajaran dan salam.

3.4.2.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.
- c. Mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran yang belum tercantum dalam catatan lapangan.

3.4.2.4 Refleksi

Penelitian pada siklus II diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*. Data tersebut dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran siklus III.

Refleksi pada siklus II difokuskan pada berbagai masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Refleksi yang ada dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

c. Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus II menunjukkan bahwa keterampilan guru memperoleh rata-rata skor 3,14 dengan jumlah skor 22 dengan kategori baik. Agar pembelajaran selanjutnya lebih baik lagi maka perlu ada perbaikan pada kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus II. Adapun kekurangan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- (1) Keterampilan guru dalam menjelaskan yaitu membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya masih belum optimal. Sebagian siswa masih terlihat gaduh saat temannya memaparkan hasil diskusi, beberapa siswa belum berani menanggapi hasil diskusi kelompok yang sudah dipaparkan.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.2 kelas IV berdampak positif pada keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus II. Adapun kelebihan tersebut adalah:

- (1) Keterampilan guru dalam membuka pelajaran yaitu mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran sudah sangat baik, guru sudah menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan tertib dan tenang, memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, dan meningkatkan perhatian siswa dengan memberikan motivasi.
- (2) Keterampilan guru dalam bertanya yaitu memunculkan masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan sudah sangat baik. Masalah yang ditayangkan dalam media *audio visual* sudah sesuai dengan materi yang akan dipelajari,

pertanyaan yang diberikan oleh guru juga sudah jelas dan dapat didengarkan oleh semua siswa, guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi pertanyaan yang sudah diberikan, dan meningkatkan antusias siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan.

- (3) Keterampilan guru dalam mengelola kelas yaitu membentuk siswa secara berkelompok sudah baik, guru sudah mengatur posisi tempat duduk siswa untuk setiap kelompok, memberikan petunjuk dan alokasi waktu pengerjaan tugas kelompok, dan sudah memberikan teguran kepada siswa yang tidak memperhatikan.
- (4) Keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil yaitu membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi sudah baik. Guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi, bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, dan menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- (5) Keterampilan guru dalam menutup pelajaran yaitu menyimpulkan pembelajaran dan melakukan evaluasi sudah baik, guru telah menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami, simpulan yang diberikan sudah sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan, dan bahasa yang digunakan juga sopan. Guru dalam melakukan evaluasi telah sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru telah menyampaikan rencana untuk pembelajaran berikutnya, dan memberikan salam.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan pada siklus II, guru bersama kolaborator melakukan upaya perbaikan untuk tahap pelaksanaan siklus II sebagai berikut:

- (1) Guru sebaiknya memberikan sanksi kepada siswa yang belum memperhatikan dengan mendatanginya dan memberikan pertanyaan agar siswa tersebut tidak membuat kegaduhan.
- (2) Guru hendaknya memberikan penguatan baik verbal maupun non verbal dengan menyebutkan nama siswa dan memberikan reward agar siswa termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran dan berani mengungkapkan ide/gagasan yang dimilikinya.

b. Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor 21,16 dengan kategori baik. Hal ini disebabkan siswa belum terbiasa berkelompok dalam pembelajaran. Kekurangan aktivitas siswa pada siklus II sebagai berikut:

- (1) Aktivitas siswa pada *emotional activities* yaitu mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran sudah baik, hanya beberapa siswa yang belum berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam media *audio visual* yang ditayangkan. Siswa dalam berkelompok sudah antusias, menerima anggota kelompoknya dengan baik, dan membawa perlengkapan belajarnya untuk bergabung dengan kelompoknya, hanya beberapa siswa yang masih membuat kegaduhan dalam kelompok.
- (2) Aktivitas siswa pada *motor activities* yaitu melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi sudah baik, hanya beberapa siswa belum terlibat aktif

dalam diskusi kelompok, siswa sudah memberikan ide atau pendapatnya dalam memecahkan masalah yang diberikan, mereka bekerja sama dalam anggota kelompok dan berbagi tugas dengan baik.

- (3) Aktivitas siswa pada *oral activities* yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya sudah baik, siswa sudah mendengarkan pemaparan hasil diskusi dengan tenang, menanggapi hasil pemaparan dengan baik, siswa memaparkan hasil diskusi dengan bahasa yang jelas, beberapa siswa sudah berani untuk memaparkan hasil diskusi tanpa ditunjuk oleh guru.
- (4) Aktivitas siswa pada *mental activities* yaitu menyimpulkan pembelajaran sudah baik, beberapa siswa sudah berani menawarkan diri untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa belum berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran, menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan jelas, dan memperhatikan simpulan dengan tenang.

Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn pada KD 4.2 di kelas IV berdampak positif pada aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus II. Adapun kelebihan tersebut antara lain:

- (1) Aktivitas siswa pada *visual activities* yaitu memahami masalah dalam media *audio visual* yang ditayangkan sudah sangat baik. Siswa sudah memperhatikan tayangan video dengan tenang dan tidak membuat kegaduhan, mencatat hal-hal penting yang ada dalam tayangan video tersebut, dan berani bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami.

- (2) Aktivitas siswa pada *writing activities* yaitu pada mengerjakan soal evaluasi sudah sangat baik. Siswa sudah mengerjakan soal evaluasi dengan tenang dan mandiri, dan mengumpulkan soal evaluasi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan aktivitas siswa pada siklus II, guru bersama kolaborator melakukan upaya perbaikan sebagai berikut:

- (1) Guru sebaiknya memotivasi siswa agar memperhatikan pembelajaran dengan baik dan mencatat hal-hal penting selama pembelajaran berlangsung.
- (2) Guru mengarahkan siswa untuk memberikan pendapatnya dalam berdiskusi untuk memecahkan masalah yang telah diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran.

c. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.2 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* tingkat ketuntasan klasikal 77% dan belum mencapai indikator ketuntasan klasikal yang ditentukan ($\geq 80\%$) maka perlu ada perbaikan pada siklus berikutnya (siklus III).

3.4.3 Siklus III

3.4.3.1 Perencanaan

- a. Bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi:
 - (1) Keterampilan guru untuk indikator: (a) keterampilan menjelaskan yaitu membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya.
 - (2) Aktivitas siswa untuk indikator: (a) *emotional activities* yaitu mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran dan membentuk kelompok belajar; (b) *motor activities* yaitu melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi; (c) *oral activities* yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan (d) *mental activities* yaitu menyimpulkan pembelajaran.
- b. Menerapkan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dengan revisi pada sintaks:
 - (1) mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi dengan temannya membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya.
- c. Menelaah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya dengan materi menyikapi pengaruh globalisasi.
- d. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, materi ajar PKn tentang menyikapi pengaruh globalisasi melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan *audio visual*.

- e. Menyiapkan media berupa LCD, Laptop, roll yang lebih panjang, dan speaker untuk menayangkan video tentang menyikapi pengaruh globalisasi.
- f. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja.
- g. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru serta catatan lapangan dalam proses pembelajaran.
- h. Menyiapkan kamera untuk dokumentasi dalam proses pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

3.4.3.2.1 Pendahuluan (10 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Memberikan salam.
- c. Absensi.
- d. Mengadakan apersepsi untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan bertanya “Anak-anak, pertemuan kemarin kita sudah membahas tentang kebudayaan nasional. Kebudayaan nasional yang dimiliki bangsa Indonesia sangat banyak sekali. Kita bisa melihatnya dari tayangan televisi. Dengan melihat tayangan televisi yang bermanfaat itu merupakan salah satu contoh dampak positif dari globalisasi. Selain dampak positif globalisasi memiliki dampak negatif. Lalu sikap apa saja yang dapat kita ambil untuk menghindari pengaruh negatif dari gobalisasi?”

- e. Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu untuk bijaksana dalam menyikapi pengaruh negatif dari globalisasi.
- f. Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa untuk memperhatikan pembelajaran dengan baik agar dapat mengerjakan evaluasi dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Guru mengarahkan kepada siswa agar selektif dalam memilih informasi dan hiburan yang baik.

3.4.3.2.2 Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Guru menayangkan media *audio visual* yang berupa video tentang upaya menyikapi pengaruh globalisasi pada layar. (elaborasi)
- b. Siswa memperhatikan video tentang upaya menyikapi pengaruh globalisasi yang ditayangkan oleh guru. (eksplorasi)
- c. Guru memberikan pertanyaan mengenai tayangan video tersebut. (elaborasi)
- d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. (eksplorasi)
- e. Guru memberikan konfirmasi jawaban siswa. (elaborasi)
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang upaya dalam menyikapi pengaruh negatif dari globalisasi. (elaborasi)
- g. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. (eksplorasi)

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar, yang kegiatannya meliputi:

- h. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa. (elaborasi)

- i. Siswa membentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. (eksplorasi)
- j. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok apabila kelompok tersebut tenang. (elaborasi)
- k. Siswa mendengarkan batas waktu yang telah ditentukan guru untuk menyelesaikan tugasnya yaitu 25 menit. (eksplorasi)

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, yang kegiatannya meliputi:

- l. Siswa dalam masing-masing kelompok berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. (eksplorasi)
- m. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk bekerja sama agar permasalahan yang diberikan dapat terselesaikan dengan benar dan cepat sesuai waktu yang diberikan. (elaborasi)
- n. Siswa dalam kelompok menggunakan beberapa sumber buku dalam mengumpulkan informasi yang lebih relevan. (eksplorasi)
- o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan. (elaborasi)
- p. Siswa dapat lebih tenang dan berkonsentrasi terhadap penyelesaian masalah yang diberikan guru. (eksplorasi)

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang kegiatannya meliputi:

- q. **Ketua kelompok mengumpulkan hasil diskusi dan karyanya kedepan.** (eksplorasi)

- r. **Siswa diam dan melihat hasil karya yang diperlihatkan guru di depan dan memilih karya yang paling baik.** (eksplorasi)
- s. **Siswa perwakilan kelompok dari karya yang telah dipilih guru maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya.** (eksplorasi)
- t. **Siswa yang ditunjuk guru maju ke depan dan memaparkan hasil kelompoknya dengan catatan semua siswa diam dan memperhatikan.** (eksplorasi)
- u. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menanggapi kelompok yang maju. (elaborasi)
- v. Siswa yang lain menanggapi hasil pemaparan siswa yang sudah maju. (eksplorasi)
- w. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. (konfirmasi)
- x. **Siswa mendapatkan reward bintang dari guru dan tepuk tangan dari siswa lain.** (konfirmasi)

3.4.3.2.3 Penutup (15 menit)

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru secara individu.

- d. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan remedial dan pengayaan untuk dikerjakan di rumah.
- e. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya.
- f. Guru menutup pelajaran dan salam.

3.4.3.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.
- c. Mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran yang belum tercantum dalam catatan lapangan.

3.4.3.4 Refleksi

a. Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus III memperoleh jumlah skor 27 dengan skor rata-rata 3,86 dengan kategori sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan, sehingga siklus dihentikan.

b. Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III memperoleh jumlah skor 24,12 dengan skor rata-rata 3,44 dengan kategori sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan, sehingga siklus dihentikan.

c. Hasil Belajar

Berdasarkan tabel di atas, terlihat persentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio* visual pada kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang siklus III adalah 92% dengan rincian sebanyak 44 siswa memperoleh nilai ≥ 66 dan 4 siswa memperoleh nilai < 66 . Berdasarkan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$ maka hasil belajar siswa pada siklus III masuk dalam kriteria tuntas, sehingga siklus dihentikan.

3.5 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya dengan model

Problem Based Instruction berbantuan media *audio visual* yang terjadi dari siklus pertama hingga siklus ketiga.

3.5.1.2 Siswa

Sumber data siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang sebanyak 48 siswa yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Hasil pengamatan diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga, hasil belajar siswa selama pembelajaran melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

3.5.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan, hasil pengamatan, dan hasil foto dokumentasi selama kegiatan pembelajaran.

3.5.1.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa catatan selama proses pembelajaran berlangsung yang memuat hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, baik aktivitas siswa maupun keterampilan guru.

3.5.2 Jenis Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dipaparkan dalam bentuk angka-angka. Pengambilan data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan setiap akhir pertemuan setiap siklus. Data tersebut diperoleh dari data hasil belajar siswa kelas

IV SDN Tugurejo 01 Semarang. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

3.5.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa, tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya (Arikunto, 2008: 131).

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa: (1) model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* adalah model yang paling baik untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya pada siswa kelas IV SD; (2) kategori atau kriteria dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya,

4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar yang dikategorikan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K).

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.5.3.1 Teknik Tes

Poerwanti (2008: 1.5) tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan yang sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Tes adalah sekumpulan butir yang merupakan sampel dari populasi butir yang mengukur perilaku tertentu baik berupa keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, bakat, dan sebagainya dimana dalam penyelenggaraannya siswa didorong untuk memberikan penampilan maksimalnya (Purwanto, 2008: 65). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes merupakan alat ukur yang sering digunakan dalam evaluasi pembelajaran.

3.5.3.2 Teknik Non Tes

3.5.3.2.1 Pengamatan atau observasi

Menurut Poerwanti (2008: 3.22), observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati. Observasi dilakukan untuk mengkaji perilaku kelas, interaksi antara siswa dan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati (*observable*), terutama keterampilan sosial (*social skills*). Hasilnya biasanya berupa jumlah dan sifat dari masalah perilaku di kelas. Observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran Pkn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya dengan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*.

3.5.3.2.2 Dokumentasi

Sugiyono (2013: 329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2008: 231). Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai

siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto.

3.5.3.2.3 *Catatan Lapangan*

Menurut Arikunto (2008: 78) menyatakan bahwa catatan lapangan adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi. Catatan lapangan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan dalam melakukan refleksi. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa penting yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya dengan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yang bertujuan untuk memperkuat data.

3.6 VALIDITAS ALAT PENGUMPUL DATA

Sugiyono (2013: 363) menyatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek

penelitian. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

3.6.1 Validitas Isi

Sugiyono (2013: 182), Instrumen yang harus mempunyai validitas isi (*content validity*) adalah instrumen yang berbentuk tes yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan. Untuk instrumen yang berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pelajaran. Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini harus menyesuaikan dengan materi pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya kelas IV, mulai dari standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.

3.6.2 Validitas Konstruk

Sugiyono (2013: 177), instrumen yang dikonstruksi adalah tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu. Validitas konstruk digunakan untuk mengukur data non tes. Berdasarkan uraian tersebut, butir instrumen non tes dalam penelitian ini harus berkaitan dengan indikator, definisi operasional, dan konsep teori tentang variabel yang diukur (dalam hal ini keterampilan guru dan aktivitas siswa).

Berdasarkan uraian tersebut, maka instrumen pengumpul data dalam penelitian ini harus sesuai dengan silabus pembelajaran PKn kelas IV, mulai dari standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

3.7.1 Teknik Analisis Kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis: (1) skor ketuntasan hasil belajar; (2) *mean* atau rata-rata skor dan; dan (3) uji beda mean pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.

Langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Skor

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

Keterangan: N = skor

B = banyaknya butir soal yang dijawab benar

St = skor teoritis

(Poerwanti dkk, 2008: 6.15)

b. Menghitung Mean atau Rata-Rata

Rumus menentukan mean menurut Sugiyono (2007: 54) adalah sebagai

berikut:
$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan: x = nilai rata-rata

$\sum xi$ = jumlah semua nilai siswa

n = jumlah siswa

Menurut Aqib (2011:41) untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = presentase

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan dalam dua kategori tuntas (≥ 66) dan tidak tuntas (< 66), dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
≥ 66	$\geq 80\%$	Tuntas
< 66	$< 80\%$	Tidak Tuntas

Kriteria ketuntasan belajar siswa dapat menentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas.

Kriteria deskriptif persentase dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Untuk Untuk menentukan skor dalam empat kategori tersebut, langkah-langkah yang perlu dilakukan yaitu:

- (1) Menentukan skor maksimal dan minimal
- (2) Menentukan jarak interval
- (3) Membagi rentang skor menjadi empat kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. (Widoyoko, 2013: 110)

Jika:

T = skor tertinggi

R = skor terendah

t = jumlah kelas interval

i = jarak interval

maka:

$$i = \frac{T-R}{t}$$

c. Uji Beda Mean

Perbedaan mean variabel keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siklus I, II, dan III dalam penelitian ini diuji dengan uji perbedaan mean yang dianalisis menggunakan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

3.7.2 Teknik Analisis Kualitatif

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan keterampilan guru, pengamatan aktivitas siswa, dan catatan lapangan selama pembelajaran pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan

Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya di kelas IV.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* adalah yang paling baik dalam meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya.
- b. Kategori atau kriteria dalam penelitian ini yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kategori atau kriteria keterampilan guru

Skor	Kriteria	Nilai
> 22,75 s/d 28	Sangat baik	A
> 17,5 s/d 22,75	Baik	B
> 12,25 s/d 17,5	Cukup	C
7 s/d 12,25	Kurang	D

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media audio

visual, dikatakan sangat baik apabila dapat mencapai 4 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 22,75 sampai 28 yang menunjukkan skala 4 > 3, 2, 1. Dikatakan baik apabila dapat mencapai 3 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 17,5 sampai 22,75 yang menunjukkan skala 3 > 2, 1. Dikatakan cukup apabila dapat mencapai 2 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 12,25 sampai 17,5 yang menunjukkan skala 2 > 1. Dikatakan kurang apabila hanya dapat mencapai 1 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 7 sampai 12,25 yang menunjukkan skala 1.

Tabel 3.3 Kategori atau kriteria aktivitas siswa

Skor	Kriteria	Nilai
> 22,75 s/d 28	Sangat baik	A
> 17,5 s/d 22,75	Baik	B
> 12,25 s/d 17,5	Cukup	C
7 s/d 12,25	Kurang	D

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model Problem Based Instruction berbantuan media audio visual, dikatakan sangat baik apabila dapat mencapai 4 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 22,75 sampai 28 yang menunjukkan skala 4 > 3, 2, 1. Dikatakan baik apabila dapat mencapai 3 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 17,5 sampai 22,75 yang menunjukkan skala 3 > 2, 1. Dikatakan cukup apabila dapat mencapai 2 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 12,25 sampai 17,5 yang menunjukkan skala 2 > 1. Dikatakan kurang apabila hanya dapat mencapai 1 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 7 sampai 12,25 yang

menunjukkan skala 1.

Tabel 3.4 Kategori atau kriteria hasil belajar

Skor	Kriteria	Nilai
81 s/d 100	Sangat Baik	A
61 s/d 80	Baik	B
41 s/d 60	Cukup	C
20 s/d 40	Kurang	D

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model Problem Based Instruction berbantuan media audio visual, dikatakan sangat baik apabila memperoleh skor interval 81 sampai 100 yang artinya memiliki penguasaan materi 81% sampai 100%. Dikatakan baik apabila memperoleh skor skor interval 61 sampai 80 yang artinya memiliki penguasaan materi 61% sampai 80%. Dikatakan cukup apabila memperoleh skor interval 41 sampai 60 yang artinya memiliki penguasaan materi 41% sampai 60%. Dikatakan kurang apabila memperoleh skor interval 20 sampai 40 yang artinya memiliki penguasaan materi 20% sampai 40%.

Tabel 3.5 Kategori atau kriteria hasil belajar ranah afektif

Skor	Kriteria	Nilai
14 s/d 16	Sangat Baik	A
11 s/d 13	Baik	B
8 s/d 10	Cukup	C
4 s/d 7	Kurang	D

Hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di

lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model Problem Based Instruction berbantuan media audio visual, dikatakan sangat baik apabila dapat mencapai 4 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 14 sampai 16 yang menunjukkan skala 4 > 3, 2, 1. Dikatakan baik apabila dapat mencapai 3 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 11 sampai 13 yang menunjukkan skala 3 > 2, 1. Dikatakan cukup apabila dapat mencapai 2 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 8 sampai 10 yang menunjukkan skala 2 > 1. Dikatakan kurang apabila hanya dapat mencapai 1 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 4 sampai 7 yang menunjukkan skala 1.

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 dengan indikator sebagai berikut:

- a. Adanya peningkatan keterampilan guru dalam menyajikan pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* meningkat dengan kriteria minimal baik dengan skor lebih besar dari 17,5 sampai 22,75.

- b. Meningkatnya aktivitas siswa pada pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor lebih besar dari 17,5 sampai 22,75.
- c. 80% siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual yaitu sebesar ≥ 66 dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* yang paling baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 di kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) memiliki 5 sintak yang terbagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup; (2) sistem sosial yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran adalah prinsip belajar aktif, kerjasama, demokratis, sportif, dan diskusi; (3) prinsip reaksi yang dikembangkan dalam pembelajaran adalah interaksi belajar mengajar yang interaktif, inovatif dan menyenangkan; (4) sistem pendukung yang harus ada dalam penelitian ini adalah media berupa media *audio visual*, buku gambar, lembar kerja siswa, dan soal evaluasi; dan (5) dampak instruksional yang dapat dicapai dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, sedangkan dampak pengiring yang timbul dalam pembelajaran adalah dapat

membentuk kemampuan berpikir kreatif, bertanggungjawab, berpikir kritis dan percaya diri.

- b. Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 di kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang. Pada siklus I memperoleh jumlah skor 18 dengan skor rata-rata 2,57 kategori baik, Siklus II memperoleh jumlah skor 22 dengan skor rata-rata 3,14 kategori baik, dan siklus III memperoleh jumlah skor 27 dengan skor rata-rata 3,86 kategori sangat baik. Keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- c. Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 di kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang. Pada siklus I skor rata-rata 16,92 kategori cukup, Siklus II skor rata-rata 20,23 kategori baik, dan siklus III skor rata-rata 24,12 kategori sangat baik. Aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- d. Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar 65%, Siklus II persentase ketuntasan hasil belajar 77%, dan siklus III persentase ketuntasan hasil belajar 92%. Hasil

belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam kriteria baik dengan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 80%.

5.2 SARAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian pada siswa kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Teoritis

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran PKn, sebaiknya menggunakan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* karena sudah terbukti efektif.

5.2.2 Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, bagi:

a. Guru

- (1) Guru sebaiknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran sebagai alternatif dalam pembelajaran. Guru sebaiknya menerapkan model *Problem Based Instruction* dalam kegiatan pembelajaran, karena model tersebut dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan mengungkapkan ide-ide yang dimiliki.
- (2) Guru sebaiknya menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran agar dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Media yang digunakan guru sebaiknya dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana pembelajaran di kelas akan lebih kondusif. siswa akan

menemukan sendiri pengetahuannya melalui bantuan media *audio visual* yang ditampilkan.

- (3) Penerapan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* membutuhkan waktu dan persiapan yang baik dalam membuat video atau mendownload dari internet. Guru sebaiknya membuat perencanaan waktu dengan baik dan membuat media *audio visual* yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Sekolah

Peningkatan hasil belajar siswa sangat didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Sekolah sebaiknya meningkatkan yang dapat berupa fasilitas media pembelajaran di SD yang sesuai dengan kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aprilia, Silvi. 2012. *Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Hyperlink untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V Di SDN Karangbesuki I Kecamatan Sukun Kota Malang*.
- Aqib, Zainal. 2009. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aquarista, Ferid. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Introduction (PBI) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Kelas V di SDN Bareng 3 Kota Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aryani, Kusuma Ine dan Markum Susatim. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan berbasis nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Asmani, Jamal Mak'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Budiningsih, C. Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

- Depdiknas. 2006. *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BSNP.
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kurikulum Mata Pelajaran PKn*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Gunawan, Rudy. 2014. *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.
- Istihanah, Ana. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audiovisual Kelas V SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 1 No. 2
- Jayanti, Ni Gusti Ayu Made Armita, Made Putra, dan Ida Bagus Gede Surya Abadi. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ASSURE Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus IV Kediri, Tabanan*. Mimbar PGSD. Vol. 2 No. 1
- Kesuma, Dharma, Cepi Triatna, Johar Permana. 2012. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lestari, Fenti Ayuni. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) pada Siswa Kelas V SDN Jombok 01 Kabupaten Jombang*. Universitas Negeri Malang.

- Masela, Fransina. 2012. *Penerapan Model Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran PKn di SDN Tanggung 1 Kota Blitar*. Universitas Negeri Malang.
- Murman, Daimun, Hambali, dan Hasnawati. 2013. *Penerapan Pendekatan Konstruktivisme melalui Metode Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 130 Seluma*. UNIB Scholar Respository.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dikjendikti Depdiknas 2007.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Setiawan, Andang. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Problem Based Intruction Berbantuan Blog Pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Susanto, Ahmad.2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Sutikno, M. Sobry. 2013. *BELAJAR dan PEMBELAJARAN. Lombok: Holistica*.
- Suyadi. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Tirta, Ni Nengah. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa. Jurnal Jurusan Pendidikan PKn*. Vol. 1 No. 3.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- _____. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widhihastrini, Florentina. 2012. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: PGSD FIP UNNES.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Winataputra, Udin S., 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin, Martinis. 2013. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Instrumen	No Item
Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model <i>Problem Based Instruction</i> berbantuan media <i>audio visual</i> .	1. Keterampilan membuka pelajaran	Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran	Lembar pengamatan keterampilan guru	1
	2. Keterampilan bertanya	Memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan		2
	3. Keterampilan mengelola kelas	Membentuk siswa secara berkelompok		3
	4. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi		4
	5. Keterampilan menjelaskan	Membantu siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya		5
	6. Keterampilan menutup pelajaran	Menyimpulkan pembelajaran		6
	7. Keterampilan menutup pelajaran	Melakukan evaluasi		7

Pedoman Deskriptor Penilaian Keterampilan Guru dalam *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn* melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Keterampilan Guru	Sub Indikator	Deskriptor
1. Keterampilan membuka pelajaran	Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran	a. Menyiapkan siswa dengan tertib dan tenang. b. Memberikan apersepsi. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Menarik perhatian siswa dengan memberikan motivasi.
2. Keterampilan bertanya	Memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan	a. Masalah yang diajukan sesuai dengan materi. b. Pertanyaan yang diberikan jelas dan didengarkan semua siswa. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi. d. Meningkatkan antusias siswa untuk memecahkan masalah.
3. Keterampilan mengelola kelas	Membentuk siswa secara berkelompok	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan tertib dan tenang. b. Mengatur posisi tempat duduk untuk setiap kelompok. c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas kelompok. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan.
4. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi	a. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi. b. Memberikan waktu kepada siswa untuk mengumpulkan informasi. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti. d. Menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok.
5. Keterampilan menjelaskan	Membantu siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya	a. Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dan mengarahkan siswa untuk membuat karya. b. Menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. c. Meminta siswa lain untuk menanggapi hasil yang sudah dipresentasikan. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan.

6. Keterampilan menutup pelajaran	Menyimpulkan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami. b. Menyimpulkan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. d. Menggunakan bahasa yang sopan.
7. Keterampilan menutup pelajaran	Melakukan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. c. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. d. Salam.

Keterangan:

1. Apabila muncul 4 deskriptor, maka kategorinya sangat baik dengan kriteria A.
2. Apabila muncul 3 deskriptor, maka kategorinya baik dengan kriteria B.
3. Apabila muncul 2 deskriptor, maka kategorinya cukup dengan kriteria C.
4. Apabila muncul 1 deskriptor, maka kategorinya kurang dengan kriteria D.

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang SIKLUS

Nama SD : SDN Tugurejo 01 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ II

Hari / Tanggal :

PETUNJUK:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	apabila deskriptor tidak nampak sama sekali atau ada 1 deskriptor yang tampak
2	apabila ada 2 deskriptor yang tampak
3	apabila ada 3 deskriptor yang tampak
4	apabila semua deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2011: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian				Skor
			1	2	3	4	
1	Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran (ketrampilan membuka pelajaran).	a. Menyiapkan siswa dengan tertib dan tenang. b. Memberikan apersepsi. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Menarik perhatian siswa dengan memberikan motivasi.					
2.	Memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan (keterampilan bertanya).	a. Masalah yang diajukan sesuai dengan materi. b. Pertanyaan yang diberikan jelas dan didengarkan semua siswa. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi. d. Meningkatkan antusias siswa untuk memecahkan masalah.					

3	Membentuk siswa secara berkelompok (keterampilan mengelola kelas).	<ul style="list-style-type: none"> a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan tertib dan tenang. b. Mengatur posisi tempat duduk untuk setiap kelompok. c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas kelompok. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan. 						
4	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi. b. Memberikan waktu kepada siswa untuk mengumpulkan informasi. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti. d. Menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok. 						
5	Membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya (keterampilan menjelaskan).	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dan mengarahkan siswa untuk membuat karya. b. Menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. c. Meminta siswa lain untuk menanggapi hasil yang sudah dipresentasikan. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan. 						
6	Menyimpulkan pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami. b. Menyimpulkan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. d. Menggunakan bahasa yang sopan. 						
7	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Memberikan umpan balik 						

		terhadap proses pembelajaran. c. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. d. Salam.					
--	--	--	--	--	--	--	--

Semarang,

Kolabolator,

Kriteria keterampilan guru ditentukan dengan penghitungan sebagai berikut.

$$R = \text{skor terendah} = 7$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 28$$

$$t = \text{jumlah kelas interval} = 4$$

$$i = \text{jarak interval}$$

maka:

$$i = \frac{T-R}{t}$$

$$i = \frac{28-7}{4}$$

$$i = \frac{21}{4}$$

$$= 5,25$$

Kriteria ketuntasan keterampilan guru

Skor	Kriteria
> 22,75 s/d 28	Sangat Baik
> 17,5 s/d 22,75	Baik
> 12,25 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 12,25	Kurang

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*, dikatakan sangat baik apabila dapat mencapai 4 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 22,75 sampai 28 yang menunjukkan skala 4 > 3, 2, 1. Dikatakan baik apabila dapat mencapai 3 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 17,5 sampai 22,75 yang menunjukkan skala 3 > 2, 1. Dikatakan cukup apabila dapat mencapai 2 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 12,25 sampai 17,5 yang menunjukkan skala 2 > 1. Dikatakan kurang apabila hanya dapat mencapai 1 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 7 sampai 12,25 yang menunjukkan skala 1.

Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Instrumen	No Item
Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model <i>Problem Based Instruction</i> berbantuan media <i>audio visual</i> .	1. <i>Emotional activities</i>	Siswa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran	Lembar pengamatan aktivitas siswa	1
	2. <i>Visual activities</i>	Siswa memahami masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan		2
	3. <i>Emotional activities</i>	Siswa membentuk kelompok belajar		3
	4. <i>Motor activities</i>	Siswa melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi		4
	5. <i>Oral activities</i>	Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya		5
	6. <i>Mental activities</i>	Siswa menyimpulkan pembelajaran		6
	7. <i>Writting activities</i>	Siswa mengerjakan soal evaluasi		7

Pedoman Deskriptor Penilaian Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Aktivitas Siswa	Sub Indikator	Deskriptor
1. <i>Emotional activities</i>	Siswa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran	a. Siswa mempersiapkan diri dengan tertib dan tenang. b. Siswa mengeluarkan alat tulis. c. Siswa antusias menanggapi apersepsi yang diberikan guru. d. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tenang.
2. <i>Visual activities</i>	Siswa memahami masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan	a. Siswa memperhatikan tayangan video dengan tenang. b. Siswa mencatat hal-hal penting. c. Siswa berani bertanya bila belum paham. d. Siswa tidak membuat gaduh.
3. <i>Emotional activities</i>	Siswa membentuk kelompok belajar	a. Siswa membentuk kelompok dengan tertib dan tenang. b. Siswa menerima anggota kelompoknya dengan baik. c. Siswa antusias dalam berkelompok. d. Siswa membawa perlengkapan belajar dengan lengkap.
4. <i>Motor activities</i>	Siswa melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi	a. Siswa terlibat aktif dalam diskusi b. Siswa mendiskusikan LKS. c. Siswa bekerja sama dalam kelompok dengan baik. d. Siswa memberikan ide/gagasan.
5. <i>Oral activities</i>	Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya	a. Siswa berani memaparkan hasil diskusi kelompoknya. b. Siswa memaparkan hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. c. Siswa yang lain mendengarkan pemaparan di depan dengan tenang.

		d. Siswa berani menanggapi hasil pemaparan dengan baik.
6. <i>Mental activities</i>	Siswa menyimpulkan pembelajaran	<p>a. Siswa menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.</p> <p>b. Siswa berani menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>c. Siswa yang lain mendengarkan simpulan dengan tenang.</p> <p>d. Siswa berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p>
7. <i>Writing activities</i>	Siswa mengerjakan soal evaluasi	<p>a. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang.</p> <p>b. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.</p> <p>c. Siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan waktu yang diberikan guru.</p> <p>d. Siswa mengumpulkan soal evaluasi tepat pada waktunya.</p>

Keterangan:

1. Apabila muncul 4 deskriptor, maka kategorinya sangat baik dengan kriteria A.
2. Apabila muncul 3 deskriptor, maka kategorinya baik dengan kriteria B.
3. Apabila muncul 2 deskriptor, maka kategorinya cukup dengan kriteria C.
4. Apabila muncul 1 deskriptor, maka kategorinya kurang dengan kriteria D.

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

SIKLUS

Nama :

Kelas/ Semester : IV/ II

Hari / Tanggal :

PETUNJUK:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	apabila deskriptor tidak tampak sama sekali atau ada 1 deskriptor yang tampak
2	apabila ada 2 deskriptor yang tampak
3	apabila ada 3 deskriptor yang tampak
4	apabila semua deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2011: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Skala penilaian				Skor Penilaian
			1	2	3	4	
1.	Siswa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran (<i>emotional activities</i>).	a. Siswa mempersiapkan diri dengan tertib dan tenang. b. Siswa mengeluarkan alat tulis. c. Siswa antusias menanggapi apersepsi yang diberikan guru. d. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan tenang.					
2.	Siswa memahami masalah dalam media <i>audio visual</i> yang ditayangkan	a. Siswa memperhatikan tayangan video dengan tenang. b. Siswa mencatat hal-hal penting. c. Siswa berani bertanya bila belum paham.					

	(<i>visual activities</i>).	d. Siswa tidak membuat gaduh.					
3.	Siswa membentuk kelompok belajar (<i>emotional activities</i>).	a. Siswa membentuk kelompok dengan tertib dan tenang. b. Siswa menerima anggota kelompoknya dengan baik. c. Siswa antusias dalam berkelompok. d. Siswa membawa perlengkapan belajar dengan lengkap.					
4.	Siswa melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi (<i>motor activities</i>).	a. Siswa terlibat aktif dalam diskusi. b. Siswa mendiskusikan LKS. c. Siswa bekerja sama dalam kelompok dengan baik. d. Siswa memberikan ide/gagasan.					
5.	Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya (<i>oral activities</i>).	a. Siswa berani memaparkan hasil diskusi kelompoknya. b. Siswa memaparkan hasil diskusi kelompok dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. c. Siswa yang lain mendengarkan pemaparan di depan dengan tenang. d. Siswa berani menanggapi hasil pemaparan dengan baik.					
6.	Siswa menyimpulkan pembelajaran (<i>mental activities</i>)	a. Siswa menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. b. Siswa berani menyimpulkan pembelajaran. c. Siswa yang lain mendengarkan simpulan dengan tenang. d. Siswa berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami.					
7.	Siswa mengerjakan evaluasi (<i>writing activities</i>)	a. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang. b. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. c. Siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan waktu yang diberikan guru. d. Siswa mengumpulkan soal evaluasi tepat pada waktunya.					

Semarang,
Observer,

Kriteria aktivitas siswa dapat ditentukan dengan penghitungan sebagai berikut.

$$R = \text{skor terendah} = 7$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 28$$

$$t = \text{jumlah kelas interval} = 4$$

$$i = \text{jarak interval}$$

maka:

$$i = \frac{T-R}{t}$$

$$i = \frac{28-7}{4}$$

$$i = \frac{21}{4}$$

$$= 5,25$$

Kategori atau kriteria aktivitas siswa

Skor	Kriteria	Nilai
> 22,75 s/d 28	Sangat baik	A
> 17,5 s/d 22,75	Baik	B
> 12,25 s/d 17,5	Cukup	C
7 s/d 12,25	Kurang	D

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*, dikatakan sangat baik apabila dapat mencapai 4 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 22,75 sampai 28 yang menunjukkan skala 4 > 3, 2, 1. Dikatakan baik apabila dapat mencapai 3 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 17,5 sampai 22,75 yang menunjukkan skala 3 > 2, 1. Dikatakan cukup apabila dapat mencapai 2 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 12,25 sampai 17,5 yang menunjukkan skala 2 > 1. Dikatakan kurang apabila hanya dapat mencapai 1 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 7 sampai 12,25 yang menunjukkan skala 1.

Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa dalam *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn* melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Variabel	Ranah	Aspek	Materi	Instrumen	No Item
Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model <i>Problem Based Instruction</i> berbantuan media <i>audio visual</i> .	Kognitif	1. Ingatan 2. Pemahaman 3. Penerapan 4. Mencipta	KD 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Tes Hasil Belajar	1, 2, 3, 4, 5.
			KD 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional		1, 2, 3, 4, 5.
			KD 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya		1, 2, 3, 4, 5.

Pedoman Deskriptor Penilaian Hasil Belajar Siswa dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Siklus	No item	Bobot	Jumlah
Siklus I	1, 2, 3, 4, 5.	20	100
Siklus II	1, 2, 3, 4, 5.	20	100
Siklus III	1, 2, 3, 4, 5.	20	100

SIKLUS	Sangat Baik (81 s/d 100)	Baik (61 s/d 80)	Cukup (41 s/d 60)	Kurang (20 s/d 40)	SKOR
Siklus I					
Siklus II					
Siklus III					
JUMLAH					

Keterangan:

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya, 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional, dan 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi lingkungannya melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*, dikatakan sangat baik apabila memperoleh skor interval 81 sampai 100 yang artinya memiliki penguasaan materi 81% sampai 100%. Dikatakan baik apabila memperoleh skor skor interval 61 sampai 80 yang artinya memiliki penguasaan materi 61% sampai 80%. Dikatakan cukup apabila memperoleh skor interval 41 sampai 60 yang artinya memiliki penguasaan materi 41% sampai 60%. Dikatakan kurang apabila memperoleh skor interval 20 sampai 40 yang artinya memiliki penguasaan materi 20% sampai 40%.

Kriteria hasil belajar siswa dapat ditentukan dengan penghitungan sebagai berikut.

$$R = \text{skor terendah} = 20$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 100$$

$$t = \text{jumlah kelas interval} = 4$$

$$i = \text{jarak interval}$$

maka:

$$i = \frac{T-R}{t}$$

$$i = \frac{100-20}{4}$$

$$i = \frac{80}{4}$$

$$= 20$$

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Skor	Kriteria
81 s/d 100	Sangat Baik
61 s/d 80	Baik
41 s/d 60	Cukup
20 s/d 40	Kurang

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar: 4.1 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*, dikatakan sangat baik apabila memperoleh skor interval 81 sampai 100 yang artinya memiliki penguasaan materi 81% sampai 100%. Dikatakan baik apabila memperoleh skor skor interval 61 sampai 80 yang artinya memiliki penguasaan materi 61% sampai 80%. Dikatakan cukup apabila memperoleh skor interval 41 sampai 60 yang artinya memiliki penguasaan materi 41% sampai 60%. Dikatakan kurang apabila memperoleh skor interval 20 sampai 40 yang artinya memiliki penguasaan materi 20% sampai 40%.

LEMBAR PENGAMATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA

SIKLUS

Nama :

Kelas/ Semester : IV/ II

Hari / Tanggal :

PETUNJUK:

4. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
5. Berilah tanda check (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan deskriptor yang tampak!
6. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	apabila deskriptor tidak tampak sama sekali atau ada 1 deskriptor yang tampak
2	apabila ada 2 deskriptor yang tampak
3	apabila ada 3 deskriptor yang tampak
4	apabila semua deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2011: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor
			1	2	3	4	
1.	Berpikir Kritis	a. Siswa menanggapi permasalahan dengan cepat b. Siswa menerima perbedaan pendapat dengan baik c. Siswa berdiskusi dengan tertib d. Siswa memberikan ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan					

2.	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa dapat membangun suasana diskusi kelompok yang mendorong munculnya kreativitas teman-temannya b. Siswa dapat menciptakan ide-ide baru dalam mengerjakan tugas c. Siswa dapat membuat poster menjadi lebih menarik d. Siswa dapat membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan 					
3.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyelesaikan tugas sesuai dengan intruksi guru. b. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir secara tertib. c. Menjaga kebersihan kelas. d. Berani minta maaf ketika melakukan kesalahan. 					
4.	Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya dengan percaya diri b. Siswa berani memberikan tanggapan kepada kelompok lain tanpa ragu c. Siswa bertanya jika ada suatu hal yang belum jelas dengan percaya diri d. Siswa berani mengeluarkan pendapat tanpa ditunjuk 					
Jumlah Skor							

Semarang,

Observer

Kriteria hasil belajar ranah afektif dapat ditentukan dengan penghitungan sebagai berikut.

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

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

$$t = \text{jumlah kelas interval} = 4$$

$$i = \text{jarak interval}$$

maka:

$$i = \frac{T-R}{t}$$

$$i = \frac{16-4}{4}$$

$$i = \frac{12}{4}$$

$$= 3$$

Kategori atau kriteria hasil belajar ranah afektif

Skor	Kriteria	Nilai
14 s/d 16	Sangat Baik	A
11 s/d 13	Baik	B
8 s/d 10	Cukup	C
4 s/d 7	Kurang	D

Hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual*, dikatakan sangat baik apabila dapat mencapai 4 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 14 sampai 16 yang menunjukkan skala $4 > 3, 2, 1$. Dikatakan baik apabila dapat mencapai 3 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 11 sampai 13 yang menunjukkan skala $3 > 2, 1$. Dikatakan cukup apabila dapat mencapai 2 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval lebih besar dari 8 sampai 10 yang menunjukkan skala $2 > 1$. Dikatakan kurang apabila hanya dapat mencapai 1 deskriptor dalam setiap indikator dengan skor interval 4 sampai 7 yang menunjukkan skala 1.

Catatan Lapangan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

Nama SD : SD Negeri Tugurejo 01

Kelas : IV

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan hasil belajar selama proses pembelajaran PKn pada KD 4.1, 4.2, dan 4.3 melalui model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* pada siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang

1. Hal-hal apa saja yang dapat menghambat pelaksanaan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* beserta penyebabnya?

.....

.....

.....

2. Hal-hal apa saja yang dapat menunjang pelaksanaan model *Problem Based Instruction* berbantuan media *audio visual* beserta penyebabnya?

.....

.....

.....

3. Hal-hal apa saja yang mungkin dapat dikembangkan untuk memperbaiki kegiatan tersebut?

.....

.....

.....

Semarang,

Observer,

LAMPIRAN 2
LEMBAR OBSERVASI
KETERAMPILAN GURU

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn KD 4.1 melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang
SIKLUS I

Nama SD : SDN Tugurejo 01 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ II

Hari / Tanggal : Kamis/19 Maret 2015

PETUNJUK:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	apabila deskriptor tidak nampak sama sekali atau ada 1 deskriptor yang tampak
2	apabila ada 2 deskriptor yang tampak
3	apabila ada 3 deskriptor yang tampak
4	apabila semua deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2011: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian				Skor
			1	2	3	4	
1	Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa dengan tertib dan tenang. b. Memberikan apersepsi. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Menarik perhatian siswa dengan memberikan motivasi.			√		3
2.	Memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> (keterampilan bertanya).	a. Masalah yang diajukan sesuai dengan materi. b. Pertanyaan yang diberikan jelas dan didengarkan semua siswa.			√		3

		<ul style="list-style-type: none"> c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi. d. Meningkatkan antusias siswa untuk memecahkan masalah. 					
3	Membentuk siswa secara berkelompok (keterampilan mengelola kelas).	<ul style="list-style-type: none"> a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan tertib dan tenang. b. Mengatur posisi tempat duduk untuk setiap kelompok. c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas kelompok. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan. 		√			2
4	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi. b. Memberikan waktu kepada siswa untuk mengumpulkan informasi. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti. d. Menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok. 			√		3
5	Membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya (keterampilan menjelaskan).	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dan mengarahkan siswa untuk membuat karya. b. Menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. c. Meminta siswa lain untuk menanggapi hasil yang sudah dipresentasikan. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan. 		√			2
6	Menyimpulkan pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan 			√		3

		<p>mudah dipahami.</p> <p>b. Menyimpulkan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan.</p> <p>c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.</p> <p>d. Menggunakan bahasa yang sopan.</p>					
7	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	<p>a. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>b. Memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.</p> <p>c. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>d. Salam.</p>		√			2
Jumlah skor							18
Kriteria							BAIK

Klasifikasi kriteria nilai klasikal untuk lembar keterampilan guru sebagai berikut:

Skor	Kriteria
23,25 s/d 28	Sangat Baik
17,5 s/d 23,25	Baik
11,75 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 11,75	Kurang

Semarang, 19 Maret 2015

Kolabolator,



Sukardiyono, S.Pd.

NIP 196101021988061001

**Lembar Pengamatan Keterampilan Guru dalam *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn KD 4.2* melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang
SIKLUS II**

Nama SD : SDN Tugurejo 01 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ II

Hari / Tanggal : Kamis/26 Maret 2015

PETUNJUK:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	apabila deskriptor tidak nampak sama sekali atau ada 1 deskriptor yang tampak
2	apabila ada 2 deskriptor yang tampak
3	apabila ada 3 deskriptor yang tampak
4	apabila semua deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2011: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian				Skor
			1	2	3	4	
1	Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa dengan tertib dan tenang. b. Memberikan apersepsi. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Menarik perhatian siswa dengan memberikan motivasi.			√		4
2.	Memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> (keterampilan bertanya).	a. Masalah yang diajukan sesuai dengan materi. b. Pertanyaan yang diberikan jelas dan didengarkan semua siswa. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk			√		4

		menanggapi. d. Meningkatkan antusias siswa untuk memecahkan masalah.					
3	Membentuk siswa secara berkelompok (keterampilan mengelola kelas).	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan tertib dan tenang. b. Mengatur posisi tempat duduk untuk setiap kelompok. c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas kelompok. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan.			√		3
4	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	a. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi. b. Memberikan waktu kepada siswa untuk mengumpulkan informasi. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti. d. Menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok.			√		3
5	Membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya (keterampilan menjelaskan).	a. Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dan mengarahkan siswa untuk membuat karya. b. Menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. c. Meminta siswa lain untuk menanggapi hasil yang sudah dipresentasikan. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan.			√		2
6	Menyimpulkan pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami. b. Menyimpulkan			√		3

		pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. d. Menggunakan bahasa yang sopan.					
7	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	a. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. c. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. d. Salam.			√		3
Jumlah skor							22
Kriteria							BAIK

Klasifikasi kriteria nilai klasikal untuk lembar keterampilan guru sebagai berikut:

Skor	Kriteria
23,25 s/d 28	Sangat Baik
17,5 s/d 23,25	Baik
11,75 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 11,75	Kurang

Semarang, 26 Maret 2015

Kolabolator,



Sukardiyono, S.Pd.

NIP 196101021988061001

Lembar Pengamatan Keterampilan Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn KD 4.3 melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang
SIKLUS III

Nama SD : SDN Tugurejo 01 Semarang

Kelas/ Semester : IV/ II

Hari / Tanggal : Kamis/ 2 April 2015

PETUNJUK:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan deskriptor yang tampak!
3. Skor penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	apabila deskriptor tidak nampak sama sekali atau ada 1 deskriptor yang tampak
2	apabila ada 2 deskriptor yang tampak
3	apabila ada 3 deskriptor yang tampak
4	apabila semua deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2011: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian				Skor
			1	2	3	4	
1	Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa dengan tertib dan tenang. b. Memberikan apersepsi. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran. d. Menarik perhatian siswa dengan memberikan motivasi.				√	4
2.	Memunculkan masalah dalam media <i>audio visual</i> (keterampilan bertanya).	a. Masalah yang diajukan sesuai dengan materi. b. Pertanyaan yang diberikan jelas dan didengarkan semua siswa. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk				√	4

		menanggapi. d. Meningkatkan antusias siswa untuk memecahkan masalah.					
3	Membentuk siswa secara berkelompok (keterampilan mengelola kelas).	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan tertib dan tenang. b. Mengatur posisi tempat duduk untuk setiap kelompok. c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas kelompok. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan.				√	4
4	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	a. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi. b. Memberikan waktu kepada siswa untuk mengumpulkan informasi. c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti. d. Menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas kelompok.				√	4
5	Membimbing siswa dalam menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya (keterampilan menjelaskan).	a. Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi dan mengarahkan siswa untuk membuat karya. b. Menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. c. Meminta siswa lain untuk menanggapi hasil yang sudah dipresentasikan. d. Menegur siswa yang tidak memperhatikan.				√	4
6	Menyimpulkan pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan pembelajaran dengan kalimat yang jelas dan mudah dipahami. b. Menyimpulkan				√	4

		<p>pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dilaksanakan.</p> <p>c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.</p> <p>d. Menggunakan bahasa yang sopan.</p>					
7	Memberikan evaluasi (keterampilan menutup pelajaran)	<p>a. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>b. Memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.</p> <p>c. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>d. Salam.</p>			√		3
Jumlah skor							27
Kriteria							Sangat Baik

Klasifikasi kriteria nilai klasikal untuk lembar keterampilan guru sebagai berikut:

Skor	Kriteria
23,25 s/d 28	Sangat Baik
17,5 s/d 23,25	Baik
11,75 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 11,75	Kurang

Semarang, 2 April 2015

Kolabolator,



Sukardiyono, S.Pd.

NIP 196101021988061001

LAMPIRAN 3
LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Kualitas
Pembelajaran Pkn pada KD 4.1 melalui Model *Problem Based Instruction*
Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01
Semarang**

SIKLUS I

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa							Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	ANN	4	2	3	3	2	2	3	19	Baik
2	ANS	3	2	3	3	3	2	3	19	Baik
3	ARPP	4	2	3	2	2	3	3	20	Baik
4	AMH	2	3	3	3	3	2	2	18	Baik
5	ADK	3	2	2	2	1	2	2	14	Cukup
6	AH	3	3	3	2	3	2	2	18	Baik
7	CAS	3	2	2	2	2	2	2	15	Cukup
8	DP	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
9	DS	3	2	3	3	2	2	3	18	Baik
10	DAN	3	2	2	4	2	2	3	18	Baik
11	ENMS	3	3	3	3	3	2	3	20	Baik
12	EP	3	2	2	2	1	2	2	14	Cukup
13	FI	3	2	2	2	2	2	2	15	Cukup
14	FAZ	3	3	3	3	2	2	2	18	Baik
15	JF	3	3	3	2	2	2	3	18	Baik
16	MZS	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
17	MB	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
18	MFTAJ	3	3	3	3	2	2	2	18	Baik
19	MHAA	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
20	NA	4	3	3	4	3	3	4	24	Sangat Baik
21	NAR	3	2	2	2	1	2	3	15	Cukup
22	OAP	4	3	3	3	3	3	4	23	Baik
23	PBA	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
24	RLS	3	3	3	2	2	2	3	18	Baik
25	VWAS	3	2	3	3	3	3	3	20	Baik
26	HBP	3	2	2	4	2	2	3	18	Baik
27	ALP	2	2	2	2	2	2	2	14	Cukup
28	AN	4	3	3	2	3	2	4	21	Baik
29	AHQ	3	3	3	3	2	2	2	18	Baik
30	AKS	3	2	3	3	2	3	3	19	Baik
31	DNJ	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
32	DRA	2	2	2	2	2	2	2	14	Cukup
33	ENL	3	3	3	3	2	2	3	19	Baik
34	FA	2	2	2	2	1	2	2	13	Cukup
35	FM	2	2	2	2	2	2	3	15	Cukup
36	FS	3	2	3	2	2	2	4	18	Baik
37	IVL	3	2	3	2	2	2	4	18	Baik
38	IRA	3	3	3	3	3	2	2	19	Baik
39	IAKP	3	2	2	2	2	2	2	15	Cukup
40	ML	2	2	2	2	2	2	2	14	Cukup
41	MRA	2	2	2	2	2	2	3	15	Cukup
42	MMH	4	3	3	4	2	2	4	22	Baik

43	SBNT	2	3	3	3	1	3	4	19	Baik
44	VND	3	2	3	2	3	2	3	18	Baik
45	NLW	3	2	2	2	1	2	2	14	Cukup
46	APS	3	2	3	3	2	2	3	18	Baik
47	ZA	2	2	2	2	2	2	2	15	Cukup
48	DA	3	3	3	2	2	2	3	18	Baik
Jumlah		135	112	122	119	94	102	128	812	Kriteria: BAIK
Rata-rata									16,92	

Klasifikasi kriteria nilai klasikal untuk lembar aktivitas siswa sebagai berikut:

Skor	Kriteria
23,25 s/d 28	Sangat Baik
17,5 s/d 23,25	Baik
11,75 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 11,75	Kurang

Semarang, 19 Maret 2015

Observer,



Dyna Riezky Claudia

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Kualitas
Pembelajaran Pkn pada KD 4.2 melalui Model *Problem Based Instruction*
Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01
Semarang**

SIKLUS II

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa							Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	ANN	4	4	3	4	2	3	4	24	Sangat baik
2	ANS	4	3	3	4	4	3	4	25	Sangat baik
3	ARPP	4	3	3	3	3	4	4	24	Sangat baik
4	AMH	2	4	4	3	4	3	4	24	Sangat baik
5	ADK	3	3	2	2	2	3	2	17	Cukup
6	AH	3	4	3	3	4	2	4	23	Baik
7	CAS	3	3	3	2	3	3	4	21	Baik
8	DP	2	4	3	3	2	3	4	21	Baik
9	DS	3	4	3	3	3	3	4	23	Baik
10	DAN	3	3	2	4	3	3	3	21	Baik
11	ENMS	4	4	3	4	3	3	4	25	Sangat baik
12	EP	3	2	3	3	2	2	2	17	Cukup
13	FI	3	4	3	3	3	3	4	23	Baik
14	FAZ	3	4	3	3	3	3	4	23	Baik
15	JF	3	4	4	2	3	2	4	22	Baik
16	MZS	2	3	3	3	2	2	2	17	Cukup
17	MB	2	3	2	2	2	3	3	17	
18	MFTAJ	3	4	3	4	3	2	4	23	Baik
19	MHAA	2	3	2	2	2	3	2	16	Cukup
20	NA	4	4	4	4	3	3	4	26	Sangat baik
21	NAR	3	4	3	3	2	3	4	22	Baik
22	OAP	4	4	3	4	3	4	4	26	Sangat baik
23	PBA	3	3	2	2	2	3	2	17	Cukup
24	RLS	3	4	3	3	3	3	3	22	Baik
25	VWAS	3	4	3	3	3	3	4	23	Baik
26	HBP	3	3	3	4	3	3	3	22	Baik
27	ALP	3	3	3	2	3	3	3	20	Baik
28	AN	4	4	3	2	3	3	4	23	Baik
29	AHQ	3	4	3	3	3	2	3	21	Baik
30	AKS	3	3	3	4	3	3	4	23	Baik
31	DNJ	2	3	3	2	2	2	3	17	Cukup
32	DRA	2	3	3	2	3	2	2	17	Cukup
33	ENL	3	4	4	4	3	3	3	24	Sangat baik
34	FA	3	3	2	2	2	2	2	16	Cukup
35	FM	2	4	3	3	3	3	4	22	Baik
36	FS	4	3	3	2	3	2	4	21	Baik
37	IVL	3	3	3	2	3	3	4	21	Baik
38	IRA	3	4	4	4	3	2	3	23	Baik
39	IAKP	3	3	2	2	3	3	4	20	Baik
40	ML	2	3	3	3	3	3	2	19	Baik
41	MRA	2	2	3	2	3	2	3	17	Cukup
42	MMH	4	4	3	4	3	4	4	26	Sangat baik

43	SBNT	3	3	3	3	2	3	4	21	Baik
44	VND	3	3	3	2	4	3	3	21	Baik
45	NLW	3	3	3	2	2	2	2	17	Cukup
46	APS	3	4	3	3	3	4	3	23	Baik
47	ZA	2	3	3	2	3	2	2	17	Cukup
48	DA	4	4	3	2	3	3	4	23	Baik
Jumlah		143	165	142	137	135	134	160	1016	Kriteria: BAIK
Rata-rata									21,16	

Klasifikasi kriteria nilai klasikal untuk lembar aktivitas siswa sebagai berikut:

Skor	Kriteria
23,25 s/d 28	Sangat Baik
17,5 s/d 23,25	Baik
11,75 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 11,75	Kurang

Semarang, 26 Maret 2015

Observer,



Dyna Riezky Claudia

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Kualitas
Pembelajaran Pkn pada KD 4.3 melalui Model *Problem Based Instruction*
Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01
Semarang**

SIKLUS III

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa							Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7		
1	ANN	4	4	4	4	4	3	4	27	Sangat baik
2	ANS	4	3	4	4	4	3	4	26	Sangat baik
3	ARPP	4	4	4	4	3	4	4	27	Sangat baik
4	AMH	3	4	4	4	4	3	4	26	Sangat baik
5	ADK	3	3	3	3	2	3	4	21	Baik
6	AH	4	4	4	4	4	3	4	27	Sangat baik
7	CAS	4	3	4	3	3	4	4	25	Sangat baik
8	DP	3	4	3	4	2	3	4	23	Baik
9	DS	4	4	4	4	3	3	4	26	Sangat baik
10	DAN	3	3	3	4	3	3	3	22	Baik
11	ENMS	4	4	3	4	3	3	4	25	Sangat baik
12	EP	4	3	4	4	3	3	3	24	Sangat baik
13	FI	3	4	3	3	4	4	4	25	Sangat baik
14	FAZ	4	4	4	4	3	3	4	26	Sangat baik
15	JF	3	4	4	3	3	2	4	23	Baik
16	MZS	3	4	3	4	3	3	4	24	Sangat baik
17	MB	3	3	2	2	2	2	3	17	Cukup
18	MFTAJ	4	4	4	4	4	2	4	26	Sangat baik
19	MHAA	3	3	2	2	2	2	3	17	Cukup
20	NA	4	4	4	4	4	3	4	27	Sangat baik
21	NAR	4	4	3	3	3	4	4	25	Sangat baik
22	OAP	4	4	4	4	3	4	4	27	Sangat baik
23	PBA	3	3	2	2	2	2	3	17	Cukup
24	RLS	4	4	4	4	3	3	4	26	Sangat baik
25	VWAS	4	4	4	3	4	4	4	27	Sangat baik
26	HBP	3	3	3	4	4	3	4	24	Sangat baik
27	ALP	4	3	3	3	3	3	3	22	Baik
28	AN	4	4	4	3	3	3	4	25	Sangat baik
29	AHQ	3	4	4	4	3	2	4	24	Sangat baik
30	AKS	4	4	4	4	4	3	4	27	Sangat baik
31	DNJ	3	3	3	3	3	2	4	21	Baik
32	DRA	3	4	4	3	4	2	3	23	Baik
33	ENL	4	4	4	4	3	3	4	26	Sangat baik
34	FA	4	3	3	4	3	3	3	23	Baik
35	FM	3	4	4	3	2	3	4	23	Baik
36	FS	4	4	4	3	4	3	4	26	Sangat baik
37	IVL	3	4	4	3	3	4	4	25	Sangat baik
38	IRA	4	4	4	4	4	3	3	26	Sangat baik
39	IAKP	4	3	4	4	2	3	4	24	Sangat baik
40	ML	3	4	4	3	4	4	4	26	Sangat baik
41	MRA	3	3	4	3	3	3	3	22	Baik
42	MMH	4	4	4	4	3	4	4	27	Sangat baik

43	SBNT	3	4	3	4	3	3	4	24	Sangat baik
44	VND	3	3	2	2	2	2	3	17	Cukup
45	NLNW	4	3	3	3	2	3	4	22	Baik
46	APS	4	4	4	4	3	4	4	27	Sangat baik
47	ZA	4	4	3	3	3	3	3	23	Baik
48	DA	4	4	4	3	3	3	4	25	Sangat baik
Jumlah		172	176	170	166	149	145	180	1158	Kriteria: SANGAT BAIK
Rata-rata									24,12	

Klasifikasi kriteria nilai klasikal untuk lembar aktivitas siswa sebagai berikut:

Skor	Kriteria
23,25 s/d 28	Sangat Baik
17,5 s/d 23,25	Baik
11,75 s/d 17,5	Cukup
7 s/d 11,75	Kurang

Semarang, 2 April 2015

Observer,



Dyna Riezky Claudia

LAMPIRAN 4
HASIL EVALUASI

**Hasil Belajar PKn pada KD 4.1 pada siswa kelas IV
SDN Tugurejo 01 Semarang
Siklus I**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	ANN	80	Tuntas
2	ANS	70	Tuntas
3	ARPP	75	Tuntas
4	AMH	70	Tuntas
5	ADK	60	Tidak tuntas
6	AH	70	Tuntas
7	CAS	60	Tidak tuntas
8	DP	70	Tuntas
9	DS	50	Tidak tuntas
10	DAN	70	Tuntas
11	ENMS	60	Tidak tuntas
12	EP	70	Tuntas
13	FI	45	Tidak tuntas
14	FAZ	60	Tidak tuntas
15	JF	70	Tuntas
16	MZS	50	Tidak tuntas
17	MB	40	Tidak tuntas
18	MFTAJ	80	Tuntas
18	MHAA	55	Tidak tuntas
20	NA	80	Tuntas
21	NAR	55	Tidak tuntas
22	OAP	75	Tuntas
23	PBA	45	Tidak tuntas
24	RLS	70	Tuntas
25	VWAS	85	Tuntas
26	HBP	70	Tuntas
27	ALP	70	Tuntas
28	AN	85	Tuntas
29	AHQ	75	Tuntas
30	AKS	60	Tidak tuntas
31	DNJ	55	Tidak tuntas
32	DRA	85	Tuntas
33	ENL	55	Tidak tuntas
34	FA	70	Tuntas
35	FM	70	Tuntas
36	FS	70	Tuntas
37	IVL	70	Tuntas
38	IRA	70	Tuntas
39	IAKP	70	Tuntas
40	ML	70	Tuntas
41	MRA	50	Tidak tuntas

42	MMH	70	Tuntas
43	SBNT	75	Tuntas
44	VND	45	Tidak tuntas
45	NLNW	70	Tuntas
46	APS	75	Tuntas
47	ZA	40	Tidak tuntas
48	DA	75	Tuntas
Jumlah		3160	
Skor rata-rata		65,83	
Nilai tertinggi		85	
Nilai terendah		40	
Jumlah siswa yang tuntas		31	
Jumlah siswa yang tidak tuntas		17	

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Skor	Kriteria
81 s/d 100	Sangat Baik
61 s/d 80	Baik
41 s/d 60	Cukup
20 s/d 40	Kurang

Semarang, 19 Maret 2015

Peneliti,



Apriati Sri Kuwita Gandi

**Hasil Belajar PKn pada KD 4.2 pada siswa kelas IV
SDN Tugurejo 01 Semarang
Siklus II**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	ANN	85	Tuntas
2	ANS	90	Tuntas
3	ARPP	70	Tuntas
4	AMH	75	Tuntas
5	ADK	75	Tuntas
6	AH	70	Tuntas
7	CAS	70	Tuntas
8	DP	85	Tuntas
9	DS	70	Tuntas
10	DAN	85	Tuntas
11	ENMS	90	Tuntas
12	EP	80	Tuntas
13	FI	60	Tidak tuntas
14	FAZ	70	Tuntas
15	JF	70	Tuntas
16	MZS	65	Tidak tuntas
17	MB	50	Tidak tuntas
18	MFTAJ	85	Tuntas
18	MHAA	65	Tidak tuntas
20	NA	90	Tuntas
21	NAR	65	Tidak tuntas
22	OAP	75	Tuntas
23	PBA	65	Tidak tuntas
24	RLS	75	Tuntas
25	VWAS	100	Tuntas
26	HBP	70	Tuntas
27	ALP	70	Tuntas
28	AN	90	Tuntas
29	AHQ	70	Tuntas
30	AKS	70	Tuntas
31	DNJ	60	Tidak tuntas
32	DRA	90	Tuntas
33	ENL	65	Tidak tuntas
34	FA	100	Tuntas
35	FM	70	Tuntas
36	FS	90	Tuntas
37	IVL	70	Tuntas
38	IRA	80	Tuntas
39	IACP	80	Tuntas

40	ML	100	Tuntas
41	MRA	65	Tidak tuntas
42	MMH	100	Tuntas
43	SBNT	70	Tuntas
44	VND	65	Tidak tuntas
45	NLNW	70	Tuntas
46	APS	75	Tuntas
47	ZA	65	Tidak tuntas
48	DA	75	Tuntas
Jumlah		3640	
Skor rata-rata		75,83	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		50	
Jumlah siswa yang tuntas		37	
Jumlah siswa yang tidak tuntas		11	

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Skor	Kriteria
81 s/d 100	Sangat Baik
61 s/d 80	Baik
41 s/d 60	Cukup
20 s/d 40	Kurang

Semarang, 26 Maret 2015

Peneliti,



Apriati Sri Kuwita Gandi

**Hasil Belajar PKn pada KD 4.3 pada siswa kelas IV
SDN Tugurejo 01 Semarang
Siklus III**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	ANN	85	Tuntas
2	ANS	90	Tuntas
3	ARPP	80	Tuntas
4	AMH	85	Tuntas
5	ADK	100	Tuntas
6	AH	90	Tuntas
7	CAS	75	Tuntas
8	DP	100	Tuntas
9	DS	75	Tuntas
10	DAN	100	Tuntas
11	ENMS	90	Tuntas
12	EP	85	Tuntas
13	FI	85	Tuntas
14	FAZ	80	Tuntas
15	JF	75	Tuntas
16	MZS	90	Tuntas
17	MB	65	Tidak tuntas
18	MFTAJ	85	Tuntas
18	MHAA	65	Tidak tuntas
20	NA	90	Tuntas
21	NAR	90	Tuntas
22	OAP	90	Tuntas
23	PBA	65	Tidak tuntas
24	RLS	100	Tuntas
25	VWAS	100	Tuntas
26	HBP	100	Tuntas
27	ALP	100	Tuntas
28	AN	90	Tuntas
29	AHQ	100	Tuntas
30	AKS	90	Tuntas
31	DNJ	65	Tidak tuntas
32	DRA	90	Tuntas
33	ENL	75	Tuntas
34	FA	100	Tuntas
35	FM	75	Tuntas
36	FS	100	Tuntas
37	IVL	100	Tuntas
38	IRA	70	Tuntas

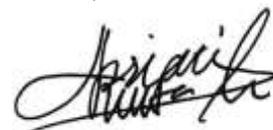
39	IAKP	90	Tuntas
40	ML	100	Tuntas
41	MRA	85	Tuntas
42	MMH	100	Tuntas
43	SBNT	75	Tuntas
44	VND	85	Tuntas
45	NLNW	70	Tuntas
46	APS	100	Tuntas
47	ZA	80	Tuntas
48	DA	100	Tuntas
Jumlah		4175	
Skor rata-rata		86,98	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		65	
Jumlah siswa yang tuntas		44	
Jumlah siswa yang tidak tuntas		4	

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Skor	Kriteria
81 s/d 100	Sangat Baik
61 s/d 80	Baik
41 s/d 60	Cukup
20 s/d 40	Kurang

Semarang, 2 April 2015

Peneliti,



Apriati Sri Kuwita Gandhi

**Lembar Pengamatan Pendidikan Karakter Siswa dalam Peningkatan
Kualitas Pembelajaran Pkn pada KD 4.1 melalui Model *Problem Based
Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN
Tugurejo 01 Semarang**

SIKLUS I

No	Nama Siswa	Karakter				Skor	Kriteria
		1	2	3	4		
1	ANN	4	2	3	3	13	Baik
2	ANS	3	2	3	3	11	Baik
3	ARPP	4	2	3	2	13	Baik
4	AMH	2	3	3	3	11	Baik
5	ADK	3	2	2	2	10	Cukup
6	AH	3	3	3	2	11	Baik
7	CAS	2	2	2	3	10	Cukup
8	DP	2	2	2	3	10	Cukup
9	DS	3	2	3	2	14	Sangat Baik
10	DAN	2	2	2	4	11	Baik
11	ENMS	2	3	2	3	10	Cukup
12	EP	3	2	3	2	11	Baik
13	FI	3	4	3	2	12	Baik
14	FAZ	3	2	3	3	14	Sangat Baik
15	JF	3	3	2	2	11	Baik
16	MZS	2	3	3	2	11	Baik
17	MB	2	3	3	2	10	Cukup
18	MFTAJ	3	2	3	3	11	Baik
19	MHAA	2	4	2	2	10	Cukup
20	NA	4	3	3	4	14	Sangat Baik
21	NAR	3	2	2	2	9	Cukup
22	OAP	4	3	3	3	13	Baik
23	PBA	2	2	2	2	8	Cukup
24	RLS	3	3	3	2	11	Baik
25	VWAS	3	2	3	3	11	Baik
26	HBP	3	2	2	4	11	Baik
27	ALP	2	2	2	2	8	Cukup
28	AN	4	3	3	2	12	Baik
29	AHQ	3	3	3	3	14	Sangat Baik
30	AKS	3	2	3	3	11	Baik
31	DNJ	2	2	2	3	9	Cukup
32	DRA	2	2	2	2	12	Baik
33	ENL	3	3	3	2	12	Baik
34	FA	2	2	2	2	8	Cukup
35	FM	2	2	2	3	9	Cukup
36	FS	3	2	3	3	11	Baik
37	IVL	3	2	3	2	10	Cukup
38	IRA	3	3	3	3	14	Sangat Baik
39	IAKP	3	2	2	2	9	Cukup
40	ML	2	2	2	2	12	Baik
41	MRA	2	2	2	2	10	Cukup
42	MMH	4	3	3	4	14	Cukup

43	SBNT	2	3	3	3	12	Baik
44	VND	3	2	2	2	10	Cukup
45	NLNW	3	2	2	2	9	Cukup
46	APS	3	2	3	3	11	Baik
47	ZA	2	2	2	2	11	Baik
48	DA	3	3	2	2	10	Cukup
Jumlah		135	131	131	132	529	Kriteria: BAIK
Rata-rata						11,02	

Klasifikasi kriteria nilai hasil belajar ranah afektif sebagai berikut:

Skor	Kriteria	Nilai
14 s/d 16	Sangat Baik	A
11 s/d 13	Baik	B
8 s/d 10	Cukup	C
4 s/d 7	Kurang	D

Semarang, 19 Maret 2015

Observer,



Dyna Riezky Claudia

**Lembar Pengamatan Pendidikan Karakter Siswa dalam Peningkatan
Kualitas Pembelajaran Pkn pada KD 4.2 melalui Model *Problem Based
Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN
Tugurejo 01 Semarang**

SIKLUS II

No	Nama Siswa	Karakter				Skor	Kriteria
		1	2	3	4		
1	ANN	4	3	3	4	14	Sangat Baik
2	ANS	3	2	4	3	12	Baik
3	ARPP	4	3	3	4	14	Sangat Baik
4	AMH	2	3	4	3	12	Baik
5	ADK	3	2	3	4	12	Baik
6	AH	3	3	4	2	12	Baik
7	CAS	2	3	3	4	12	Baik
8	DP	2	2	3	4	11	Baik
9	DS	3	4	4	4	15	Sangat Baik
10	DAN	2	3	3	4	12	Baik
11	ENMS	2	3	3	3	11	Baik
12	EP	3	2	4	3	12	Baik
13	FI	3	4	4	3	14	Sangat Baik
14	FAZ	4	3	3	4	14	Sangat Baik
15	JF	3	3	4	3	13	Baik
16	MZS	3	3	3	2	11	Baik
17	MB	4	3	3	3	13	Baik
18	MFTAJ	3	2	3	4	12	Baik
19	MHAA	4	4	2	3	13	Cukup
20	NA	3	3	4	4	14	Sangat Baik
21	NAR	3	4	2	3	12	Baik
22	OAP	4	3	3	3	13	Baik
23	PBA	4	2	3	3	12	Baik
24	RLS	3	3	4	2	12	Baik
25	VWAS	4	2	3	4	13	Baik
26	HBP	3	2	3	4	12	Baik
27	ALP	3	2	2	4	11	Baik
28	AN	3	3	4	3	13	Baik
29	AHQ	4	4	4	3	15	Sangat Baik
30	AKS	3	3	3	4	13	Baik
31	DNJ	4	4	3	3	14	Sangat Baik
32	DRA	3	2	3	4	12	Baik
33	ENL	4	3	4	2	13	Baik
34	FA	2	4	3	3	12	Baik
35	FM	3	4	2	4	13	Baik
36	FS	4	3	4	4	15	Sangat Baik
37	IVL	4	3	3	3	13	Baik
38	IRA	3	4	4	3	14	Sangat Baik
39	IAKP	4	3	3	2	12	Baik
40	ML	3	3	4	4	14	Sangat Baik
41	MRA	3	4	2	3	12	Baik
42	MMH	3	3	3	4	13	Baik

43	SBNT	4	4	4	3	15	Sangat Baik
44	VND	3	2	3	3	11	Baik
45	NLNW	3	2	3	3	11	Baik
46	APS	3	2	3	3	11	Baik
47	ZA	2	3	2	4	11	Baik
48	DA	3	3	3	3	12	Baik
Jumlah		152	142	154	159	607	Kriteria: BAIK
Rata-rata						12,64	

Klasifikasi kriteria nilai hasil belajar ranah afektif sebagai berikut:

Skor	Kriteria	Nilai
14 s/d 16	Sangat Baik	A
11 s/d 13	Baik	B
8 s/d 10	Cukup	C
4 s/d 7	Kurang	D

Semarang, 26 Maret 2015

Observer,



Dyna Riezky Claudia

**Lembar Pengamatan Karakter Siswa dalam Peningkatan Kualitas
Pembelajaran Pkn pada KD 4.3 melalui Model *Problem Based Instruction*
Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01
Semarang**

SIKLUS III

No	Nama Siswa	Karakter				Skor	Kriteria
		1	2	3	4		
1	ANN	4	4	3	4	15	Sangat Baik
2	ANS	3	4	4	3	14	Sangat Baik
3	ARPP	4	4	3	4	15	Sangat Baik
4	AMH	3	3	4	4	14	Sangat Baik
5	ADK	4	4	3	3	14	Sangat Baik
6	AH	3	3	4	4	14	Sangat Baik
7	CAS	4	4	3	3	14	Sangat Baik
8	DP	3	4	3	3	13	Baik
9	DS	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	DAN	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	ENMS	4	3	4	3	14	Sangat Baik
12	EP	3	4	4	4	15	Sangat Baik
13	FI	3	3	4	4	14	Sangat Baik
14	FAZ	4	4	3	4	15	Sangat Baik
15	JF	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	MZS	3	4	4	3	14	Sangat Baik
17	MB	4	3	4	4	15	Sangat Baik
18	MFTAJ	3	4	3	3	13	Baik
19	MHAA	4	3	4	4	15	Sangat Baik
20	NA	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	NAR	4	4	3	4	15	Sangat Baik
22	OAP	4	3	4	4	15	Sangat Baik
23	PBA	4	3	3	4	14	Sangat Baik
24	RLS	3	3	4	3	13	Baik
25	VWAS	4	4	3	4	15	Sangat Baik
26	HBP	3	4	3	4	14	Sangat Baik
27	ALP	4	4	3	4	15	Sangat Baik
28	AN	4	3	4	4	15	Sangat Baik
29	AHQ	4	3	4	4	15	Sangat Baik
30	AKS	3	4	3	4	14	Sangat Baik
31	DNJ	4	3	4	4	15	Sangat Baik
32	DRA	3	4	4	4	15	Sangat Baik
33	ENL	4	4	4	3	15	Sangat Baik
34	FA	3	3	4	4	14	Sangat Baik
35	FM	3	4	3	4	14	Sangat Baik
36	FS	4	4	4	3	15	Sangat Baik
37	IVL	4	3	3	4	14	Sangat Baik
38	IRA	3	4	4	4	15	Sangat Baik
39	IAKP	4	4	4	3	15	Sangat Baik
40	ML	4	4	4	3	15	Sangat Baik

41	MRA	4	3	4	4	15	Sangat Baik
42	MMH	3	4	3	3	13	Sangat Baik
43	SBNT	4	3	4	4	15	Sangat Baik
44	VND	3	4	3	3	13	Baik
45	NLNW	4	4	4	4	16	Sangat Baik
46	APS	4	4	3	4	15	Sangat Baik
47	ZA	4	4	4	3	15	Sangat Baik
48	DA	4	3	3	4	14	Sangat Baik
Jumlah		174	175	173	177	699	Kriteria: SANGAT BAIK
Rata-rata						14,56	

Klasifikasi kriteria nilai hasil belajar ranah afektif sebagai berikut:

Skor	Kriteria	Nilai
14 s/d 16	Sangat Baik	A
11 s/d 13	Baik	B
8 s/d 10	Cukup	C
4 s/d 7	Kurang	D

Semarang, 2 April 2015

Observer,



Dyna Riezky Claudia

LAMPIRAN 5
CATATAN LAPANGAN

**Catatan Lapangan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui
Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada
Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang**

SIKLUS I

Nama SD : SD Negeri Tugurejo 01

Kelas : IV

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung!

Guru dalam membuka pelajaran sudah mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Tetapi guru belum memberikan motivasi untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran. Media *audio visual* yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang maksimal, karena suara masih pelan sehingga siswa belum maksimal dalam mengamati video yang ditayangkan. Guru belum maksimal dalam mengkondisikan kelas, sehingga sebagian besar siswa masih gaduh dan belum memperhatikan penjelasan guru. Saat pembentukan kelompok beberapa siswa masih terlihat gaduh. Hal ini karena guru belum memberikan teguran kepada siswa yang ramai. Siswa belum berani menanggapi hasil diskusi kelompok yang telah memaparkan hasil diskusinya di depan kelas. Guru kurang memberikan penguatan baik verbal maupun nonverbal ketika siswa berhasil menanggapi dan menjawab pertanyaan. Guru kurang mengelola waktu, sehingga siswa dalam mengerjakan soal evaluasi belum maksimal dan belum mengumpulkan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Guru dalam membuka pelajaran sudah mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran. Guru sudah memberikan apersepsi dengan mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan globalisasi sudah baik. Siswa sangat antusias dalam mengungkapkan pendapat mengenai permasalahan yang dikemukakan oleh guru yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan baik. Siswa terlihat antusias melihat tayangan video yang diberikan guru. Mereka mengamati tayangan video dengan tenang. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa antusias mengikuti pembelajaran dan berani

mengungkapkan pendapatnya kepada guru. Siswa terlihat antusias menyelesaikan tugas kelompok dan menyajikan hasil karya dari kelompok mereka.

Guru harus memberikan motivasi kepada siswa agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru harus mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan dengan matang seperti mempersiapkan roll yang panjang dan speaker yang baik. Guru hendaknya memberi sanksi yang tegas kepada siswa yang tidak memperhatikan dan membuat gaduh teman yang lainnya. Guru hendaknya memberikan penguatan baik verbal maupun non verbal dengan menyebutkan nama siswa dan memberikan reward berupa stiker bintang. Guru sebaiknya memperbaiki pengelolaan waktu dengan baik, sehingga siswa dapat mengumpulkan soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Semarang, 19 Maret 2015

Observer,



Tantri Apriliyani

**Catatan Lapangan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui
Model *Problem Based Instruction* Berbantuan *Media Audio Visual* pada
Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang
SIKLUS II**

Nama SD : SD Negeri Tugurejo 01

Kelas : IV

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung!

Guru kurang memberikan sanksi yang tegas terhadap siswa yang tidak memperhatikan. Sehingga beberapa siswa cenderung mengganggu temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa kurang aktif dalam bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung. Guru kurang memberikan penguatan baik verbal maupun nonverbal ketika siswa berhasil menanggapi dan menjawab pertanyaan. Siswa belum berani menanggapi hasil diskusi kelompok yang sudah dipaparkan di depan kelas. Beberapa siswa belum mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Masih ada beberapa siswa yang mengumpulkan soal evaluasi tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Media audio visual yang ditayangkan guru sudah baik dan terdengar oleh semua siswa. Mereka mengamati tayangan video dengan tenang dan tidak membuat kegaduhan. Guru dalam membimbing diskusi kelompok sudah baik, guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa antusias mengikuti pembelajaran dan berani mengungkapkan pendapatnya kepada guru. Guru sudah memberikan reward untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dengan percaya diri menanggapi apersepsi yang diberikan guru saat membuka pembelajaran. Siswa sudah mendiskusikan lembar kerja dan memberikan ide-ide untuk mendapatkan informasi untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan baik.

Guru hendaknya memberi sanksi yang tegas kepada siswa yang tidak memperhatikan dan membuat gaduh teman yang lainnya. Guru hendaknya

memberikan penguatan baik verbal maupun non verbal dengan menyebutkan nama siswa dan memberikan reward berupa stiker bintang. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami selama pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru sebaiknya memberikan waktu yang lebih lagi dalam siswa mengerjakan soal evaluasi.

Semarang, 26 Maret 2015

Observer,



Tantri Apriliyani

**Catatan Lapangan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui
Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* pada
Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang
SIKLUS III**

Nama SD : SD Negeri Tugurejo 01
Kelas : IV
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung!

Guru dalam mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran sudah baik, terlihat semua siswa sudah tenang dalam menerima pelajaran dari guru. Guru sudah memberikan apersepsi dengan mengaitkan masalah yang akan dipelajari dengan kehidupan nyata dengan baik. Siswa antusias menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru. Guru sudah menyampaikan tujuan dan memberikan motivasi dengan baik kepada siswa. Dalam membentuk kelompok, guru sudah mengkondisikan siswa dengan baik. Siswa menerima anggota kelompoknya dengan baik dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan guru. Siswa antusias dalam memaparkan hasil diskusi dan berani menanggapi hasil diskusi kelompok yang telah dipaparkan. Guru memberikan reward kepada siswa berupa bintang, menyebut nama siswa dengan jelas, dan meminta siswa lain untuk tepuk tangan. Hal tersebut akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif. Siswa sudah mengerjakan soal evaluasi dengan tenang dan mengumpulkannya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Semarang, 2 April 2015

Observer,



Tantri Apriliyani

LAMPIRAN 6

PERANGKAT PEMBELAJARAN

**SILABUS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SDN TUGUREJO 01 Semarang
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber/Alat
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi 4.1.3 Mengklasifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi 4.1.4 Membuat poster tentang dampak positif/negatif	Globalisasi	a. Orientasi siswa pada masalah Guru menampilkan video tentang dampak positif dan negatif globalisasi, Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “dari video tersebut manakah yang merupakan dampak positif dan negatif dari globalisasi?”, Guru menjelaskan mengenai globalisasi dan dampak positif dan negatif dari globalisasi. b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar Guru membentuk siswa	Proses dan Hasil	Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV

		<p>dari globalisasi</p> <p>4.1.5 Memperjelas Globalisasi yang ada di lingkungan sekitar</p>		<p>menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dipecahkan.</p> <p>c. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru.</p> <p>d. Mengembangkan dan menyiapkan hasil karya Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Guru menyimpulkan hasil diskusi bersama siswa. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.</p>		
--	--	---	--	---	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIKLUS I)

Sekolah : SD Negeri Tugurejo 01
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. INDIKATOR

4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi

4.1.2 Menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi

4.1.3 Mengklasifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi

4.1.4 Membuat poster tentang dampak positif/negatif dari globalisasi

4.1.4 Memperjelas globalisasi yang ada di lingkungan sekitar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati tayangan video tentang globalisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan benar dan percaya diri.
2. Setelah mengamati tayangan video tentang globalisasi, siswa dapat menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi dengan benar dan kreatif.
3. Setelah mengamati tayangan video tentang globalisasi, siswa dapat mengklasifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi dengan benar dan percaya diri.
4. Setelah mengamati tayangan video tentang globalisasi, siswa dapat membuat poster tentang dampak positif/negatif dari globalisasi dengan benar dan tanggung jawab.

5. Setelah mengamati tayangan video tentang globalisasi, siswa dapat memperjelas globalisasi yang ada di lingkungan sekitar dengan baik.

Karakter yang diharapkan: rasa ingin tahu, percaya diri, kreatif, dan tanggung jawab.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Globalisasi

F. ALOKASI WAKTU

2 x 35 menit

G. STRATEGI PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Problem Based Instruction*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Penugasan

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (10 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa menjawab salam yang diberikan guru.
- c. Absensi.
- d. Mengadakan apersepsi untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan bertanya: “Siapa di kelas ini yang sudah membawa handphone? Handphone merupakan salah satu pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi”.
- e. Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar.
- f. Memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Guru menayangkan video tentang globalisasi pada layar.
- b. Siswa memperhatikan media audio visual berupa video tentang globalisasi yang ditayangkan oleh guru.
- c. Guru memberikan pertanyaan mengenai video tentang globalisasi yang telah ditayangkan kepada siswa.

- d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- e. Guru memberikan konfirmasi jawaban dari siswa.
- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian globalisasi, dampak positif dan negatif dari globalisasi.

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar, yang kegiatannya meliputi:

- g. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.
- h. Siswa membentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- i. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, yang kegiatannya meliputi:

- j. Siswa dalam masing-masing kelompok berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
- k. Siswa dalam kelompok menggunakan sumber dalam mengumpulkan informasi yang lebih relevan.
- l. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang kegiatannya meliputi:

- m. Guru menunjuk perwakilan siswa dari beberapa kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya.
- n. Siswa dari perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menanggapi kelompok yang maju.
- p. Siswa yang lain menanggapi hasil pemaparan siswa yang sudah maju.
- q. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- r. Siswa yang aktif mendapatkan reward tepuk tangan dari teman-temannya.

3. Penutup (15 menit)

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- c. Siswa mendapatkan soal evaluasi.
- d. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru secara individu.
- e. Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan kepada siswa.
- f. Guru menutup pelajaran dan salam.

I. SUMBER & MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber:

Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.

Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Depdiknas.

Dewi, Ressi Kartika. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD & MI Kelas IV. Jakarta: Depdiknas.

2. Media:

Video tentang globalisasi.

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- Prosedur test : tes proses : ada
tes hasil : ada
- Bentuk tes : Uraian
- Jenis tes : tes tertulis
- Alat tes : lembar kerja siswa dan soal evaluasi

Semarang, 19 Maret 2015

Mengetahui,

Kolaborator



Sukardiyono, S.Pd

NIP 196101021988061001

Peneliti



Apriati Sri Kuwita Gandhi

NIM. 1401411235

Kepala Sekolah SDN Tugurejo 01



Riyatni, S.Pd

NIP. 196110251983042003

*Lampiran***Materi Ajar****PKn:**

Kompetensi Dasar: (4.1) Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungan

Indikator:

1. Menjelaskan pengertian globalisasi (C2)

Globalisasi berasal dari kata *globe* yang artinya *tiruan bumi dalam ukuran kecil* dan kata *global* yang artinya *meliputi seluruh dunia*, serta *isasi* yang artinya *proses*. Jadi globalisasi adalah proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Globalisasi juga diartikan sebagai keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit.

2. Menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi (C1)

Budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa kita sadari telah mempengaruhi perilaku masyarakat Indonesia. Berikut ini adalah contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar:

a. Gaya Hidup

Globalisasi berpengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan masyarakat, baik yang di pedesaan maupun perkotaan. Misalnya, pada masyarakat di pedesaan yang dahulunya bekerja sebagai petani, kini banyak beralih menjadi pegawai pabrik, karena di pedesaan tersebut telah berdiri beberapa pabrik yang memberikan penghasilan yang lebih baik. Akhirnya, banyak penduduk di desa yang meninggalkan pekerjaannya sebagai petani, bahkan menjual sawahnya untuk dijadikan pabrik-pabrik. Pengaruh hal tersebut adalah tanah pertanian atau persawahan menjadi berkurang.

Pengaruh globalisasi juga tampak pada masyarakat di perkotaan. Kehidupan mereka sudah menyerupai bola kehidupan bangsa-bangsa di luar negeri baik dalam cara hidup maupun dalam berperilaku. 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.

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 dimasyarakat.

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 atau biasa disebut *fastfood*. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali kita temui. 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. Makanan cepat saji tidak semuanya aman untuk kesehatan.

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 jasyang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat kita pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt.

d. Komunikasi

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. Adanya telepon genggam merupakan alat komunikasi yang praktis, canggih, dan mudah dibawa ke mana saja.

e. Bidang Ekonomi

Beberapa negara dalam bidang ekonomi telah melaksanakan perdagangan bebas dari berbagai produk kerjasama ekonomi. Pengaruh perdagangan bebas terbukti dengan banyaknya barang-barang dari luar negeri yang masuk ke Indonesia. Selain itu ada sebagian barang yang tidak dikenakan pajak, sehingga

dapat bersaing dengan barang-barang buatan dalam negeri, bahkan harga jual barang dari luar negeri tersebut akan lebih murah. Akibatnya perusahaan-perusahaan di Indonesia yang menghasilkan barang-barang yang sejenis akan kalah bersaing dan akhirnya bangkrut. Namun apabila perusahaan Indonesia mampu bersaing, maka perusahaan itu akan dapat menjual barang Indonesia ke luar negeri, bahkan mendirikan pabrik di negara lain. Oleh karena itu kita harus mencintai produksi dalam negeri, agar perusahaan-perusahaan kita dapat bersaing dengan perusahaan dari negara lain.

f. Perilaku dan Nilai

Perilaku manusia dapat berubah akibat adanya globalisasi. Hal ini dapat dilihat dengan mudarnya budaya gotong royong di masyarakat. Perilaku ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya masing-masing dan cenderung bersifat individualistik. Nilai positif dari pengaruh budaya asing adalah cara berpikir yang lebih maju. Sekarang masyarakat lebih bersikap terbuka, bebas untuk berpikir, dan menggali potensi yang dimilikinya. Masyarakat bebas untuk belajar dan mengejar pendidikan setinggi-tingginya. Tidak ada batasan untuk perempuan maupun laki-laki dalam hal pendidikan. Dengan demikian, masyarakat Indonesia akan semakin siap untuk menghadapi tantangan globalisasi.

Globalisasi memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Dampak positif dari globalisasi diantaranya: (1) dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) komunikasi menjadi semakin mudah; (3) mudah untuk melakukan perjalanan baik darat, udara, dan laut; (4) memacu untuk meningkatkan kualitas diri; (5) mudah dalam memenuhi kebutuhan; (6) masyarakat semakin maju; dan (7) pasar semakin luas.

Globalisasi juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif dari globalisasi diantaranya: (1) menjadikan gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma; (2) pakaian yang digunakan kurang sopan; (3) banyak yang menyukai makanan cepat saji; (4) orang menjadi sangat individualis; (5) budaya konsumtif (konsumtif

berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat); (6) sarana hiburan yang membuat malas (misalnya playstation, dengan adanya playstation, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat); (7) pemborosan; (8) mudah terpengaruh oleh hal-hal yang tidak sesuai dengan kebiasaan dan kebudayaan; (9) banyak meniru perilaku yang buruk; dan (10) segala informasi yang didapat tidak tersaring untuk informai baik dan informasi buruk.

Pengaruh positif dari globalisasi dapat membawa kemajuan bagi bangsa Indonesia. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi adalah ketidaksesuaian dengan kepribadian yang dimiliki bangsa Indonesia sehingga tidak perlu diterapkan melainkan harus dihindari, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh buruk bagi perkembangan bangsa. Untuk menyikapi globalisasi yang terus berkembang, kita harus membentengi diri dengan agama dan dapat mengendalikan diri kita sendiri.

3. Mengklasifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi (C3)

Berikut adalah klasifikasi antara dampak positif dan dampak negatif globalisasi yaitu sebagai berikut:

No	Dampak Positif	Dampak Negatif
1.	Dapat dengan mudah mendapatkan informasi	Menjadikan gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma
2.	Komunikasi mudah dilakukan lewat peralatan	Pakaian yang digunakan kurang sopan
3.	Mudah untuk melakukan perjalanan darat, laut, dan udara	Banyak yang menyukai makanan cepat saji.
4.	Meningkatkan sektor pariwisata di suatu tempat.	Orang menjadi sangat individualis
5.	Mudah memenuhi kebutuhan	Budaya konsumtif
6.	Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.	Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas
7.	Apa yang kita butuhkan dapat dengan mudah kita temui di toko-toko atausupermarket	Televisi juga dapat membawa pengaruh terhadap seseorang. Jika tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, orang menjadi malas belajar karena banyak acara televisi yang menarik.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Anggota kelompok:

Petunjuk:

Diskusikan bersama kelompokmu!

Sebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi dalam kolom di bawah ini!

Setelah selesai buatlah poster tentang dampak positif/negatif dari globalisasi globalisasi yang sudah kalian diskusikan bersama kelompokmu.

No.	Dampak positif	Dampak negatif
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Jenis Sekolah : SDN Tugurejo 01 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/II

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian			
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Globalisasi	4.1.1 Menjelaskan pengertian globalisasi 4.1.2 Menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi 4.1.3 Mengklasifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi 4.1.4 Membuat poster tentang dampak positif/negatif dari globalisasi 4.1.5 Memperjelas globalisasi di lingkungan sekitar	Tes Tertulis	Uraian	1, 2, 3, 4, 5.	C1 C2 C3 C6 A3

SOAL EVALUASI**NAMA** :**NO ABSEN** :**KELAS** :**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!**

1. Globalisasi berasal dari kataartinya
2. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
3. Sebutkan 4 contoh pengaruh globalisasi dari aspek makanan!
4. Sebutkan 4 dampak positif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!
5. Sebutkan 4 dampak negatif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!

Kunci jawaban

1. Globe, tiruan bumi, global yang artinya universal/seluruh dunia, dan isasi artinya proses.
2. Globalisasi.
3. Contoh makanan yang ada karena globalisasi: pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Contoh minuman: banyak bermunculan minuman isotonik.
4. Dampak positif dari globalisasi diantaranya: (1) dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) komunikasi menjadi semakin mudah; (3) mudah untuk melakukan perjalanan baik darat, udara, dan laut; (4) memacu untuk meningkatkan kualitas diri; (5) mudah dalam memenuhi kebutuhan.
5. Dampak negatif dari globalisasi diantaranya: (1) menjadikan gaya hidup yang tidak sesuai dengan norma; (2) pakaian yang digunakan kurang sopan; (3) banyak yang menyukai makanan cepat saji; (4) orang menjadi sangat individualis; (5) budaya konsumtif (konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat); (6) sarana hiburan yang membuat malas (misalnya playstation, dengan adanya playstation, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat); (7) pemborosan; dan (8) segala informasi yang didapat tidak tersaring untuk informai baik dan informasi buruk.

Penskoran

Uraian: benar skor 20

Skor maksimal 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

SILABUS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Tugurejo 01 Semarang

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber/Alat
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional	5.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional 5.2.2 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia 5.2.3 Mengidentifikasi jenis budaya indonesia yang	Kebudayaan Nasional	<p>1. Orientasi siswa pada masalah Guru menampilkan video tentang kebudayaan nasional. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “Dari video tersebut budaya apa saja yang dimiliki bangsa Indonesia? Guru menjelaskan pengertian kebudayaan nasional, dan jenis-jenis kebudayaan Indonesia.</p> <p>2. Mengorientasikan siswa untuk</p>	Proses dan Hasil	Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV

	<p>pernah ditampilkan pada misi kebudayaan internasional</p> <p>4.2.4 Mmembuat poster tentang kebudayaan Indonesia</p> <p>4.2.5 Memilih budaya yang sesuai dengan budaya Indonesia</p>		<p>belajar</p> <p>Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dipecahkan.</p> <p>3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p> <p>Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru.</p> <p>4. Mengembangkan dan menyiapkan hasil karya</p> <p>Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas,.</p> <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar</p> <p>Guru menyimpulkan hasil diskusi bersama siswa.</p> <p>Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.</p>		
--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIKLUS II)

Sekolah : SD Negeri Tugurejo 01
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. KOMPETENSI DASAR

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

C. INDIKATOR

4.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional

4.2.2 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia

4.2.3 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan pada misi kebudayaan internasional

4.2.4 Membuat poster tentang kebudayaan Indonesia

4.2.5 Memilih budaya yang sesuai dengan budaya Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video tentang kebudayaan nasional, siswa dapat menjelaskan pengertian kebudayaan Internasional dengan benar dan percaya diri.
2. Setelah mengamati video tentang kebudayaan nasional, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia dengan benar dan kreatif.
3. Setelah mengamati video tentang kebudayaan nasional, siswa dapat mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan pada misi kebudayaan Internasional dengan benar dan percaya diri.

4. Setelah mengamati video kebudayaan nasional, siswa dapat membuat poster tentang kebudayaan Indonesia dengan baik dan kreatif.
5. Setelah mengamati video tentang kebudayaan nasional, siswa dapat memilih budaya yang sesuai dengan budaya Indonesia dengan percaya diri.

Karakter yang diharapkan: rasa ingin tahu, percaya diri, kreatif, tanggung jawab.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Kebudayaan Nasional

F. ALOKASI WAKTU

2 x 35 menit

G. STRATEGI PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Problem Based Instruction*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Penugasan

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (10 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa menjawab salam yang diberikan guru.
- c. Absensi.
- d. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru “Pernahkah kalian melihat tari Kecak? Berasal dari manakah tari Kecak tersebut? Tari Kecak merupakan contoh kebudayaan nasional yang dimiliki bangsa Indonesia”.
- e. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru yaitu untuk melestarikan budaya bangsa.
- f. Memotivasi siswa agar lebih mencintai dan melestarikan budaya Indonesia.

2. Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Guru menayangkan media audio visual berupa video tentang kebudayaan nasional pada layar.

- b. Siswa memperhatikan video tentang kebudayaan nasional.
- c. Guru memberikan pertanyaan mengenai tayangan video tersebut.
- d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- e. Guru memberikan konfirmasi jawaban dari siswa.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian kebudayaan nasional dan jenis-jenis kebudayaan nasional.
- g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum jelas.

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar, yang kegiatannya meliputi:

- h. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- i. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- j. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok yang duduk dengan tenang dan tertib.**
- k. Siswa mendengarkan batas waktu yang telah ditentukan guru untuk menyelesaikan tugasnya yaitu 25 menit.**

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, yang kegiatannya melalui:

- l. Siswa dalam masing-masing kelompok berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
- m. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk bekerja sama agar permasalahan yang diberikan dapat terselesaikan dengan benar dan cepat sesuai waktu yang diberikan.
- n. Siswa dalam kelompok menggunakan beberapa sumber untuk mengumpulkan informasi.
- o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang kegiatannya meliputi:

- p. **Guru meminta ketua kelompok mengangkat poster yang sudah dibuat oleh kelompoknya.**
- q. **Perwakilan dari kelompok yang posternya terpilih maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.**
- r. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menanggapi kelompok yang maju.
- s. Siswa yang lain menanggapi hasil pemaparan siswa yang sudah maju.
- t. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusi.
- u. **Siswa mendapatkan reward berupa bintang dari guru dan tepuk tangan dari siswa yang lain.**

3. Penutup (15 menit)

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- c. Siswa mendapatkan soal evaluasi dari guru.
- d. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru secara individu.
- e. **Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan remedial dan pengayaan untuk dikerjakan di rumah.**
- f. **Guru meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya.**
- g. Guru menutup pelajaran dan salam.

I. SUMBER & MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber:

Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.

Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Pusat Perbukuan.

2. Media: video tentang kebudayaan nasional.

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- Prosedur test : tes proses : ada
tes hasil : ada
- Bentuk tes : Uraian
- Jenis tes : tes tertulis
- Alat tes : lembar kerja siswa, soal evaluasi

Semarang, 26 Maret 2015

Mengetahui,

Kolaborator



Sukardiyono, S.Pd

NIP 196101021988061001

Peneliti



Apriati Sri Kuwita Gandhi

NIM. 1401411235

Kepala Sekolah SDN Tugurejo 01



Riyatni, S.Pd

NIP. 196110251983042003

*Lampiran***Materi Ajar****PKn:**

Kompetensi Dasar: 4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional

Indikator:

1. Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional (C2)

Globalisasi dapat mempengaruhi kebudayaan suatu negara. Dengan adanya globalisasi kebudayaan suatu negara dapat kita jumpai di berbagai negara. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya Daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang lingkup daerah tersebut. Budaya Nasional adalah gabungan dari budaya daerah yang ada di Negara tersebut. Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian, dan meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

2. Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C1)

Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, berbagai seni pertunjukan, dan berbagai budaya khas lainnya. Jika diklasifikasikan maka budaya ada yang masuk kategori tradisional dan modern. Yang termasuk kategori tradisional adalah *Tarian daerah, Lagu daerah, Musik daerah, Alat musik daerah, Gambar/tulisan, Patung, Kain, Suara, Sastra/tulisan, Makanan dan minuman*. Sedangkan yang termasuk kategori modern adalah *Musik dangdut, Musik pop, Film Indonesia dan Sastra: pujangga baru*.

3. Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan pada misi kebudayaan internasional (C2)

Kesenian Indonesia di dunia internasional dapat dijumpai dalam berbagai bentuk ragam budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri. Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

- (6) Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat diundang ke Madrid, Spanyol. Pada 21 sampai 28 Oktober 2003, kelompok kesenian Bougenville ini tampil untuk mengikuti Festival Asia. Pertunjukan kesenian Melayu mereka yang dipadu dengan kesenian Dayak mendapat sambutan yang meriah. Kegiatan ini dapat meningkatkan kerja sama kebudayaan antara kedua negara.
- (7) Grup seni tradisional Indonesia, Nanglang Danasih, tampil di Roma, Italia. Grup ini tampil dalam festival seni internasional dan meraih dua juara. Kegiatan ini untuk memperkenalkan kesenian di kalangan masyarakat internasional.
- (8) Tim kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia. Grup ini tampil dalam acara festival Gendang Nusantara 10-15 April 2003. Mereka mewakili Indonesia. Acara ini yang juga diikuti oleh utusan negara-negara tetangga kita.
- (9) Tim kesenian Bali ke Chili dan Peru. Dalam rangka memenuhi undangan KBRI Tim dari pulau Dewata ini menampilkan tari Saman (Aceh), tari Maengket (Sulawesi), dan sejumlah tari Bali. Pementasan ini bertujuan untuk menjalin kerja sama dan dapat memberikan informasi tentang Indonesia.
- (10) Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang ke Irak. Tim kesenian Indonesia untuk kesekian kalinya tampil dalam Festival Internasional Babylon.
- (11) Wayang Kulit. Ki Manteb Sudarsono dalang wayang kulit dari kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah *go internasional*. Karena Ki Manteb menerima penghargaan UNESCO Award yang diserahkan langsung di Paris, Prancis.
- (12) Tarian Adat. Setiap daerah mempunyai berbagai macam tarian yang disebut tarian adat. Dari Jawa Barat misalnya terdapat tari Jaipong, tari Topeng, Jawa

Tengah terdapat tari gambyong, Bali ada tari Lengong, Sumatra Utara terdapat tari Perang, Jawa Timur mempunyai tari Ngremo, Aceh mempunyai tari Seudati, dan daerah khusus ibu kota Jakarta terdapat tari Ronggeng. Dari sekian banyak tarian adat di daerah di seluruh Indonesia pernah tampil di negara Yunani yang dipimpin oleh Indrawati Lukman pimpinan Studio Tari Indra (STI) dari Bandung, Jawa Barat. Setelah mengisi panggung hiburan Yunani, rombongan kesenian dari Indonesia itu juga tampil di Italia.

- (13) Musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal di luar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
- (14) Musik angklung yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri.
- (15) Batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
- (16) Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata. Kesenian dan benda-benda hasil budaya tersebut memiliki nilai seni tinggi.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Anggota kelompok:

Petunjuk:

Diskusikan bersama kelompokmu!

Sebutkan kebudayaan Indonesia yang pernah ditampilkan di dunia Internasional!

Setelah selesai buatlah poster tentang misi kebudayaan Internasional!

No.	Tim Kesenian Indonesia	Asal	Tempat tampil
1.			
2.			
3.			

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Jenis Sekolah : SDN Tugurejo 01 Semarang

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : IV/II

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian			
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan Internasional	Kebudayaan Nasional	4.2.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan nasional 4.2.2 Menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia 4.2.3 Mengidentifikasi jenis budaya indonesia yang pernah ditampilkan pada misi kebudayaan internasional 4.2.4 Membuat poster tentang kebudayaan Indonesia 4.2.5 Memilih budaya yang sesuai dengan budaya Indonesia	Tes Tertulis	Uraian	1,2,3,4,5.	C1 C2 C6 A2

SOAL EVALUASI**NAMA** :**NO ABSEN** :**KELAS** :**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!**

1. Gabungan dari budaya daerah yang ada dalam suatu negara disebut....
2. Tujuan dari suatu negara melakukan misi kebudayaan Internasional ke manca negara adalah....
3. Berikan 2 contoh budaya bangsa Indonesia beserta asal daerahnya!
4. Sebutkan 2 negara yang pernah menjadi tempat tampilnya budaya bangsa Indonesia dalam melakukan misi kebudayaan Internasional!
5. Sebutkan 2 contoh tim kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam rangka melakukan misi kebudayaan Internasional!

Kunci jawaban

1. Budaya Nasional
2. Tujuan melakukan misi kebudayaan internasional yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia yang beraneka ragam di mata dunia, sehingga diharapkan dapat menarik wisatawan manca negara ke Indonesia, dan pada akhirnya akan menambah devisa negara, meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian, dan meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
3. Tari Kecak dari Bali dan Angklung dari Jawa Barat.
4. Italia, Malaysia, Peru, Irak, Prancis.
5. Kelompok kesenian Bougenville, Grup seni tradisional Indonesia, Tim kesenian Sumatra Selatan, Tim kesenian Bali, Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang, Wayang Kulit, Musik Gamelan, Musik Angklung.

Penskoran

Uraian: benar skor 20

Skor maksimal 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

SILABUS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN TUGUREJO 01 Semarang

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber/Alat
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	4.3.1 Menjelaskan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi 4.3.3Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan globalisasi 4.3.3 Membuat poster tentang menyikapi pengaruh globalisasi 4.3.4 Mengubah perilaku	Menyikapi pengaruh globalisasi	1. Orientasi siswa pada masalah Guru menampilkan video tentang upaya mengatasi globalisasi. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “dari tayangan video tersebut apa saja yang dapat kita lakukan untuk mengatasi pengaruh dari globalisasi?”. Guru menjelaskan mengenai sikap dalam menghadapi globalisasi di lingkungan sekitar . 2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Proses dan Hasil	Buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV

	<p>terhadap pengaruh negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar</p>		<p>Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dipecahkan.</p> <p>3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru.</p> <p>4. Menyiapkan dan menyajikan hasil karya serta berbagi tugas dengan temannya Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Guru menyimpulkan hasil diskusi bersama siswa. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.</p>		
--	---	--	---	--	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIKLUS III)**

Sekolah : SD Negeri Tugurejo 01
Kelas/Semester : IV/II
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. KOMPETENSI DASAR

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

C. INDIKATOR

4.3.1 Menjelaskan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi

4.3.2 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan globalisasi

4.3.3 Membuat poster tentang menyikapi pengaruh globalisasi

4.3.4 Mengubah perilaku terhadap pengaruh negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati tayangan video tentang upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi, siswa dapat menjelaskan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi dengan benar dan percaya diri.
2. Setelah mengamati video tentang upaya dalam menghadapi pengaruh globalisasi, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan globalisasi dengan benar dan kreatif.
3. Setelah mengamati video tentang upaya dalam menghadapi pengaruh globalisasi, siswa dapat membuat poster tentang menyikapi pengaruh globalisasi dengan baik dan tanggung jawab.

4. Setelah mengamati video tentang upaya menghadapi pengaruh globalisasi, siswa dapat mengubah perilaku terhadap pengaruh negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar dengan baik.

Karakter yang diharapkan:

Rasa ingin tahu, percaya diri, kreatif, tanggungjawab.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Menyikapi pengaruh globalisasi.

F. ALOKASI WAKTU

2 x 35 menit

G. STRATEGI PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Problem Based Instruction*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Penugasan

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (10 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa menjawab salam yang diberikan guru.
- c. Absensi.
- d. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru:

“Anak-anak, pertemuan kemarin kita sudah membahas tentang kebudayaan nasional. Kebudayaan nasional yang dimiliki bangsa Indonesia sangat banyak sekali. Kita bisa melihatnya dari tayangan televisi. Dengan melihat tayangan televisi yang bermanfaat itu merupakan salah satu contoh dampak positif dari globalisasi. Selain dampak positif globalisasi memiliki dampak negatif. Lalu sikap apa saja yang dapat kita ambil untuk menghindari pengaruh negatif dari gobalisasi?”
- e. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru yaitu untuk bijaksana dalam menyikapi pengaruh negatif dari globalisasi.

- f. Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa untuk memperhatikan pembelajaran dengan baik agar dapat mengerjakan evaluasi dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Guru mengarahkan kepada siswa agar selektif dalam memilih informasi dan hiburan yang baik.

2. Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Guru menayangkan media *audio visual* yang berupa video tentang upaya menyikapi pengaruh globalisasi pada layar.
- b. Siswa memperhatikan video tentang upaya menyikapi pengaruh globalisasi yang ditayangkan oleh guru.
- c. Guru memberikan pertanyaan mengenai tayangan video tersebut.
- d. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- e. Guru memberikan konfirmasi jawaban siswa.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang upaya dalam menyikapi pengaruh negatif dari globalisasi.
- g. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami.

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar, yang kegiatannya meliputi:

- h. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- i. Siswa membentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
- j. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok apabila kelompok tersebut tenang.

- k. Siswa mendengarkan batas waktu yang telah ditentukan guru untuk menyelesaikan tugasnya yaitu 25 menit.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, yang kegiatannya meliputi:

- l. Siswa dalam masing-masing kelompok berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
- m. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk bekerja sama agar permasalahan yang diberikan dapat terselesaikan dengan benar dan cepat sesuai waktu yang diberikan.
- n. Siswa dalam kelompok menggunakan beberapa sumber buku dalam mengumpulkan informasi yang lebih relevan.
- o. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan.
- p. Siswa dapat lebih tenang dan berkonsentrasi terhadap penyelesaian masalah yang diberikan guru.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yang kegiatannya meliputi:

- h. **Ketua kelompok mengumpulkan hasil diskusi dan karyanya kedepan.**
- i. **Siswa diam dan melihat hasil karya yang diperlihatkan guru di depan dan memilih karya yang paling baik.**
- j. **Siswa perwakilan kelompok dari karya yang telah dipilih guru maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya.**

- k. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menanggapi kelompok yang maju.
- l. Siswa yang lain menanggapi hasil pemaparan siswa yang sudah maju.
- m. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- n. Siswa mendapatkan reward bintang dari guru dan tepuk tangan dari siswa lain.

3. Penutup (15 menit)

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru secara individu.
- d. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan remedial dan pengayaan untuk dikerjakan di rumah.
- e. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya.
- f. Guru menutup pelajaran dan salam.

I. SUMBER & MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber:

Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.

Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Pusat Perbukuan.

2. Media:

Video tentang upaya menyikapi pengaruh negatif globalisasi.

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- Prosedur test : tes proses : ada
tes hasil : ada
- Bentuk tes : Uraian

- Jenis tes : tes tertulis
- Alat tes : lembar kerja siswa dan soal evaluasi

Semarang, 2 April 2015

Kolaborator

Peneliti



Sukardiyono, S.Pd

Apriati Sri Kuwita Gandi

NIP 196101021988061001

NIM. 1401411235

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Tugurejo 01



Riyatni, S.Pd

NIP. 196110251983042003

*Lampiran***Materi Ajar****PKn:**

Kompetensi Dasar: 4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

Indikator :

(1) Menjelaskan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi (C2)

Pengaruh positif dari globalisasi dapat membawa kemajuan bagi bangsa Indonesia. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi adalah ketidaksesuaian dengan kepribadian yang dimiliki bangsa Indonesia sehingga tidak perlu diterapkan melainkan harus dihindari, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh buruk bagi perkembangan bangsa. Untuk menyikapi globalisasi yang terus berkembang, kita harus membentengi diri dengan agama dan dapat mengendalikan diri kita sendiri.

Beberapa sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur adalah sebagai berikut:

- a) Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- b) Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan bangsa lain.
- c) Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- d) Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- e) Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- f) Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku.
- g) Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari kebudayaan tersebut.
- h) Memilih informasi dan hiburan dengan selektif.

(2) Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan globalisasi (C3)

Dampak negatif dari bidang teknologi dan informasi dapat diatasi antara lain dengan cara menyaring informasi yang baik dan bermanfaat. Selain itu juga diperlukan adanya pengawasan dari semua pihak agar informasi yang beredar di masyarakat tidak membawa dampak negatif terutama untuk kalangan muda. Masyarakat juga harus berusaha mengikuti perkembangan IPTEK agar tidak tertinggal dari negara lain dan tidak mudah dibodohi oleh informasi-informasi yang masuk dari luar.

Sikap konsumtif dapat diatasi dengan cara setiap orang hendaknya mempunyai kesadaran untuk tidak bergaya hidup yang bermewah-mewahan atau dapat dilakukan dengan membeli barang yang harganya lebih terjangkau namun mempunyai kualitas yang tidak jauh berbeda seperti produk-produk dalam negeri. Hal ini juga berkaitan dengan bidang ekonomi. Untuk mengurangi globalisasi dapat dilakukan dengan meningkatkan produksi dan kualitas produk dalam negeri agar dapat bersaing dengan produk luar. Promosi produk lokal melalui berbagai media massa juga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang produk dalam negeri dan menarik konsumen untuk beralih pada produk lokal.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Anggota kelompok:

Petunjuk:

Diskusikan bersama kelompokmu!

Sebutkan upaya untuk menyikapi pengaruh globalisasi dalam tabel berikut ini!

Setelah selesai buatlah poster tentang upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi!

No.	Bidang	Contoh pengaruh globalisasi	Upaya menyikapi pengaruh globalisasi
1.	Komunikasi		
2.	Konsumtif		
3.	Makanan		

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Jenis Sekolah : SDN Tugurejo 01 Semarang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Semester : IV/II
 Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian			
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	Menyikapi pengaruh globalisasi	4.1.1 Menjelaskan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi 4.1.2 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan globalisasi 4.1.3 Membuat poster tentang menyikapi pengaruh globalisasi 4.1.4 Mengubah perilaku terhadap pengaruh negatif dari globalisasi di lingkungan sekitar.	Tes Tertulis	Uraian	1,2,3,4,5	C1 C2 C6 A4

SOAL EVALUASI**NAMA** :**NO ABSEN** :**KELAS** :**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!**

1. Berikan 2 contoh sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur!
2. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi!
3. Berilah contoh upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi!
4. Sebutkan 2 upaya dalam mengurangi sikap konsumtif sebagai dampak negatif dari globalisasi!
5. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang IPTEK!

Kunci jawaban

1. Sikap yang harus dimiliki bangsa Indonesia sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki nilai luhur adalah:
 - a. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
 - b. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan bangsa lain.
 - c. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
 - d. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
 - e. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
 - f. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku.
 - g. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari kebudayaan tersebut.
 - h. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif.
2. Upaya menyikapi globalisasi dalam bidang ekonomi: (1) pertanian dijadikan prioritas utama; (2) industri-industri haruslah menggunakan bahan baku dari dalam negeri; (3) diadakannya perekonomian yang berorientasi pada kesejahteraan rakyat; (4) memperkuat produksi domestik; dan (5) tidak tergantung pada badan-badan multilateral, seperti Bank Dunia.
3. Upaya menyikapi globalisasi dalam bidang komunikasi: 1) menggunakan alat komunikasi seperlunya, 2) memanfaatkan telepon genggam dengan baik.
4. Upaya dalam mengurangi sikap konsumtif: 1) membelanjakan barang seperlunya; 2) bergaya hidup yang sederhana; 3) bijak dalam menggunakan uang.
5. Upaya untuk menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang IPTEK: 1) menyaring informasi yang baik; 2) memanfaatkan IPTEK untuk menambah pengetahuan; 3) menjauhi kebiasaan buruk dan malas.

Penskoran

Uraian: benar skor 20

Skor maksimal 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 7
DOKUMENTASI

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Siklus I

1. Orientasi Siswa pada Masalah



Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran



Memunculkan masalah dalam media *audio visual*

2. Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar



Membentuk siswa secara berkelompok dan pembagian lembar kerja siswa

3. Membimbing Penyelidikan Individual/kelompok



Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya



Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan menyajikan hasil karya

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan



Menyimpulkan pembelajaran



Melakukan evaluasi

B. Siklus II

1. Orientasi Siswa pada Masalah



Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran



Memunculkan masalah dalam media *audio visual*

2. Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar



Membentuk siswa secara berkelompok dan pembagian lembar kerja siswa

3. Membimbing Penyelidikan Individual/kelompok



Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya



Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan menyajikan hasil karya

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan



Menyimpulkan pembelajaran



Melakukan evaluasi

C. Siklus III

1. Orientasi Siswa pada Masalah



Mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran



Memunculkan masalah dalam media *audio visual*

2. Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar Individual/kelompok



Membentuk siswa secara berkelompok dan pembagian lembar kerja siswa

3. Membimbing Penyelidikan



Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya



Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan menyajikan hasil karya

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan



Menyimpulkan pembelajaran



Melakukan evaluasi

Dokumentasi Hasil Belajar Siswa

A. Siklus I

SOAL EVALUASI

NAMA

NO ABSEN

KELAS

85

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar! Jawab di bawah

1. Globalisasi berasal dari kata ... yang artinya
2. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
3. Sebutkan 4 contoh pengaruh globalisasi dari aspek makanan!
4. Sebutkan 4 dampak positif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!
5. Sebutkan 4 dampak negatif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!

Jawab

10. Globe, Globali, dan Sasi. Artinya suatu proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
20. Globalisasi
3. - Donat
- 20 - Susi dan Teriyaki ~~dan Jepang~~
- Pizza
- Kebab
- 20 4. - Informasi mudah tersaring
- Mencari informasi lebih mudah
- Pola makan yang sehat
- Berpendidikan lebih mudah
- 15 5. - Informasi tidak tersaring
- Pola makan yang tidak sehat
- Pendidikan terhambat
- Mencari informasi sulit

60

SOAL EVALUASI

NAMA

NO ABSEN

KELAS

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Globalisasi berasal dari kata ... yang artinya
2. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut....
3. Sebutkan 4 contoh pengaruh globalisasi dari aspek makanan!
4. Sebutkan 4 dampak positif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!
5. Sebutkan 4 dampak negatif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!

Jawaban!

1. ⁶⁰ globa = dunia
 global = bola dunia

isasi = pengetahuan

²⁰ 2. Globalisasi

⁶⁰ 3. - es permen
 - jajanan es krim

⁵ 4. - Tidak mudah mencari informasi
 - pencemaran
 - polusi
 - tidak bagus

¹⁵ 5. - Polamakan yang tidak sehat - berkomunikasi dengan lancar
 - sikap remaja yang berubah
 - lebih mudah mencari informasi

SOAL EVALUASI

NAMA :

NO ABSEN :

KELAS :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Globalisasi berasal dari kata ... yang artinya
2. Proses penduniaan atau pengglobalan yang ditandai bersatunya wilayah-wilayah dunia, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disebut...
3. Sebutkan 4 contoh pengaruh globalisasi dari aspek makanan!
4. Sebutkan 4 dampak positif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!
5. Sebutkan 4 dampak negatif dari globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar!

Jawab:

1) : penduniaan yg artinya dunia

2)

3) Burger, pizza, sushi, donat

4) kemajuan tentang pembelajaran, peningkatan game,

5) berkurangnya pembelajaran, cara berpakaian
 60 nmaye tdk sesuai

40

B. Siklus II

NAMA : Faran
 NO ABSEN : 24
 KELAS : IV

100

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Gabungan dari budaya daerah yang ada dalam suatu negara disebut... *Kebudayaan Nasional*
2. Tujuan dari suatu negara melakukan misi kebudayaan Internasional ke manca negara adalah... *Memperkenalkan kebudayaan*
3. Berikan 2 contoh budaya bangsa Indonesia beserta asal daerahnya!
4. Sebutkan 2 negara yang pernah menjadi tempat tampilnya budaya bangsa Indonesia dalam melakukan misi kebudayaan Internasional!
5. Sebutkan 2 contoh tim kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam rangka melakukan misi kebudayaan Internasional!

203. Tari piring → Minangkabau
 - Wayang kulit → Jawa Tengah
 - ~~Jampeng → Jawa Barat~~
204. India
 - Amerika Serikat
205. Tim kesenian Bali
 - Tim kesenian Jawa

SOAL EVALUASI

NAMA

: R

NO ABSEN

: 2

KELAS

: 1

75

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Gabungan dari budaya daerah yang ada dalam suatu negara disebut....
2. Tujuan dari suatu negara melakukan misi kebudayaan Internasional ke manca negara adalah....
3. Berikan 2 contoh budaya bangsa Indonesia beserta asal daerahnya!
4. Sebutkan 2 negara yang pernah menjadi tempat tampilnya budaya bangsa Indonesia dalam melakukan misi kebudayaan Internasional!
5. Sebutkan 2 contoh tim kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam rangka melakukan misi kebudayaan Internasional!

Jawab
 20¹. kebudayaan Nasional
 5². kebudayaan Nasional
 20³. Wayang kulit Jawa Tengah
 - Jaipong Jawa Barat

20⁴. -Irak
 -Italia
 10⁵. Tim Bali
 Tim Aek Malaisia

SOAL EVALUASI

NAMA Eriska M U ...
 NO ABSEN ...
 KELAS : IV

50

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Gabungan dari budaya daerah yang ada dalam suatu negara disebut....
2. Tujuan dari suatu negara melakukan misi kebudayaan Internasional ke manca negara adalah....
3. Berikan 2 contoh budaya bangsa Indonesia beserta asal daerahnya!
4. Sebutkan 2 negara yang pernah menjadi tempat tampilnya budaya bangsa Indonesia dalam melakukan misi kebudayaan Internasional!
5. Sebutkan 2 contoh tim kesenian Indonesia yang pernah tampil dalam rangka melakukan misi kebudayaan Internasional!

Jawab
 1. kebudayaan 204. Chili, Peru, Amerika Serikat
 2. Chili, Peru, Amerika Serikat 5. Bali, Jawa Tengah
 3. ~~Tari Piring~~ Wayang kulit
 Jawa Tengah, Tari Piring
 Bali

C. Siklus III

SOAL EVALUASI

NAMA

NO ABSEN

KELAS

--

: IV

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Berikan 2 contoh sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur!
2. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi!
3. Berilah contoh upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi!
4. Sebutkan 2 upaya dalam mengurangi sikap konsumtif sebagai dampak negatif dari globalisasi!
5. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang IPTEK!

Jawab

- 20 - menebalkan keimanan
- menggunakan produk dalam negeri
- 20 - meningkatkan produksi di daerah
- meningkatkan produksi dalam negeri
- 203- Menggunakan handphone yang tidak terlalu sering
- 20 - Berbelanja secukupnya
- Tidak membeli barang yang tidak penting
- 5 - Tidak sering bermain games
- 20 - tidak sering bermain handphone/internet

SOAL EVALUASI

NAMA

NO ABSEN

KELAS

: IV.....**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!**

1. Berikan 2 contoh sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur!
2. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi!
3. Berilah contoh upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi!
4. Sebutkan 2 upaya dalam mengurangi sikap konsumtif sebagai dampak negatif dari globalisasi!
5. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang IPTEK!

jawab

1. a. saling tolong menolong
b. harus bertanggung jawab 20
2. a. membuka lowongan kerja
b. pantang menyerah ~~20~~
3. Berbicara dengan sopan dan tidak berbicara yg kotor 20
4. a. membeli barang secukupnya
b. menghemat uang 20
5. a. menggunakan telepon dengan seperlunya
b. bermain game hanya untuk hiburan saja. 20

85

SOAL EVALUASI

NAMA :

NO ABSEN :

KELAS :

IV (empat) A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Berikan 2 contoh sikap yang harus dimiliki masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur!
2. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang ekonomi!
3. Berilah contoh upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang komunikasi!
4. Sebutkan 2 upaya dalam mengurangi sikap konsumtif sebagai dampak negatif dari globalisasi!
5. Sebutkan 2 upaya dalam menyikapi pengaruh globalisasi dalam bidang IPTEK!

Jawabannya 7 =

60) Mempertebal kermanan

27) - Tidak bermain game terus menerus (hand phone)

5) - Tidak menghambur-hamburkan uang (hemat)

37) - Tidak bermain game terus-terusan (HP)

20) - Tidak bermain internetan lama-lama

64) Belanja secukupnya

57) = Menggunakan produk dalam negeri

20) = Mempertebal kermanan.

65

LAMPIRAN 8
SURAT-SURAT



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 : 1113 /ur/37.1.1/UM/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

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

Dengan Hormat,

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

Nama : APRIATI SRI KUWITA GANDI
NIM : 1401411235
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL
PROBLEM BASED INSTRUCTION BERBANTUAN MEDIA AUDIO
VISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN TUGUREJO 01 SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 9 Maret 2015

Dekan,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU
SD NEGERI TUGUREJO 01

Alamat: Jl. Walisongo KM. 9 Semarang Telp. (024) 7612440

Email: tugurejo_01@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 896/197/W/2015

Kepala SD Negeri Tugurejo 01 Semarang UPTD Pendidikan Kecamatan Tugu, menerangkan bahwa:

nama	: Apriati Sri Kuwita Gandi
NIM	: 1401411235
jurusan	: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
fakultas	: Ilmu Pendidikan

Mahasiswa tersebut telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berkolaborasi dengan guru kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang pada tanggal 19 Maret sampai 2 April 2015. Penelitian dilaksanakan guna memperoleh data skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Problem Based Instruction* Berbantuan Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas IV SDN Tugurejo 01 Semarang”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 2 April 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Tugurejo 01



Riyatni, S.Pd

NIP. 196110251983042003



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU
SD NEGERI TUGUREJO 01

Alamat: Jl. Walisongo KM. 9 Semarang Telp. (024) 7612440
 Email: tugurejo_01@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: ..096/195/IV/2015..

Yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Sukardiyono, S.Pd
 NIP : 196101021988061001
 jabatan : Guru kelas IV SDN Tugurejo 01

Menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas IV untuk mata pelajaran PKn adalah 66

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 2 April 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah
 SDN Tugurejo 01



Riyatni, S.Pd
 NIP. 196110251983042003

Guru Kelas IV

Sukardiyono, S.Pd
 NIP. 196101021988061001

